



geschäftsbericht gamigo konzern 2016

## Inhaltsverzeichnis

<b>Bericht an die Aktionäre</b> .....	3
<b>Bericht des Aufsichtsrats</b> .....	5
<b>Lagebericht</b>	
I. Grundlagen des gamigo Konzerns .....	8
A. Konzernstruktur und Geschäftstätigkeit .....	8
B. Geschäftsbereiche und -organisation .....	8
C. Ziele und Strategien .....	12
D. Steuerungssystem .....	13
E. Forschung und Entwicklung .....	14
II. Wirtschaftsbericht .....	14
A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen .....	14
B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen .....	16
C. Geschäftsverlauf .....	21
D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage .....	21
III. Nachtragsbericht .....	25
IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht .....	26
A. Prognosebericht .....	26
B. Prognosequalität .....	27
C. Chancenbericht .....	27
D. Risikobericht .....	28
<b>Jahresabschluss</b>	
Konzernbilanz gamigo AG.....	46
Konzerngesamtergebnisrechnung.....	48
Eigenkapitalveränderungsrechnung.....	49
Kapitalflussrechnung .....	50
<b>Anhang</b> .....	51
<b>Bestätigungsvermerk</b> .....	94

## Bericht an die Aktionäre

Liebe Aktionäre, Partner und Mitarbeiter,

Das Geschäftsjahr 2016 war für gamigo ein sehr prägendes und erfolgreiches Jahr, welches auch wieder sehr stark durch Akquisitionen geprägt war.

Mit dem Kauf der Anteile an der Aeria Games GmbH, machte die gamigo Gruppe einen großen Schritt vorwärts, sowohl beim Umsatz als auch in der Wahrnehmung und steigt damit im Kreis der großen Konsolidierer im europäischen Gaming Segment auf. Es hat sich hiermit auch erwiesen, dass die seit Jahren erfolgreich vorangetriebene Plattformstrategie, die gamigo in die Lage versetzt, auch große Gesellschaften mit einem weitreichenden Spieleportfolio erfolgreich zu integrieren, erfolgreich ist. Als weiteres nennenswertes Asset wurde ebenfalls aus dem Portfolio unseres neuen Mitaktionärs, der ProSiebenSat.1 Digital GmbH, der B2B Bereich mit der adspree media GmbH (vormals Seven Games Network GmbH) verstärkt. Mit dieser auf den Gaming Sektor spezialisierten Medien Agentur holen wir einen Teil der Wertschöpfung bei der Neukundengewinnung ins eigene Haus. Auf Grund der benötigten Restrukturierungen der neu erworbenen Unternehmen lag der Fokus 2016 vor allem auf der Integration der Teams, sowie der Optimierung der Prozesse und dem Senken der Kosten. Deswegen lag wenig Fokus auf dem organischen Wachstum und die Spieleportfolios haben sich nur moderat bis positiv entwickelt, insbesondere einige neu-übernommene Spiele verzeichneten aber auch leicht sinkende Umsätze auf Basis der Profitabilität basierten Steuerung.

Der Konzernumsatz nach IFRS liegt mit ca. EUR 39,0 Millionen deutlich über dem Vorjahresumsatz (2015: EUR 21,6 Millionen). Das EBITDA verringerte sich zwar im Vergleich zum Vorjahr von ca. EUR 4,3 Millionen (2015) auf EUR 2,6 Millionen (2016), dies insbesondere auf Grund der substantiellen Restrukturierungskosten bei der Aeria Games GmbH. Normalisiert entwickelt sich das Grundgeschäft sehr positiv.

Die Konsolidierung im europäischen Online- und Mobile-Games Markt wird sich basierend auf Marktwachstum sowie den Marktcharakteristiken weiter fortsetzen und verstärken. Um in diesem „Hit-getriebenen“, aber ebenso finanziell sehr attraktiven Markt langfristig erfolgreich zu sein, brauchen Unternehmen eine gewisse Umsatzgröße und Reichweite.

Spätestens mit der erfolgreichen Übernahme und Integration der Aeria Games GmbH und der adspree media GmbH hat die gamigo Gruppe sich zu einem der größeren Spieler im Online-Gaming Markt etabliert und einen weiteren, wichtigen Meilenstein erreicht. Mit insgesamt über 100 Millionen registrierten Nutzerkonten, über 500 Spieletiteln und rund ca. 300 Mitarbeitern ist gamigo einer der größten Anbieter im europäischen und auch nordamerikanischen Markt.

Die nachhaltige Profitabilität unserer Gruppe konnten wir auch im Jahr 2016 deutlich ausbauen. Der Konzernumsatz lag mit ca. EUR 39,0 Millionen deutlich (+ 80%) über dem Niveau des Vorjahres. Auch die Qualität unseres Umsatzes konnte entscheidend verbessert werden. „Niedrigmargige“ und nicht wachstumsfähige Spiele und Geschäftsbereiche werden nach wie vor konsequent durch profitablere Wachstumsprodukte ersetzt. Kostenoptimierungen tragen zur signifikanten Verbesserung der Rendite und des operativen Cashflows bei. Die Konsolidierung von kleineren und auf Grund der Größe leicht integrierbaren Spielefirmen ist die Basis für eine kontinuierliche Steigerung von Umsatz und Resultat des Unternehmens. Mit der Übernahme der Aeria Games GmbH wurde aber gezeigt, dass auch größere Unternehmen erfolgreich übernommen und eingegliedert werden können.

Auch der Kapitalmarkt hat sehr positiv auf unsere wirtschaftliche Entwicklung, durch das seit 2012 veränderte Geschäftsmodell, mit einem deutlich niedrigeren Risikoprofil und größeren Chancen auf Rentabilität reagiert. Im zweiten Quartal 2016 erfreute sich unsere (zum 30.06.2017 gekündigte und zu 101,5% zurückgezahlte) Anleihe über deutliche Kursgewinne. Im dritten und vierten Quartal des Jahres 2016 hielt sich der Kurs unserer Anleihe konstant in einem Bereich von 101 bis 103 Prozent.

Auch in den folgenden Jahren wird sich unsere strategische Ausrichtung auf „Buy and Build“ deutlich in den Erlösen und im Ertrag niederschlagen. Zum 30.6.2017 wurde die Mediakraft GmbH übernommen, womit unser Mediengeschäft -welches bei der Kundengewinnung für unsere Spiele sehr wichtig ist- einen substantiellen Schritt vorwärts macht. Wir erwirtschaften inzwischen ein stabiles Ergebnis und können mit dem damit generierten Cash-Überschuss aus dem operativen Geschäft, weiter sowohl organisch als auch anorganisch wachsen.

Herzlichen Dank an alle unsere Mitarbeiter für ihr ständig hohes Engagement sowie an unsere Kunden, Aktionäre und Geschäftspartner für Ihre Unterstützung, die gute Zusammenarbeit und das entgegengebrachte Vertrauen.

Hamburg, im November 2017

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'M' followed by a series of loops and a long horizontal stroke.

Der Vorstand

## **Bericht des Aufsichtsrats**

Im Geschäftsjahr 2016 hat der Aufsichtsrat der gamigo AG den Vorstand bei der Leitung sowie bei der strategischen Ausrichtung des Konzerns regelmäßig beraten und seine Geschäftsführung kontinuierlich überwacht. Dabei haben wir die uns nach Gesetz und Satzung obliegenden Aufgaben sorgfältig wahrgenommen und uns von der Recht- und Zweckmäßigkeit der Arbeit des Vorstands überzeugt. Der Aufsichtsrat war in sämtliche Entscheidungen, die für die Gesellschaft und den Konzern von wesentlicher Bedeutung waren eingebunden.

Im Geschäftsjahr 2016 hat sich der Aufsichtsrat in insgesamt 9 Sitzungen vom Vorstand eingehend über die Lage und Entwicklung der Gesellschaft sowie wichtige Geschäftsvorfälle unterrichten lassen. Den Berichtspflichten des § 90 AktG wurde dabei entsprochen. Die Sitzungen fanden am 03.02.2016, 08.03.2016, 27.04.2016, 23.05.2016, 30.06.2016, 23.08.2016, 14.09.2016, 29.09.2016 und 20.12.2016 statt.

Auch außerhalb der Aufsichtsratssitzungen fand ein regelmäßiger Informationsaustausch zwischen Vorstand und Aufsichtsrat statt. Dabei ist der Vorstand seinen aus dem Gesetz und der Geschäftsordnung ergebenden Informationspflichten nachgekommen und unterrichtete regelmäßig, ausführlich und zeitnah den Aufsichtsrat in schriftlicher und mündlicher Form über alle für das Unternehmen relevanten Maßnahmen und Ereignisse. Der Aufsichtsrat wurde somit stets über die Geschäftslage und Geschäftsentwicklung, die beabsichtigte Geschäftspolitik, die kurz- und langfristige Unternehmensplanung, einschließlich der Investitions-, Finanz- und Personalplanung, sowie die Rentabilität der Gesellschaft, die organisatorischen Maßnahmen und die Lage des Konzerns insgesamt informiert. Dies schloss die Berichterstattung über Tochtergesellschaften mit ein. Darüber hinaus fand ein regelmäßiger Informationsfluss über die Risikolage und das Risikomanagement statt.

Alle Geschäfte und Maßnahmen, die der Zustimmung des Aufsichtsrats bedurften, wurden auf Grundlage der Berichte von Aufsichtsrat und Vorstand eingehend diskutiert. Der Aufsichtsrat hat unter Abwägung aller relevanten Informationen und nach eingehender Prüfung den Beschlussvorschlägen des Vorstands zugestimmt.

### **Besetzung des Aufsichtsrats**

Der Aufsichtsrat besteht aus sechs Mitgliedern. Mit Wirkung zum 01.07.2016 wurden die Herren Alexander von Voß und Oliver Strutynski durch die ProSiebenSat.1 Digital GmbH in den Aufsichtsrat entsendet und auf der ordentlichen Hauptversammlung der gamigo AG vom 28.05.2016 wurde Herr Dr. Anton Steyrer zum Aufsichtsratsmitglied der gamigo AG gewählt. Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr 2016 wie folgt zusammen:

Bis 12.06.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg

13.06.2016 bis 30.06.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London

Ab 01.07.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Alexander von Voß, Chief Legal Officer, München
- Oliver Strutynski, Chief Financial Officer, Berlin

### **Besetzung des Vorstandes**

Im Geschäftsjahr 2016 gab es eine Änderung hinsichtlich der Besetzung des Vorstandes der gamigo AG. Herr Andreas Planer legte sein Amt als Vorstand der gamigo AG mit Wirkung zum 09.08.2016 nieder.

Die Verteilung gemäß dem Geschäftsverteilungsplan lautet:

Bis 09.08.2016

- Remco Westermann (Vorstandsvorsitzender), verantwortlich für die Bereiche Finance, Legal, Produkt, Business Development, M&A und External Relations
- Andreas Planer (COO), verantwortlich für Marketing, IT

Ab 10.08.2016

- Remco Westermann (Vorstandsvorsitzender), verantwortlich für die Bereiche Finance, Legal, Produkt, Business Development, M&A, External Relations, Marketing, IT und Support

### **Prüfung des Jahres- und Konzernabschlusses 2016**

Der vom Vorstand aufgestellte Jahresabschluss für die gamigo AG, der Lagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 2016 inklusive der konsolidierten Konzernzahlen zum 31.12.2016 wurden von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Frau Tanja Kottenhagen (Rödl & Partner, Köln) geprüft und mit dem uneingeschränkten Bestätigungsvermerk versehen. Der Jahresabschluss sowie die Konzernzahlen wurden erläutert und Fragen geklärt.

Der Aufsichtsrat hat den Jahresabschluss zum 31.12.2016, den Lagebericht für die gamigo AG und die Konzernzahlen für das Geschäftsjahr 2016 unter Einbeziehung der den Mitgliedern des Aufsichtsrates vor der Sitzung übersandten Prüfungsberichte des Abschlussprüfers geprüft.

In der Aufsichtsratssitzung vom 10.11.2017 hat der Vorstand den Abschluss der gamigo AG sowie die Konzernzahlen erläutert. Der Aufsichtsrat hatte keine Einwände gegen den Jahresabschluss sowie die Konzernzahlen. Der Jahresabschluss wurde damit festgestellt und durch den Aufsichtsrat gebilligt.

## **Prüfung des Abhängigkeitsberichts 2016**

Der vom Vorstand aufgestellte Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen für das Geschäftsjahr vom 01.01. bis 31.12.2016 wurde von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Frau Tanja Kottenhagen (Rödl & Partner, Köln) geprüft. Die Prüfer haben hierzu festgestellt, dass die Richtigkeit der gemachten Angaben festgestellt werden konnte und die Prüfung keinerlei Hinweise darauf ergab, dass die von der Gesellschaft erbrachte Leistung bei vernünftiger kaufmännischer Beurteilung nicht angemessen erscheint.

Nach eigener Prüfung stimmte der Aufsichtsrat in seiner Sitzung vom 10.11.2017 auch dem Ergebnis der Prüfung der Wirtschaftsprüfer betreffend den Abhängigkeitsbericht des Vorstands gem. § 313 AktG zu. Nach dem abschließenden Ergebnis der Prüfung durch den Aufsichtsrat sind gegen die im vom Vorstand gem. § 312 AktG aufgestellten Abhängigkeitsbericht enthaltene Schlusserklärung des Vorstandes keine Einwendungen zu erheben.

## **Danksagung**

Der Aufsichtsrat dankt dem amtierenden Vorstand für die offene und konstruktive Zusammenarbeit im abgelaufenen Geschäftsjahr. Dank und Anerkennung gelten ebenfalls allen Mitarbeitern des gamigo Konzerns für ihren entscheidenden Beitrag zur positiven Unternehmensentwicklung im Jahr 2016. Der Aufsichtsrat wünscht dem Vorstand und allen Mitarbeitern für die weitere Unternehmensentwicklung im neuen Geschäftsjahr viel Erfolg.

Im Namen des Aufsichtsrates



Axel Sartingen, Hamburg im November 2017  
Vorsitzender

## I. Grundlagen des gamigo Konzerns

### A. Konzernstruktur und Geschäftstätigkeit

Die gamigo group ist eines der führenden Gaming-Unternehmen in Europa und Nord-amerika. gamigo gehört zu den ersten Unternehmen, die das boomende Marktsegment der Online-Games für sich entdeckten und veröffentlichte bereits im Jahr 2000 das erste vollständig deutschsprachig lokalisierte Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Über 300 Mitarbeiter in Hamburg, Berlin, Köln, Darmstadt, Münster (Deutschland), Chicago (USA) und Seoul (Korea) betreuen die Bereiche Publishing (B2C) und Plattform (B2B). Im Bereich Publishing verfügt der Gamigo Konzern über ein breites Portfolio von Free-to-Play Mobile- und Online-Games. Mit erfolgreichen Multiplayer-Online-Rollenspielen wie *Fiesta Online*, *Desert Operations*, *Shaiya*, *Aura Kingdom* und *Dragon's Prophet* verfügt gamigo über Titel mit langjähriger loyaler Kundenbasis. Insgesamt verfügt der gamigo Konzern weltweit über mehr als 100 Millionen registrierte Nutzerkonten. Auch im Bereich Mobile Games verfügt der gamigo Konzern über erfolgreiche Titel wie z.B. *Die Ratten* und *Goal 1*. Durch die Übernahme bzw. Lizenzierung von neuen Spielen wird das bestehende Games-Portfolio stetig mit neuen Titeln erweitert. In den letzten drei Jahren haben insbesondere die Übernahmen von über 20 Spiele-Assets, Spiele-Portalen und Spiele-Publishern zu starkem Wachstum des gamigo Konzerns geführt. Insbesondere die Übernahme der Aeria Games GmbH Mitte 2016, hat stark zu diesem Wachstum beigetragen.

Der gamigo Konzern, mit Hauptsitz in Hamburg / Deutschland, ist die Muttergesellschaft des Konzerns. Sie übernimmt in dieser Funktion neben dem eigenen operativen Geschäft auch zentrale Management- und Leitungsfunktionen für die Gruppengesellschaften von Hamburg aus. Durch Zentralisierung ist der gamigo Konzern in der Lage, Synergien innerhalb der Beteiligungen auszuschöpfen und sämtliche Geschäftsprozesse effizient zu strukturieren.

### B. Geschäftsbereiche und -organisation

Das in die Geschäftsbereiche „Game Publishing“ (B2C) und „Plattform-Services“ (B2B) eingeteilte Leistungsspektrum des gamigo Konzerns umfasst den B2C-Betrieb und die Weiterentwicklung von Online- und Mobile-Spielen (Publishing) sowie den B2B-Bereich Plattform Services mit B2B-Medienleistungen für die Vermarktung von Spielen, B2B-Abrechnungsdienstleistungen, sowie übrige B2B-Plattform-Services und Dienstleistungen. Es wird danach gestrebt, die B2C- und die B2B-Aktivitäten möglichst über eine Plattform abzubilden um damit eine starke Fokussierung und maximale Skalen- und Effizienzeffekte zu erreichen.

#### Geschäftsbereich Game Publishing

In dem Geschäftsbereich Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut und betrieben. Der gamigo Konzern hat ein breites Portfolio an Online-Spielen, inklusive Casual-Games, Rollenspielen und Strategiespielen. Er vermarktet seine Produkte und Dienstleistungen weltweit, wobei jedoch der Schwerpunkt in Europa sowie Nord-



Amerika liegt. Die Spiele werden für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizenziert.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die so genannten Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) im Portfolio des gamigo Konzerns. Free-to-Play bedeutet, dass die Konsumenten grundsätzlich kostenlos spielen, jedoch kostenpflichtige Güter (sogenannte ‚Items‘) erwerben können, die den Spielspaß erhöhen und/oder schnellere Erfolge ermöglichen, insbesondere durch neue Ausstattungen oder neue Funktionen für die Spielfiguren. Mit Hilfe dieses Geschäftsmodells haben die Umsätze das Potential besser zu skalieren, da die Kunden i.d.R. nicht nur einmal bezahlen, sondern aufgrund diverser Anreize in den Spielen dazu motiviert werden, kontinuierlich und über einen längeren Zeitraum Geld in die Spiele zu investieren. MMOG bedeutet, dass sich auf einem Spielfeld bzw. einer Serverumgebung oft mehrere Tausend Spieler treffen und miteinander in Interaktion treten. Auf Grund der großen Anzahl an Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und miteinander häufig durch feste Spielgemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) verbunden sind, spielen die Nutzer ein Spiel meist über mehrere Monate oder sogar Jahre. Bei den MMOG's gibt es einen technischen Unterschied zwischen Browsergames (Spiele werden im Browser Online gespielt) und Client Games (Spiele werden zuerst gedownloadet und der Client wird auf dem PC gespeichert, beim Spielen müssen Spieler aber online sein um mit dem Server zu kommunizieren). Zusätzlich umfasst das Portfolio Spiele, die auf Facebook und/oder auf mobilen Endgeräten (iOS und Android) gespielt werden können. Bei dieser Art von Spielen werden neben den kostenpflichtigen Gütern noch üblicherweise Werbeeinblendungen und Werbevideos platziert.

Der gamigo Konzern hat diverse Spiele im MMO Bereich, insbesondere in den Bereichen Anime- und Phantasy Rollenspiele, Aufbaustrategie Kriegsspiele und Shooter. Bei den durch den gamigo Konzern ebenfalls vertriebenen „Casual Games“ handelt es sich typischerweise um einfachere Spiele, die nicht gleichermaßen intensiv und meist auch nur über kürzere Zeitintervalle gespielt werden (dazu zählen insbesondere Denk-, Rate- und Geschicklichkeitsspiele). Auch in diesem Bereich verfügt der gamigo Konzern über ein breites Portfolio.

Derzeit bietet der gamigo Konzern ca. 25 MMO's und über 500 Casual-Spiele an. Hierzu gehören auch diverse ältere MMO's wie z.B. Fiesta Online und Shaiya, die bereits seit vielen Jahren am Markt angeboten werden, und deren Umsätze, wenn die Spiele gut betreut und vermarktet werden, in der Regel nur einen leichten Churn aufweisen, aber mit optimierter Vermarktung sowie Verbesserung der Spielinhalte auch wieder auf Wachstum gebracht werden können.

Das Launchen von neuen Spielen am Markt stellt ein großes Risiko dar, da bereits viele Spiele gelauncht wurden und nach wie vor sehr viele Spiele monatlich gelauncht werden. Um das Risiko einer fehlenden Akzeptanz der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt der gamigo Konzern bevorzugt Spielelizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften, die bereits am Markt etablierte Spiele anbieten und über eine feste Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben erwirbt der gamigo Konzern auch im Einzelnen neue Spiele-Lizenzen. Hierbei versucht der gamigo Konzern die Risiken gering zu halten, indem er in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen tätigt und Vermarktungsbudgets erst erhöht, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien, z.B. Nutzerzahlen und Umsätze im Spiel, erfüllen.

Dadurch, dass gamigo in den letzten Jahren stark gewachsen ist und über einen großen registrierten Kundenbestand verfügt sowie eine gute Reputation, bekommt die gamigo auch immer bessere Lizenzen angeboten. Spiele die gelauncht oder erworben wurden und die Erwartungen nicht erfüllen werden, ausgemolken bzw. eingestellt. Seit 2016 hat gamigo für die Hälfte ihrer zehn umsatzstärksten Spiele auch die kompletten weltweiten IPs und Entwicklungsrechte erwerben können und treibt die Entwicklung dieser Spiele nun in-house voran. Dies hat neben einer besseren Kosteneffizienz zusätzlich auch den großen Vorteil, dass der Einfluss auf die Spieleentwicklung stark zunimmt und die Spiele besser optimiert werden können.

Der gamigo Konzern hat sein Wachstum im Geschäftsbereich Game Publishing mittels Marktkonsolidierung stark vorangetrieben. Seit 2014 hat gamigo insgesamt über 20 Assets und Unternehmen übernommen, wovon der Großteil im Publishing Bereich liegt. Es wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets im Publishing Bereich übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft), die GameSpree GmbH (Gesellschaft), die Piraya Mobile GmbH (Teilgründung, Teil Übernahme der übrigen Anteile), die Fiesta Online Spiele-Lizenz (zuerst USA, später auch die weltweite exklusive IPS jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft), die Last Chaos Spiele-Lizenz, die Looki Publishing GmbH (Gesellschaft), die Playzo Games GmbH (Gesellschaft, heute Looki Assembly Studios GmbH), die Aeria Games GmbH (Gesellschaft) und die Spielelizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal).

Die Neukundengewinnung für die vom gamigo Konzern angebotenen Spiele erfolgt über Maßnahmen im eigenen Kundenbestand (z.B. E-Mail, cross-selling), sowie auf eigenen Portalen wie z.B. gamigo.com und aeriagames.com. Zusätzlich werden die eigenen Spiele über die B2B Advertising Unternehmen der gamigo Gruppe (adspreemedia GmbH und Mediakraft Gruppe) und u.a. auf deren Portalen wie z.B. mmogames.com, browsergames.de. oder durch sonstige Werbemaßnahmen beworben. Zusätzlich arbeitet der gamigo Konzern beim Vertrieb seiner Spiele mit einer Vielzahl von Kundengewinnungs- und Vertriebskanälen Dritter zusammen (u.a. Partner-Webseiten, Fernsehanstalten, Printmedien, Telekommunikationsanbieter und Marketing-Partner).

### Geschäftsfeld Plattform-Services

Neben dem Bereich Game Publishing baut der gamigo Konzern seit 2014 das Geschäftsfeld B2B Plattform-Services auf, das sich an Geschäftskunden richtet. Der gamigo Konzern erwirtschaftete in 2016 circa ein Drittel seines Umsatzes mit diesem Geschäftsfeld. Für die Plattform-Services nutzt der gamigo Konzern im Hintergrund nahezu die größtenteils gleichen Systeme und Infrastrukturen, die auch im Rahmen des Geschäftsfeldes Game Publishing zur Anwendung kommen.

Innerhalb des Bereiches Plattform-Services bietet der gamigo Konzern insbesondere Vermarktungs- und Vertriebsmöglichkeiten sowie Paymentdienstleistungen an. Auch werden „Plattform as a Service“- Dienstleistung angeboten.

Im Bereich Vermarktung und Vertrieb werden die Dienstleistungen inzwischen unter der adspreemedia GmbH konzentriert. Das Unternehmen, das früher unter SevenGames Network

firmierte, wurde im letzten Jahr zu einer internationalen 360 Grad Vermarktungsagentur für Spieleunternehmen weiterentwickelt. adspree media steuert die Vermarktung von Spiele-Akquisitionen und neuer Nutzer/Spieler performance-orientiert und effizient über die wichtigsten Kanäle: u.a. „search engine optimization“, „search engine advertising“ (z.B. Google, Bing), Facebook Marketing, Programmatic/real-time media buying real time advertising, influencer marketing, affiliate marketing und TV Werbung.

Zusätzlich verfügt adspree media über eine große Anzahl eigener Spiele-Portale, die für die Ansprache von Spielern genutzt werden. Hierzu zählen, sowohl SEO-orientierte Content-Portale (z.B. Browsergames.com), als auch SEA-basierte Portale (z.B. Browsergames.org) und auch Abo-basierte Portale mit einem eigenen Spieleportfolio (z.B. deutschland-spielt.com). Mit der Mediakraft GmbH Gruppe wurde Mitte 2017 ein Unternehmen hinzugefügt, welches in Deutschland, Polen und der Türkei eine starke Position im Bereich Online Video und Social & Influencer Marketing hat und sowohl diverse erfolgreiche eigene Youtube-Kanäle betreibt, als auch ein Portfolio von Channels sowie auch Youtube –Stars und auch weiteren Influencern betreut. Neben Gaming Channels und Gaming-affinen Stars verfügt Mediakraft auch über Inhalte in andere Bereichen, die jedoch auch für die Kundenakquise im Game-Bereich eingesetzt werden – so zum Beispiel die Ansprache von weiblichen Casual Gamern über Beauty und Lifestyle-Kanäle.

Synergien werden hier zum einen auf der Vertriebsseite gehoben – Bedienung von adspree Gaming-Kunden durch Mediakraft Kampagnen oder Ansprache von Gaming-Zielgruppen durch adspree für Mediakraft (non-gaming) Kunden. Zum anderen werden die Online Video Produktionskompetenzen von Mediakraft auch für adspree Kampagnen und die Generierung von Bewegtbildinhalten für die Spieleportale genutzt.

Neben dem Bereich Vermarktung und Vertrieb verfügt der gamigo Konzern über ein eigenes Abrechnungsunternehmen (Mobile Business Engine). Daneben werden auch diverse andere Dienste auf Basis von Software as a Service angeboten. Auf Grund der Verfügbarkeit von technischen Mitarbeitern sowie dem Effizienzgewinn bei der technischen Integration der Publishing Unternehmen – und den damit einhergehenden substantiellen Kostenersparnissen - wurde entschieden, die Kundenakquise im SaaS Bereich vorerst zu pausieren. Ab 2018 wird auch dieser Bereich wieder weiter vorangetrieben werden, weil es die Gesamteffizienz des Unternehmens weiter verbessern wird.

Der gamigo Konzern verfügt im B2B Geschäftsfeld über eigene Technologien, mit denen die gamigo Plattform konsequent ausgebaut wird. Dazu gehören Tracking-Technologien, die Nutzeraktivitäten in Spielen und auf Werbeschaltflächen auswerten und somit eine Verbesserung der Kundenansprache und Reduzierung der Kundenakquisitionskosten ermöglichen sowie eigene Internet- und Mobile-Bezahlsysteme.

Auch im Bereich B2B-Plattform-Services wird als wichtiger Bestandteil der Wachstumsstrategie auf M&A gesetzt. Es wurden seit 2014 diverse IT- und Medienunternehmen, sowie Portale bzw. Assets gekauft. Im Bereich Advertising/Portale wurden die POGED GmbH, das Asset Gulli.com, die SevenGames Networks GmbH (umfirmiert in adspree media GmbH), das Portal MMOgames.com, sowie die Mediakraft GmbH und Ihre Tochtergesellschaften erworben. Im

Bereich Payments: die Mobile Business Engine GmbH und im Bereich Technik: die Honey-Tracks Software im Rahmen eines Assets Deals.

Die Geschäftstätigkeiten des gamigo Konzerns verteilen sich auf die wesentlichen Konzerngesellschaften wie folgt:

Die Muttergesellschaft gamigo AG ist die Obergesellschaft des gamigo Konzerns und übernimmt in dieser Funktion neben dem eigenen operativen Geschäft zentrale Management- und Leitungsfunktionen für die gamigo Konzerngesellschaften. Daneben betreibt der gamigo Konzern europäische Aktivitäten von MMOGs im Bereich Game Publishing. Die Tochtergesellschaft gamigo Inc. mit Sitz in Wilmington und Team in Chicago verantwortet die Vermarktung der Online- und Mobile-Spiele in Nordamerika. Die gamigo Publishing GmbH (ehemals GameSpree GmbH) bündelt einen Großteil der eigenen Spielizenzen im Geschäftsbereich Game Publishing und betreibt die Weiterentwicklung dieser eigenen IP's. Die im Jahr 2016 erworbene Tochtergesellschaft Aeria Games GmbH publiziert MMOG's in Europa und Nord-Amerika. Die Tochtergesellschaft gamigo Advertising GmbH konzentriert sich auf die Affiliate-Vermarktung. Die gamigo Portals GmbH (ehemals Intenium GmbH) konzentriert sich auf den Geschäftsbereich Portale und bietet Download-Spiele auf der eigenen Plattform [www.deutschland-spielt.de](http://www.deutschland-spielt.de) an. Die Mobile Business Engine GmbH stützt den Bereich Plattform-Services als IT-Spezialist für Internet- und Mobile-Zahlungen. Die in 2016 erworbene adspree media GmbH vermarktet Spiele für Dritte und stärkt gleichzeitig den Bereich Portale mit eigenen Spieleportalen (u.a. [poged.com](http://poged.com)) und Technologien zur Auswertung von Nutzeraktivitäten.

Insbesondere auf Grund der Übernahme der Aeria Games GmbH ist die Zahl der Mitarbeiter in 2016 stark gestiegen. Obwohl die Aeria Games GmbH erheblich saniert werden musste und die Anzahl der Mitarbeiter dadurch bei der Aeria Games GmbH erheblich zurückgegangen ist, beschäftigt der gamigo Konzern zum Ende 2016 insgesamt 226 Mitarbeiter. Um der größeren Organisation gerecht zu werden, wurde die Managementebene weiter optimiert. Zum 9. August 2016 wurde auch der Vorstandsvertrag von Andreas Planer beendet. Seit dem 9. August 2016 führt Remco Westermann die Geschäfte als Einzelvorstand.

### **C. Ziele und Strategien**

Der gamigo Konzern hat es sich zum Ziel gesetzt der größte Online Spiele Publisher in Europa und Nord-Amerika zu werden. Als wichtigster Wachstumstreiber waren Übernahmen von anderen Unternehmen in diesem Bereich. Mit seiner großen Kundenbasis ist gamigo inzwischen auch gut aufgestellt, um neue Spiele zu launchen.

Seit mehreren Jahren vermarktet und vertreibt der gamigo Konzern Produkte und Dienstleistungen in verschiedenen Ländern auf mehreren Kontinenten mit den Schwerpunkten Europa und Nord-Amerika. Vor dem Eintritt in einen neuen Markt analysiert der gamigo Konzern sowohl die Marktbedingungen als auch die rechtlichen Rahmenbedingungen des jeweiligen Landes. Darüber hinaus werden die Verschiebung von Kundenpräferenzen, Veränderungen von Markt- und Rahmenbedingungen und alle weiteren Entwicklungen in einschlägigen Märkten stetig verfolgt und analysiert. Auf Grund dieser Analysen verfügt der gamigo Konzern über viel Erfahrung und fundiertes Wissen hinsichtlich des lokalen und regulatorischen Umfeldes

zahlreicher internationaler Märkte im Game Publishing und Online-Marketing Bereich sowie Mobile- und Online Payment.

Um das Risiko einer Ablehnung der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt der gamigo Konzern bevorzugt Spielelizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften bzw. wesentliche Assets von Drittgesellschaften, die bereits etablierte Spiele am Markt anbieten und so bereits über eine Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben launcht gamigo auch neue – meist für Europa und/oder USA exklusive – Spiele-Lizenzen. Hierbei wird aber das finanzielle Risiko minimiert, indem in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen getätigt werden und die Vermarktungsbudgets erst erhöht werden, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien erfüllen. Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, werden wiedereingestellt.

#### **D. Steuerungssystem**

Die Geschäftsführung steuert das Unternehmen anhand einer Reihe von Kenngrößen. Das Steuerungssystem umfasst sowohl finanzielle Kennzahlen als auch nichtfinanzielle Leistungsindikatoren, die die Performance des Unternehmens und die Geschäftstätigkeit widerspiegeln. Neben unternehmensinternen Kennzahlen werden regelmäßig externe Indikatoren wie z. B. die Entwicklung erfolgreicher Spiele von Wettbewerbern sowie allgemeine Marktdaten zur Steuerung und Planung herangezogen.

Als wichtigste finanzielle Indikatoren werden Gesamtumsatz, EBITDA und Investitionen herangezogen. Die Parameter stellen sicher, dass unternehmensweit ausgewogene Entscheidungen im Spannungsfeld von Liquidität, Profitabilität und Wachstum getroffen werden.

Etablierte Monatsberichte enthalten alle relevanten Kennzahlen und Soll-Ist-Vergleiche sowie Vergleiche mit vorangegangenen Perioden. Sie stellen eine wichtige Diskussionsgrundlage für Vorstands- und Managemententscheidungen dar. Darüber hinaus erfolgt auf der Basis aktueller Soll-Ist-Vergleiche eine regelmäßige Aktualisierung der rollierenden Planung für sämtliche Unternehmensbereiche. Diese dient als Frühwarnsystem für eventuelle Abweichungen und ermöglicht eine frühzeitige Korrektur.

Neben rein finanziellen Steuerungsgrößen hat Gamigo Performance-Kennzahlen definiert, die nicht unmittelbar finanziell messbar sind. Bei der Gamigo sind insbesondere die Anzahl der neu registrierten Spieler (Registered New Users, RNU), die aktiven Spieler (Daily Active Users, DAU) und der durchschnittliche Umsatz pro Spieler (Average Revenue Per User, ARPU) wichtige Steuerungsgrößen. Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Die Kundenzufriedenheit wird durch das erweiterte Game- und das Ingameangebot permanent gesteigert und aufrechterhalten. Die persönliche Betreuung der Spieler und Clans durch unsere Community Manager runden das Angebot der Gamigo dahingehend ab. Der Erfolg zeigt sich darin, dass innerhalb der Gamigo Spiele viele langjährige Spielekunden existieren. Der Erfolg der Unternehmung ist damit verknüpft kompetente und engagierte Mitarbeiter dauerhaft an das Unternehmen zu binden. Daher ist die Gamigo unter anderem ein Ausbildungsbetrieb. Des Weiteren fördert die Gamigo Fort- und Weiterbildung der Arbeitnehmer. Außerdem finanziert Gamigo in- und ausländischen Mitarbeitern erweiterten Sprachunterricht, um die interne Kommunikation und die Zufriedenheit der Mitarbeiter zu steigern. Diese Aspekte sind nach Überzeugung der Gamigo Gruppe wesentliche Bausteine einer zukunftsweisenden Positionierung im Wettbewerb.

In 2016 wurden auf Grund der Erweiterung der Konzerngesellschaften die Steuerungssysteme entsprechend angepasst und erweitert. Im Publishing-Bereich wurden die zusätzlich erworbenen Spiele integriert bzw. in separaten Berichten abgebildet. Im Plattform-Bereich werden pro Unternehmen auf ihr Kerngeschäft zugeschnittene Kennzahlen genutzt, wie z.B. Bölling-Volumen, Abo-Volumen im Monat und Anzahl der Transaktionen (MOBILE BUSINESS ENGINE), Leads, Ertrag pro Lead, ECPM (adspre media GmbH) genutzt.

Steuerung und Planung greifen eng ineinander. Die Planung wird auf Basis der strategischen und operativen Unternehmensziele erstellt, wobei im Fokus der konzernweiten Planungsprozesse wie zuvor erläutert der Gesamtumsatz, EBITDA und Investitionen stehen. Die Ergebnisplanung umfasst die langfristige Unternehmensplanung sowie die operative Planung. Die einzelnen Planungsprozesse sind systematisch abgestimmt und im Zeitablauf festgelegt. Dies ist von grundlegender Bedeutung für die wirksame Steuerung der definierten Zielgrößen, aber auch für die gruppenweite Erhebung von Chancen und Risiken.

## **E. Forschung und Entwicklung**

Der gamigo Konzern betreibt keine aktive Forschung. Allerdings wird substantiell in Entwicklung investiert. Während die Spieleentwicklung bzw. Auftragsspieleentwicklung neuer Spiele vor einigen Jahren auf Grund der hohen Kapitalbindung in Kombination mit dem hohen finanziellen Risiko eingestellt wurde, investiert gamigo in die Entwicklung ihrer Plattform. Es wird an den verschiedenen Plattformkomponenten (z.B. Account-System, Bölling-Systeme, Reporting) sowie an den Portalen weiterentwickelt. Hierbei geht es darum, die Kundenerfahrung sowie die Effizienz und Skalierbarkeit zu verbessern und ebenso die Systeme für Dritte zur Verfügung zu stellen. Seit 2016 betreibt gamigo auch in-house die Weiterentwicklung einiger ihrer wichtigsten Spiele (z.B. Fiesta Online, Dessert Operation, Die Ratten). Der größte Vorteil der in-house Entwicklung dieser Spiele ist, dass dies kostengünstiger als mit externen Entwicklern betrieben werden kann. Darüber hinaus können die Bedürfnisse der Spieler und das Spielepublishing deutlich besser aufeinander abgestimmt werden.

## **II. Wirtschaftsbericht**

### **A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen**

#### **Weltwirtschaft**

Für das Jahr 2017 geht der Internationale Währungsfonds (IWF) von einem Wachstum des weltweiten Bruttoinlandsproduktes (BIP) von 3,4 Prozent aus und prognostiziert somit einen leichten Anstieg von 0,3 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Eine wesentliche ungewisse Variable ist dabei die noch unklare Ausgestaltung der US-Wirtschaftspolitik unter der neuen Trump-Administration. Der IWF hebt seine Voraussage für das Wirtschaftswachstum der USA in 2017 leicht (um 0,1 Prozent auf 2,3%) und in 2018 spürbar (um 0,4 Prozent auf 2,5%) an. Gründe hierfür sind unter anderem Ankündigungen der neuen Regierung zu Steuersenkungen oder auch einem umfassenden Infrastrukturprogramm für die Vereinigten Staaten.

Negative Einflüsse der in Aussicht gestellten Maßnahmen träfen laut IWF insbesondere einige Entwicklungs- und Schwellenländer: Obgleich diese mit einer steigenden Wirtschaftsleistung

von voraussichtlich 4,5 Prozent in 2017 insgesamt wieder essentiellen Anteil am Wachstum der Weltwirtschaft haben werden, korrigierte die UN-Sonderorganisation den Ausblick für einzelne Staaten wie z.B. Brasilien (0,2% in 2017, 0,1% in 2016) und Mexiko (1,7% in 2017, 2,3% in 2016) nach unten.

Der Konjunkturausblick für die Euro-Zone ist vorerst weniger stark betroffen, das Wachstum im Gebiet der Gemeinschaftswährung lahmt dennoch etwas und soll nach 1,7 Prozent in 2016 in den beiden Folgejahren 1,6 Prozent betragen. Für Russland sagt der Internationale Währungsfonds in 2017 ein Wachstum von 1,1 Prozent voraus, für Deutschland einen leichten Rückgang und 1,5 Prozent Wachstum. Für Großbritannien wird durch die Brexit-Entscheidung für 2018 ein Wachstumsrückgang auf 1,4 Prozent erwartet. China kann laut IWF mit einem Wirtschaftswachstum für 2017 von 6,5 Prozent rechnen – in Relation zu früheren Jahren weiterhin ein historisch niedriges Gesamtniveau.

### **Quellen:**

IWF Prognose 20.01.2016 (Gesamtüberblick und Einschätzungen)

<http://www.handelsblatt.com/politik/international/davos-2016/iwf-prognose-weltwirtschaft-steht-vor-grossen-risiken/12859518.html>

<http://www.finanznachrichten.de/nachrichten-2017-01/39674276-iwf-laesst-prognosen-zum-weltwirtschaftswachstum-unveraendert-015.htm>

<http://www.fondsprofessionell.de/news/maerkte/headline/iwf-prognostiziert-trump-jump-fuer-weltwirtschaft-130598/>

[https://www.finanzen100.de/finanznachrichten/wirtschaft/iwf-prognose-weltwirtschaft-beschleunigt-wachstum-2017-waehrend-deutsche-konjunktur-lahmt\\_H2009338212\\_368478/?SOURCE=7000002](https://www.finanzen100.de/finanznachrichten/wirtschaft/iwf-prognose-weltwirtschaft-beschleunigt-wachstum-2017-waehrend-deutsche-konjunktur-lahmt_H2009338212_368478/?SOURCE=7000002)

IWF Prognosi 04.10.2016 (Gesamtüberblick)

<http://www.handelsblatt.com/politik/konjunktur/nachrichten/maue-konjunkturprognose-des-iwf-die-lethargie-der-weltwirtschaft/14640450.html>

<http://www.tagesschau.de/wirtschaft/iwf-prognose-101.html>

14.12.2016 – Notenbank USA (FED) Zinserhöhung

<http://boerse.ard.de/aktien/fed-yellen-zinserhoehung-eingepreist100.html>

<https://deutsche-wirtschafts-nachrichten.de/2016/12/19/aktien-und-anleihen-mit-schweren-verlusten-nach-us-zinserhoehung/>

### **Deutschland**

Die deutsche Bundesregierung rechnet für das Jahr 2017 mit einem Wachstum des deutschen Bruttoinlandsproduktes (BIP) von 1,4 Prozent. Die Diskrepanz zum tatsächlichen BIP-Wachstum des Vorjahres (1,9%) begründet sich laut Wirtschaftsministerium im Wesentlichen durch Kalendereffekte und die unterschiedliche Anzahl von Arbeitstagen. Die Deutsche Bundesbank prognostiziert mit 1,5 Prozent unbereinigtem Wirtschaftswachstum ein ähnliches Ergebnis.

Die Zahl der Erwerbstätigen in Deutschland lag in 2016 bei 43,5 Millionen. Dies entspricht einer Arbeitslosenquote von 6,1 Prozent – der niedrigste Stand seit der Wiedervereinigung. Für 2017 wird eine Quote von 6,0 Prozent erwartet, weitere 320.000 Menschen sollen dann zusätzlich einen Arbeitsplatz finden.

Die Inflation stieg laut statistischem Bundesamt im Januar 2017 auf 1,9 Prozent und damit auf den höchsten Wert seit Juli 2013. Grund hierfür sind neben der Geld-Politik der Europäischen Zentralbank (EZB) insbesondere die gestiegenen Preise für Heizöl, Kraftstoffe und Mieten. Preise für Nahrungsmittel (+3,2%) und Dienstleistungen (+1,2%) zogen im Januar an, Energie war im Vergleich zum Vorjahr sogar um 5,8 Prozent teurer. Die Deutsche Bundesbank sagt für Deutschland eine zwar merkliche, aber nicht drastisch ansteigende Teuerungsrate der Verbraucherpreise voraus: nach 0,5 Prozent in 2016 eine Erhöhung um 0,9 Prozent auf 1,4 Prozent in 2017.

#### **Quellen:**

(09.12.2016) Deutsche Bundesbank

<http://www.finanznachrichten.de/nachrichten-2016-12/39407965-bundesbank-hebt-wachstumsprognosen-fuer-2016-und-2017-an-015.htm>

[https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Themen/2016/2016\\_12\\_09\\_konjunktur\\_prognose.html](https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Themen/2016/2016_12_09_konjunktur_prognose.html)

(25.01.2017) Bundeswirtschaftsministerium

<http://www.spiegel.de/wirtschaft/soziales/wirtschaftswachstum-bundesregierung-rechnet-2017-mit-1-4-prozent-a-1131640.html>

<http://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Pressemitteilungen/2017/20170125-fuer-inklusive-wachstum-in-deutschland-und-europa-jahreswirtschaftsbericht-2017-der-bundesregierung-verabschiedet.html;jsessionid=97E75404688ED506F49F0DFB255A6BD6>

Verbraucherpreise und Inflation:

<http://www.zeit.de/wirtschaft/2017-01/verbraucherpreise-deutschland-inflation-energie-lebensmittel> (30.01.2017) sowie <http://www.zeit.de/news/2017-01/03/preise-ende-der-mini-inflation-fuer-deutschlands-verbraucher-03120009> (03.01.2017)

## **B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen**

### **I. Markt**

Der gamigo Konzern hat ein breites Portfolio an Online-Spielen, inklusive Casual-Games, Rollenspielen und Strategiespielen sowie Plattform-Services. Sie vermarktet ihre Produkte und Dienstleistungen weltweit, wobei jedoch der Schwerpunkt in Europa sowie Nord-Amerika liegt. Insgesamt sind nach Informationen des BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) Computer-, Video- und Mobile-Spiele in allen Bevölkerungsschichten verbreitet. Gespielt wird über alle Alters- und Einkommensgrenzen hinweg. Der Markt für Online-Spiele



befindet sich, wie im Folgenden noch dargelegt werden wird, weltweit im Wachstum. Mobile-Games gewinnen zunehmend an Bedeutung.

Die Spiele-Industrie zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den am meisten vertretenen Genres im Bereich Online- und Mobile-Spiele gehören u.a. Rollenspiele, Strategie-, Sport- und Gelegenheitsspiele sowie sogenannte Casual-Games, wie Such- oder Ratespiele; z.B. 3-Gewinnt. Auf Grund des hohen Wettbewerbsdrucks ist der Spielmarkt Hit-orientiert: viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt, nur wenige entfalten eine hohe Lebensdauer. Bewährte Spiele können sich nach den Erfahrungen des gamigo Konzerns am Markt jedoch auch über 8 Jahre behaupten. Weltweit erzielen die Anbieter Gewinne über verschiedene Business-Modelle, darunter der Verkauf von Spielen oder Spiele-Apps, der Verkauf von virtuellen Gegenständen (sog. Items), der Verkauf von Spielabonnements sowie die Schaltung von Werbung in den Spielen. Der gamigo Konzern konzentriert sich im Markt der Onlinespiele vor allem auf Free-to-Play-Titel, wobei die Spieler gratis spielen können, jedoch um schneller voranzukommen oder zum Erwerb exklusiver oder besonderer virtueller Gegenstände Geld ausgeben.

Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst: Insgesamt sind nach Informationen des BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) Computer-, Video- und Mobile-Spiele in allen Bevölkerungsschichten verbreitet. Gespielt wird über alle Alters- und Einkommensgrenzen hinweg (Quelle: [https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2016/07/BIU\\_Jahresreport\\_2016.pdf](https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2016/07/BIU_Jahresreport_2016.pdf)). Der Markt für Online-Spiele befindet sich, wie im Folgenden noch dargelegt werden wird, weltweit im Wachstum. Mobile-Games gewinnen zunehmend an Bedeutung aber auch fast alle anderen Bereiche wachsen.

Die Spiele-Industrie zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den am meisten vertretenen Genres im Bereich Online- und Mobile-Spiele gehören u.a. Rollenspiele, Strategie-, Sport- und Gelegenheitsspiele sowie sogenannte Casual-Games, wie Such- oder Ratespiele; z.B. 3-Gewinnt. Auf Grund des hohen Wettbewerbsdrucks ist der Spielmarkt Hit-orientiert: viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt, nur wenige entfalten eine hohe Lebensdauer.

Im Bereich Mobile werden z.B. ca. 132 Spiele pro Tag in den Appstores gelauncht (Quelle: <http://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/>). Im Online-Games Bereich ca. 14 neue Spiele pro Tag, insbesondere über das Portal Steam (Quelle: <http://steampy.com/year/>). Bewährte erfolgreiche Spiele können sich nach den Erfahrungen des gamigo Konzerns am Markt jedoch auch über 8 Jahre behaupten. Weltweit erzielen die Anbieter Erträge über verschiedene Business-Modelle, darunter der Verkauf von Spielen oder Spiele-Apps, der Verkauf von virtuellen Gegenständen (sog. Items), der Verkauf von Spielabonnements sowie die Schaltung von Werbung in den Spielen. Der gamigo Konzern konzentriert sich im Markt der Onlinespiele vor allem auf Free-to-Play-Titel, wobei die Spieler gratis spielen können, jedoch um schneller voranzukommen oder zum Erwerb exklusiver oder besonderer virtueller Gegenstände Geld ausgeben.

Laut Daten des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospiele-Branche wurden im Jahr 2016 insgesamt EUR 2,13 Milliarden umgesetzt – ein Anstieg von 7 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum, in dem

der Gesamtumsatz EUR 1,99 Milliarden betrug. Mit EUR 1,18 Milliarden entfiel der größte Anteil des Umsatzes erneut auf den Verkauf von Spielen für PCs, Konsolen, Handhelds oder Mobile Devices, im Jahr 2015 lag der Umsatz hier jedoch sogar bei EUR 1,21 Milliarden, so dass in diesem Segment ein leichter Rückgang von 2 Prozentpunkten zu verzeichnen ist. Im Bereich virtuelle Güter und Zusatzinhalte, zu dem auch das Geschäftsmodell der Free-to-Play Spiele zählt, ist die Entwicklung hingegen deutlich positiver: mit EUR 659 Mio. im Jahr 2016 wuchs die Sparte um 17 Prozent gegenüber den gleichen Zeitraum im Vorjahr. Auch das Segment der Spiele-Abonnements (EUR 173 Mio. im Jahr 2016 und damit ein Plus von 19%) sowie der erstmalig erhobene Bereich der kostenpflichtigen Online-Netzwerke (EUR 114 Mio., +48%) wie zum Beispiel Playstation+, Xbox Live Gold oder EA Access bilden diesen insgesamt positiven Trend ab.

Nach Schätzungen des Analysehauses newzoo wird der Markt für Spiele weltweit von US-Dollar 101 Mrd. im Jahr 2016 auf ein Volumen von US-Dollar 116 Mrd. im Jahr 2018 anwachsen. Dies entspricht einer Wachstumsrate von rund 9 % pro Jahr. Insbesondere die Umsätze mit Mobile-Games wachsen stark (Weltweit ein Anstieg der Erlöse von US-Dollar 39 Mrd. US-Dollar im Jahr 2016 auf US-Dollar 53 Mrd. in 2018). (Quelle: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>)

Laut der Casual Games Assoziation sowie den Branchenanalysten von newzoo wird der globale Spielemarkt in den nächsten Jahren die folgenden wichtigen Wachstums- und Strategie-merkmale aufweisen: Beschleunigung der Globalisierung des Spielemarkts, wachsende Bedeutung von Tablets und Smartphones als Spieleplattform in Verbindung mit Free-to-Play-Geschäftsmodellen sowie die vor diesem Hintergrund steigende Bedeutung asiatischer Länder, insbesondere China, im Hinblick auf die Faktoren Wirtschaftswachstum sowie die Größe der potentiellen Verbrauchermärkte. Ein weiterer großer Wachstumsmarkt bildet der Bereich des e-Sports (Quelle: [http://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Newzoo\\_Games\\_Industry\\_Growth\\_Towards\\_2017.pdf?t=1455182596586](http://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Newzoo_Games_Industry_Growth_Towards_2017.pdf?t=1455182596586)). Das Volumen des umbesetzten Geldes im Bereich des e-Sports steigt erheblich, da nicht nur die Preisgelder stetig wachsen (<https://www.esportsearnings.com/tournaments>), sondern auch eine starke Professionalisierung vorangetrieben wird. Nur ein Beispiel ist, dass deutsche und internationale Top-Fußballvereine wie z.B. der FC Bayern München und Manchester City ihre eigenen e-Sports Teams besitzen ([http://www.90min.de/posts/4570128-9-leading-football-clubs-who-you-might-not-know-also-have-esports-teams?country\\_code=DE](http://www.90min.de/posts/4570128-9-leading-football-clubs-who-you-might-not-know-also-have-esports-teams?country_code=DE)).

Der Werbemarkt für Spiele ist ein abgeleiteter Markt vom Gesamtmarkt. Auf Grund des Wettbewerbsdrucks wird eher immer mehr für eine Kundenakquise gezahlt. Insbesondere im Mobile Spielemarkt nimmt der Wettbewerbsdruck weiter zu, was für Advertising Firmen Positiv ist. Während bis vor einige Jahre der Großteil der Kundenakquise über Affiliate-Netzwerke stattfand, hat sich der Markt gewandelt hin mehr direktem Traffic. Die Anzahl und Art der Kanäle änderte sich auch stark -und tut das nach wie vor-. Video/Bewegtbild wird immer wichtiger, ebenso Influencer Marketing. Auch neue Kanäle wie z.B. Snapchat sind hinzugekommen. Agenturen müssen daher immer mehr Channels bedienen und entsprechende Expertise Wissen aufbauen und vorzeigen, um weiterhin effizient und effektiv arbeiten zu können. Daneben sind auch analytische und technologische Kompetenzen noch wichtiger geworden, um performance-orientierte Kampagnen zu bedienen. Hier sind vor allem das Fraud Tracking/Fraud Prevention, sowie die Attribution von Leads zu Influencer- oder TV-Kampagnen zu nennen,

die erst eine Optimierung der Gesamtkampagne zulassen (Quelle: <https://www.forbes.com/sites/deeppatel/2017/04/21/how-to-measure-the-roi-of-an-influencer-marketing-campaign/#74f846626348>).

### **Quellen:**

<http://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/> (pocketgamer)

<https://www.biu-online.de/blog/2017/04/04/starke-nachfrage-nach-computer-und-videospielen-umsatz-waechst-um-7-prozent/> (BIU/GfK)

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> (Newzoo)

<http://gs.statcounter.com/press/mobile-and-tablet-internet-usage-exceeds-desktop-for-first-time-worldwide> (statcounter)

## **II. Wettbewerb**

### **Online games publishing:**

Im Bereich der Online Games gibt es national wie auch international zahlreiche Wettbewerber, wobei einige Wettbewerber ihren Schwerpunkt mehr auf den Casual-Games legen oder in anderen Märkten als der gamigo Konzerns tätig sind. Auch nimmt die Anzahl der Wettbewerber stetig zu. In Europa/Amerika gibt es im Spielmarkt drei Milliardenkonzerne; Electronic Arts, Ubisoft und Activision Blizzard, viele der Asiatischen Milliardenkonzerne sind aber auch in Europa/Amerika aktiv, wie z.B. Nexon, Tencent. Spezialisierte Onlinespieleanbieter sind in Europa/Amerika meist eher kleiner, zu den größeren gehören zynga, Bigpoint, Gameforge, Travian, Goodgame Studios, Wooga, Ankama, Daybreak Game Studios, Epic Games, Gaijin Entertainment, Hi-Rez Studios. My.com, Wargaming und Trion.

Die meisten Spielepublisher in dieser letzten Kategorie haben nur wenige Spiele, von deren Erfolg ihre Umsätze stark abhängig sind (z.B. Bigpoint und Goodgames Studios) und leiden, wenn diese Spiele Ihren Zenit überschritten haben.

Der gamigo Konzern gehört inzwischen zu den größeren der kleineren Onlinegame Publisher, zeichnet sich aber dabei durch ein breites Spieleportfolio mit gut verteilten Umsatz aus sowie Ihre starke Aufstellung bei der Vermarktung (eigene Portale, eigene Vermarktungsfirmen), sowie durch Ihre stark auf M&A basierende Wachstumsstrategie.

### **Mobile Games Publishing:**

Der Bereich Mobile Games hat durch die Smartphones und den damit verbundenen App-Stores in den letzten Jahren ein rasantes Wachstum gezeigt. Einige wenige Unternehmen verdienen weltweit sehr viel Geld und verteidigen ihre Positionen auch mit substantiellen Marketingausgaben (z.B. Supercell (inzwischen Teil von Tencent), Elex, King (inzwischen Teil von Activision Blizzard), Niantic, Machine Zone, Playrix, Kabam und Com2us). Mit der enormen Flut an neu gelaunchten Spielen, dem starken Wettbewerb um neue Spieler, sowie den starken Positionen einiger älterer Spiele sowie der beschränkten Vermarktungsmöglichkeiten bei den beiden wichtigsten Gatekeepern Apple und Google ist das launchen von neuen Spielen teuer und risikoreich. gamigo hat wenige Spiele in diesem Bereich und launcht aus den

genannten Gründen nur zurückhaltend. Ein M&A-Markt mit realistischen Preisen steht noch am Anfang.

### **Advertising für Games:**

Nach Erfahrungen des gamigo Konzerns ist auch auf dem Werbemarkt ein zunehmender Wettbewerb um gute Werbeplätze zu beobachten. Nicht nur Spielefirmen, auch Unternehmen aus anderen Branchen buchen zunehmend Online- und Mobile-Werbung. Die Konsumenten sind auf immer mehr Plattformen und sozialen Netzwerken anzutreffen (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube etc.). Die wichtigsten Wettbewerber in diesem Bereich sind ad2games, ad4games und welovex. Daneben spielen auch die großen traditionellen Medienagenturen eine Rolle und Spin-offs, die sich auf einzelne neue Kanäle fokussieren, wie zum Beispiel Divimove oder Nevaly im Influencer Marketing. Bei den Vermarktungs- und Vertriebservices unterscheiden sich die Töchter des gamigo Konzerns nach eigener Einschätzung insbesondere durch den Besitz von eigenen Spiele-Assets (wie z.B. [www.browsergames.de](http://www.browsergames.de)), dem 100%-igen Fokus auf den Gaming-Bereich und performance-orientierte Vermarktung, die Vermarktungskooperation mit ProSiebenSat.1 bei TV Kampagnen und die Möglichkeiten einen vollständigen Kanal-Mix für Akquisitionskampagnen anzubieten. Durch die Akquisition von Mediakraft kommt hier die tiefe Expertise im Boom-Segment Influencer Marketing und Online Video und zusätzlich eine starke Marke hinzu.

### **Plattform Services:**

Der Markt für Plattform-Services ist noch wenig entwickelt. Während es für Spieleentwicklung inzwischen gute standardisierte Lösungen gibt wie die Unity, Unreal und Amazon Lumberyard (basierend auf der CryEngine von Crytek), gibt es keine wirklich guten kompletten Lösungen für einen Spielepublisher. Es gibt diverse Anbieter von Games-Software, die meist nur einen Teil der benötigten Softwarelösungen anbieten bzw. nur auf Mobile spezialisiert sind. Dazu gehören GameSparks (von Amazon übernommen), Photon, Braincloud, Gamua, Playfab, ChiliConnect, Kii und heroiclabs. Die Steam Plattform grenzt auch in diesem Bereich an, ist aber tatsächlich nur eine Vermarktungs- und Abrechnungslösung gekoppelt an der Steam Plattform mit einem Fokus auf sog. Premiumspiele, welche meist nur einmal bezahlt werden und sonst keinen kontinuierlichen Umsatz mehr liefern. Im ersten Halbjahr hat sich auch die eCommerce-Plattform zum digitalen Spielervertrieb von Premiumspielen Good Old Games ([gog.com](http://gog.com)) von den Witcher-Entwicklern CD Projekt als Wettbewerber etabliert. Gamigo sieht eine echte Chance hier Ihre Publishing-Plattform auf SaaS Basis anzubieten, mit einem kompletten Portfolio -das Bausteinweise wählbar ist- an Dienstleistungen; hosten, registrieren, bewerben, messen, abrechnen und Beratung. Während der Bereich SaaS auf Grund anderer interner Technikprioritäten erstmal pausiert wird, wird die Position im Bereich Vertrieb- und Vermarktung für Dritte aktiv vorangetrieben.

## **C. Geschäftsverlauf**

Auf Grund der Entwicklung des bestehenden Geschäfts, sowie durch weitere strategiekonforme Übernahmen (insbesondere der Übernahme der Aeria Games GmbH zum 01.07.2016) ist der Umsatz im Vergleich zum Vorjahreszeitraum mit einem Plus von 80,0 Prozent stark gewachsen (Umsatz 2016: **38.975,1 TEUR**, 2015: **21.644,8 TEUR**). Das EBITDA hat sich allerdings wegen der erheblichen Restrukturierungsaufwendungen nach der Übernahme der Aeria Games GmbH gegenüber dem Vorjahreszeitraum knapp halbiert (EBITDA 2016: **2.635,4**

**TEUR** gegenüber **4.276,3 TEUR** in 2015). Der Cashflow aus Investitionstätigkeit hat sich zum Vorjahr erhöht (**TEUR -1.654,0** in 2016 gegenüber **TEUR -2.110,3** in 2015). Der Grund für den trotzdem negativen Cashflow aus Investitionstätigkeit liegt in den Auszahlungen für gekaufte Spielizenzen und aktivierte Eigenleistungen.

Die Entwicklung im Geschäftsjahr bildete sich in zwei Szenarien ab.

Einerseits erfolgte die sehr positive Entwicklung des bestehenden Portfolios. Durch die in 2015 initiierten Plattformstrategie, konnten in 2016 bereits kostensparende Potentiale generiert werden. Um die laufenden cost of sales zu senken wurden die weltweiten Lizenzen von zwei sehr gut performenden Spielen (Fiesta Online und Last Chaos) von den jeweiligen Entwicklerstudios gekauft. Diese Spiele liefen bereits auf den eigenen Plattformen, weshalb sich auch keine weiteren Implementierungskosten ergaben. Der Alteigentümer der highdigit GmbH hat bis zur Erstellung des Konzernabschlusses nicht alle zur umfänglichen Konsolidierung notwendigen Daten bereitgestellt. Eine Rückabwicklung des Kaufvertrages wird angestrebt. Darüber hinaus wurden noch zwei Entwicklerstudios (Looki Assembly Studios GmbH -vormals Playzo Games GmbH und die zweiten 50% der Beteiligung an der Intenium Technologies GmbH) akquiriert, um die bestehenden Reichweite zu erhöhen. Im Zuge der Aeria Transaktion wurden mit der adspree media GmbH (vormals Seven Games Network GmbH) und der Honey Tracks Software noch zwei Plattform ergänzende Gesellschaften bzw. Assets ins Portfolio überführt. Die vorgenannten Portfolioerweiterungen haben im Geschäftsjahr zum positiven operativen Ergebnis (EBITDA) beigetragen.

Andererseits wurden mit der Aeria Games GmbH und der ElbSpree media Holding GmbH (vormals ProSiebenSat.1 Games GmbH) hochdefizitäre Gesellschaften übernommen, die in der zweiten Jahreshälfte zwar einen positiveren Geschäftsverlauf aufzeigten, allerdings in Summe das operative Ergebnis des gamigo Konzerns im Berichtsjahr belasteten. Die Anstrengungen der Restrukturierungsmaßnahmen drehten das operative Ergebnis der Aeria Games GmbH im ersten Quartal 2017 ins Positive.

In 2017 wurde zusätzlich noch das Spieleportal [www.mmogames.com](http://www.mmogames.com) übernommen. Die Konsolidierung von kleineren, leicht integrierbaren Spielefirmen ist die Basis für eine kontinuierliche Steigerung von Umsatz und Resultat des Unternehmens.

## **D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage**

### **Ertragslage**

Die Ertragslage des gamigo Konzerns hat sich in den vergangenen Jahren kontinuierlich verbessert, was beweist, dass die vom Vorstand verfolgte Strategie funktioniert. Dies führte im Geschäftsjahr 2016 zu einem deutlich positiven operativen Ergebnis. Neben Verbesserungen im bestehenden Konzern spielten auch die zusätzlichen Übernahmen im Zusammenhang mit der kapitalschonenden Plattformstrategie eine wichtige Rolle. Der Umsatz hat sich mit **38.975,1 TEUR** gegenüber dem Vorjahresumsatz (2015: **21.644,8 TEUR**) deutlich erhöht (+ 80,0 %). Zwar verschlechterte sich das EBITDA i.H.v. **2.635,4 TEUR** gegenüber 2015 (**4.276,3 TEUR**) stark, allerdings ist darin das isolierte Aeria Games GmbH EBITDA i.H.v. **-2.911,4 TEUR** enthalten. Die im zweiten Halbjahr angefallenen Kosten für die Restrukturierung der

Aeria Games GmbH sind dabei nicht normalisiert, was die tatsächliche Performance des gesamten Konzerns verdeutlicht.

Es wurden im Geschäftsjahr in die Verbesserung von den internen gamigo Systemen – insbesondere „Software as a Service“ und den Launch neuer Portale – investiert. Daher erhöhten sich die aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2016 auf **2.154,4 TEUR** (2015: **1.601,6 TEUR**). Ein kleinerer Teil der aktivierten Eigenleistungen ist der Erweiterung von Spielen zuzuordnen.

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf **574,3 TEUR** und sind im Vergleich zum Jahr 2015 um **360,6 TEUR** gesunken (2015: **934,9 TEUR**). Sie resultieren hauptsächlich aus der Auflösung von Rückstellungen, sowie aus periodenfremden Erträgen.

Die Kosten des Umsatzes habe sich im Geschäftsjahr 2016 absolut auf **17.311,4 TEUR** (2015: **10.839,3 TEUR**) erhöht. Das lässt sich primär auf den gesteigerten Umsatz zurückführen. In der Steigerung ebenfalls enthalten sind überproportional hohe Kosten für Lizenzen und Technik, die im Zusammenhang mit der Akquisition der Aeria Games GmbH stehen und im Rahmen der Restrukturierung bis Ende 2017 signifikant gesenkt werden.

Der Personalaufwand des gamigo Konzerns steigerte sich im Berichtsjahr um **6.248,5 TEUR** (2016: **10.471,3 TEUR** versus **4.222,8 TEUR** in 2015), was sich primär auf die Aeria Games GmbH zurückführen lässt.

Die Abschreibungen waren in 2016 mit **12.732,3 TEUR** erheblich höher als in 2015 (**4.677,4 TEUR**). In den Abschreibungen des Berichtsjahres sind zusätzlich außerplanmäßige Abschreibungen in Höhe von **3.111,4 TEUR** (2015: **424,6 TEUR**) auf eingestellte bisher aktivierte Spielelizenzen, auf Sachanlagen **330,3 TEUR** (2015: **0 TEUR**) sowie auf Finanzanlagen i.H.v. **925,8 TEUR** (2015: **0 TEUR**) enthalten.

Im Jahresvergleich sind die sonstigen betrieblichen Aufwendungen von **4.842,9 TEUR** (2015) auf **11.285,7 TEUR** (2016) angestiegen. Der Anstieg kommt hauptsächlich durch höhere Aufwendungen durch die Übernahme der ehemalige P7S1 Gaming Aktivitäten. Die Steigerungen finden sich primär in den Kostenarten Miete, Consulting/Legal, Restrukturierung sowie den nicht den direkten Kosten zurechenbaren Kosten für Marketing und Technik. Außerdem enthalten sind nicht aktivierte Anschaffungsnebenkosten im Zusammenhang mit der Akquisition von weiteren Unternehmen.

Im Jahr 2016 betrug das Finanzergebnis der gamigo AG im Vergleich zu **-954,9 TEUR** im Vorjahreszeitraum **-1.892,3 TEUR**. Die Zinsaufwände in Höhe von **-1.914,6 TEUR** (2015: **-1.553,6 TEUR**) resultieren aus Darlehensverbindlichkeiten sowie der Unternehmensanleihe. Die darin enthaltenen Kosten der Anleiheausgabe betragen **340,4 TEUR** (2015: **336,2 TEUR**).

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge konnte der gamigo Konzern im Jahr 2016 steuerliche Erträge in Höhe von **2.932,4 TEUR** (2015: **2.302,9 TEUR**) ausweisen.

Das Konzern-Jahresergebnis nach Steuern hat sich gegenüber dem Vorjahr aus den vorgeannten Erläuterungen signifikant verschlechtert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2016 auf **-9.080,5 TEUR** (2015: **931,3 TEUR**).

### Vermögenslage

Unter der Berücksichtigung der Zu- und Abgänge, sowie den Abschreibungen sind im Abschluss des Jahres 2016 langfristige Vermögenwerte in Höhe von **64.151,8 TEUR** ausgewiesen (2015: **27.109,5 TEUR**). Die Zugänge in 2016 resultieren im Wesentlichen aus der Übernahme der ElbSpree media Holding GmbH (vormals: ProSiebenSat.1 Games GmbH), Aeria Games GmbH, adspree media GmbH (vormals: Seven Games Network GmbH). Im Wesentlichen beinhalten die Zugängen aus Akquisitionen die identifizierbaren materiellen wie insbesondere immateriellen Vermögenswerten des Anlagevermögens (Kundenstamm der adspree sowie Spiellizenzen der PC-Games und Mobile Games von Aeria insbesondere von den Spielen Echo of Soul, Aura Kingdom und Kauf der weltweiten Lizenzrechte am Spiel Fiesta Online), sowie den jeweiligen Geschäfts- oder Firmenwert.

Zum 31.12.2016 weist das Anlagevermögen des gamigo Konzerns aktive latente Steuern in Höhe von **8.971,2 TEUR** aus (2015: **6.156,8 TEUR**), die aus steuerlichen Verlustvorträgen resultieren.

Die kurzfristigen Vermögenwerte des gamigo Konzerns haben, im Vergleich zum Vorjahr, durch die Übernahmen der oben genannten Gesellschaften deutlich zugenommen und betragen zum 31.12.2016 in Summe **10.185,9 TEUR** (2015: **5.430,0 TEUR**). Im Wesentlichen beinhaltet diese Veränderungen den Anstieg aus Forderungen aus Lieferungen und Leistungen (**4.884,8 TEUR** in 2016 im Vergleich zu **3.385,8 TEUR** in 2015) und den Anstieg der liquiden Mittel (**2.776,1 TEUR** in 2016 im Vergleich zu **878,5 TEUR** in 2015).

Das Konzerneigenkapital der gamigo beträgt zum 31.12.2016 **31.889,0 TEUR**. Dieses teilt sich in das gezeichnete Kapital in Höhe von **2.310,7 TEUR**, die Kapitalrücklage in Höhe von **48.153,4 TEUR** und den Bilanzverlust von **-18.605,7 TEUR**.

Die Kapitalerhöhung i.H.v. 762.536 Aktien zum Nennwert von 1,00 EUR wurde am 20. Juli 2016 im Handelsregister eingetragen. Sie erfolgte in Form einer Sacheinlage (Akquise ElbSpree media Holding GmbH (vormals: ProSiebenSat.1 Games GmbH)) und wurde in die Kapitalrücklage eingebracht. Die Kapitalrücklage erhöhte sich durch die Kapitalerhöhung um **31.237,5 TEUR**.

Die Zukäufe der ElbSpree media Holding GmbH (vormals: ProSiebenSat.1 Games GmbH) und der Looki Assembly GmbH (vormals: Playzo Games GmbH) wurden mittels einer Kombination aus Aktien, Darlehen und liquiden Mitteln realisiert.

Grundsätzlich wurde entschieden, zukünftig zusätzlich benötigte Hardware entweder als Cloud-Services zu beziehen oder über Leasing abzubilden.

Durch die Akquisitionen und das positive Konzernergebnis des Berichtsjahres hat sich die Eigenkapitalquote deutlich positiv von 28,3% auf 42,9% entwickelt. Auch die bereinigte

Eigenkapitalquote, unter Berücksichtigung der mit Rangrücktritt versehenen Darlehen entwickelte sich positiv von 42,5% (31.12.2015) auf 48,6% (31.12.2016).

Zum 31.12.2016 bestehen langfristige Schulden in Höhe von **17.370,1 TEUR** (2015: **14.574,2 TEUR**). Sie beinhalten die in 2013 emittierte und Mitte 2017 gekündigte Unternehmensanleihe (2016: **9.643,5 TEUR**, 2015: **8.178,8 TEUR**) und Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen (2016: **800 TEUR**, 2015: **906,1 TEUR**), weiteren sonstigen langfristigen Verbindlichkeiten in Höhe von **4.414,5 TEUR** (2015: **4.196,7 TEUR**) und passiven latenten Steuern von **2.512,1 TEUR** (2015: **1.292,6 TEUR**). Darlehen in Höhe von **4.240,2 TEUR** sind mit einem Rangrücktritt versehen.

Die kurzfristigen Schulden bestehen aus Rückstellungen für kurzfristige Verbindlichkeiten (2015: **1.932,7 TEUR** und 2016: **4.326,4 TEUR**), Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten (2015: **509,9 TEUR** und 2016: **916,8 TEUR**), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2015: **3.502,5 TEUR** und 2016: **6.781,7 TEUR**), sonstigen kurzfristigen finanziellen Verbindlichkeiten (2015: **1.890,8 TEUR**, 2016: **11.353,5 TEUR**) und sonstigen kurzfristigen nicht finanziellen Verbindlichkeiten (2015: **922,2 TEUR** und 2016: **1.700,2 TEUR**).

Am 08. März 2016 beschloss die Hauptversammlung das bisherige „genehmigte Kapital 2015“ aufzuheben sowie das „bedingte Kapital 2015“ zu erhöhen.

Gemäß Neufassung des Artikels 5.4 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 07. März 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 774.090,00 gegen Bar- und/oder Sacheinlagen durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016“).

Gemäß Neufassung des Artikels 5.8 der Satzung ist das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 774.090,00 durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt erhöht worden („bedingtes Kapital 2015“).

## **Finanzlage**

Der gamigo Konzern erwirtschaftete im Berichtsjahr 2016 einen positiven operativen Cashflow, der in der separat dargestellten Cashflow Rechnung ausführlich dargelegt ist. Der Cashflow soll zur Finanzierung von weiterem Wachstum verwendet werden. Daneben steuert der gamigo Konzern über das Working Capital sehr erfolgreich die Liquidität der Gruppe.

### **Liquidität und Cash Flow**

Der **Cash Flow aus der laufenden Geschäftstätigkeit** des Geschäftsjahres 2016 hat sich um 3.000,2 TEUR auf 4.393,5 TEUR verbessert. Dies reflektiert die Zunahme der kurzfristigen Forderungen und der Abschreibungen.

Die Zahlungsmittelabflüsse aus dem **Cash Flow der Investitionstätigkeit** betrugen 1.654,0 TEUR im Vergleich zu Zahlungsmittelabflüssen in Höhe von 2.110,3 TEUR im



Vorjahreszeitraum. Die Investitionen betrafen im Wesentlichen immaterielle Vermögenswerte (Spielelizenzen) sowie Einzahlungen aus Unternehmenserwerben.

Der **Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit** in Höhe von -1.249,1 TEUR (2015: 565,5 TEUR) setzt sich maßgeblich aus Zuzahlungen aus der Begebung von Anleihen (+1.197,7 T EUR), der Auszahlung aus der Tilgung von Finanzkrediten (-1.367,3 TEUR) und Zinszahlungen (-779,5 TEUR) zusammen.

Der gamigo Konzern verfügte am 31. Dezember 2016 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2015 über einen um 1.490,7 TEUR höheren Finanzmittelfonds von insgesamt 1.859,3 TEUR (Vorjahr: 368,6 TEUR).

### **Gesamtaussage zur Vermögens-, Finanz- und Ertragslage**

Der gamigo Konzern hat auch im Geschäftsjahr 2016 wieder substantiell in die Transformation sowie den Ausbau der Geschäftstätigkeit der Gruppe investiert. Hiermit wurde die Basis für gesundes, zukünftiges Wachstum weiter gestärkt.

Nachdem im Zeitraum 2013/14 der Konzernumsatz relativ gleich war und niedrigmarginiges Geschäft gegen ertragsreicheren Umsatz ausgetauscht wurde, ist ab 2015 ein klares Umsatzwachstum sichtbar. Obwohl durch die Akquisitionen die Umsatz/EBITDA Relation in 2016 negativer ausfiel als in den Vorjahren, wird durch die getroffenen Maßnahmen eine weitere positive Entwicklung des EBITDA gewährleistet.

## **III. Nachtragsbericht**

Als maßgebliche Änderungen nach dem Abschluss des Geschäftsjahres sind zu melden:

- Mit Purchase and Transfer Agreement vom 19.01.2017 wurde von der adspree media GmbH die strategisch sehr wichtige Domain mmogames.com im Rahmen eines Asset-Deals übernommen.
- Der gamigo Konzern hat mit der UniCredit Bank AG im Mai 2017 einen Vertrag über die Einräumung eines neuen Kontokorrentrahmens und einen Kreditvertrag in Höhe von 17,0 Mio. Euro geschlossen, sowie die UniCredit Bank AG als neue Haus- und Hauptbank gewählt.
- Der gamigo Konzern hat ihre im Jahr 2013 ausgegebene Anleihe 2013/2018 vertragsgemäß vorzeitig gekündigt und zurückgezahlt. Die Rückzahlung erfolgte am 3. Juli 2017 gemäß den Anleihebedingungen zu 101,50 Prozent des Nennbetrages. Fristgemäß wurden zu diesem Stichtag ebenfalls die Zinsen des abgelaufenen Quartals in voller Höhe ausgezahlt.
- Die Markt- und Wettbewerbsposition der adspree media GmbH wurde nachhaltig durch den Aufbau des Bereiches Influencer Marketing, sowie durch den Abschluss einer Vermarktungskoooperation mit der ProSiebenSat.1 Group gestärkt.

- Mit notariellem Unternehmenskaufvertrag Ur.-Nr. A1294 vom 30. Juni 2017 hat der gamigo Konzern mit Wirkung zum 30. Juni 2017 sämtliche Geschäftsanteile der Mediakraft Networks GmbH mit Sitz in Köln und deren deutscher und ausländischer Tochterunternehmen erworben.

Diese Vorgänge sollen sich jeweils insbesondere auf das EBITDA und das Jahresergebnis 2017 positiv auswirken. Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung des Ausweises oder Wertansatzes der einzelnen Vermögenswerte und Schuldposten zum 31.12.2016 geführt hätten.

## **IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht**

### **A. Prognosebericht**

Für das Geschäftsjahr 2017 erwartet der gamigo Konzern ein moderates Umsatzwachstum im niedrigem zweistelligen Prozentbereich, sowie eine klare weitere Verbesserung der Rentabilität und Profitabilität, insbesondere durch das Heben von Effizienzen und Synergien auf Grund der Aeria Übernahme. Zusätzlich zum organischen Wachstum plant der gamigo Konzern, auch weiter die Konsolidierungschancen des Marktes zu nutzen und Unternehmen im Spiele-Publishing-Umfeld sowie im Bereich Plattform-Services zu akquirieren.

Diese Erwartungen beruhen auf der Annahme, dass sich in 2017 keine wesentliche Verschlechterung der wirtschaftlichen Entwicklung in den Kernmärkten des gamigo Konzerns ergeben, sich auch die Wettbewerbssituation nicht verschlechtert und gamigo weitere attraktive Zukäufe realisieren kann. Unter diesen Voraussetzungen ist gamigo davon überzeugt, dass im Jahr 2017 der Umsatz und das EBITDA weiter deutlich gesteigert werden kann. Allerdings stellen die hohe Unsicherheit hinsichtlich des wirtschaftlichen Ausblicks und der Verbraucherstimmung ein Risiko für die Erreichung der genannten Ziele dar. Zwischen dem Ende des Geschäftsjahres 2016 und der Aufstellung dieses Berichts gab es keine weiteren wesentlichen Ereignisse, die gamigo zu einer Änderung der Prognose veranlassen würden.

Die tatsächlichen Zahlen aus 2016 entwickelten sich umsatzseitig besser als erwartet. Grund hierfür waren insbesondere die zahlreichen Unternehmensübernahmen. Das EBITDA entwickelte sich negativer als die Planung aus 2015. Grund hierfür waren ebenfalls die zahlreichen Unternehmensübernahmen und die damit verbundenen Kosten.

### **B. Prognosequalität**

Die Umsatz- und EBITDA-Prognosen beruhen auf internen Planungen, worin die für den gamigo Konzern maßgeblichen Leistungsindikatoren berücksichtigt werden. In der Planung wird im Bereich Publishing davon ausgegangen, dass sich die Neukundenzahlen positiv entwickeln und die Quoten für die Kennzahlen Erster Login sowie Kundenaktivität nicht verschlechtern und dass auch neue Spielelaunches zum Umsatzwachstum beitragen. Im Bereich Plattform-Services ist insbesondere Wachstum bei der Tochter adspree media GmbH (Vertrieb und Vermarktung von Spielen für Dritte) mittels des Anbietens von mehr Services pro Kunde

und Wachstum der Kundenanzahl geplant. Auf die Bereiche SaaS und Payment wird den Großteil des Jahres auf Grund der Notwendigkeit zuerst intern die Synergien im Technikbereich zu heben weniger Fokus liegen.

Die tatsächlichen Zahlen aus 2016 entwickelten sich besser als erwartet. Der Umsatz stieg insbesondere auf Grund der Übernahme von Aeria Games GmbH und adspree media GmbH viel stärker als geplant. Auf Grund der schlechten Ertragssituation der Aeria Games GmbH bei Übernahme und den notwendigen Kostenoptimierungsmaßnahmen wurden das EBITDA und das Nettoergebnis im zweiten Halbjahr negativ beeinflusst und waren deshalb auch niedriger als geplant.

### **C. Chancenbericht**

Gamigo partizipiert an einem insgesamt wachsenden Markt. Die Verbesserung von Umsatz und Ertragskraft durch die erfolgreiche Umsetzung des organischen und anorganischen Wachstums sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung der aktuellen Titel über neue Sprachversionen in Kombination mit dem Ausbau der Plattform-Services stellen ebenso wie in den Vorjahren die strategische Ausrichtung für die kommenden Jahre dar.

Eine Erweiterung des bestehenden Angebots durch diverse Service-Komponenten, ein aktives Game-Management, eine stabile und sichere technische Umgebung, eine gute Spielqualität sowie entsprechende Community-Services, die Ausweitung des Spieleportfolios sowie der Ausbau der Mobile-Games-Sparte sind für die Zukunft geplant, um den Mehrwert für die Spieler zu erhöhen und gamigo vom Wettbewerb abzugrenzen.

Ein weiterer Erfolgsfaktor wird zukünftig die Vermarktung von Werbemöglichkeiten in den Spielen darstellen. Die bestehende tiefgehende Kundendatenbasis ermöglicht gamigo eine ausführliche quantitative Analyse des Spielerverhaltens. Diese Analyse ist zum einen Basis für effektive Marketingmaßnahmen und zum anderen die Grundlage für eine gezielte Monetarisierung in den Spielen und damit die Erhöhung der Einnahmen für gamigo.

Das Marketing des gamigo Konzerns konzentriert sich in Zukunft vorrangig auf den europäischen sowie auf den Nord-Amerikanischen Markt. Für Desert Operations verfügt gamigo über 18 Sprachversionen. Bei den meisten anderen großen Titeln ist die Zahl der Sprachversionen wesentlich geringer. Eine Erweiterung der Anzahl der Sprachversionen ist auf Grund der wesentlich größeren Wörteranzahl bei den meisten Clientgames jedoch aufwendiger als bei den Browsergames. Sofern gamigo über die entsprechende Lizenz verfügt, was bei den meisten größeren Titeln der Fall ist, wird eine Erweiterung der Anzahl der Sprachversionen angestrebt. Mit der damit verbundenen Erschließung weiterer Länder soll das Wachstum des Umsatzes weiter gefördert werden.

Der zusätzliche Fokus auf Vermarktung und Vertrieb von Spielen für Dritte, sowie (ab Ende des Jahres 2017) das Anbieten von Plattform-Services an Dritte, stellt eine zusätzliche Chance dar. gamigo verfügt über eine stabile und gut skalierbare Plattform. Diese auch Dritten zur Verfügung zu stellen, hat sowohl für andere Marktteilnehmer – niedrigere Kosten, höhere

Qualität – wie auch für gamigo – mehr Volumen auf der Plattform führt zu erhöhter Effizienz – große Vorteile.

Eine zusätzliche Chance sieht gamigo in einer Stärkung des Eigen- und des Fremdkapitals, damit die vielfältigen Konsolidierungschancen im Markt genutzt werden können.

## **D. Risikobericht**

### **1. Markt- und Wettbewerbsbezogene Risiken**

#### Der gamigo Konzern agiert in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld.

Der gamigo Konzern betreibt und vermarktet Computerspiele und ist damit in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld tätig. Die Gesellschaft kann nicht ausschließen, dass in Anbetracht der erwarteten Wachstumsraten weitere Anbieter, die bislang ausschließlich in anderen, möglicherweise angrenzenden Märkten tätig sind und teilweise über erheblich höhere technische und finanzielle Ressourcen verfügen, sich aufgrund der zunehmenden Akzeptanz von Computerspielen dazu entscheiden, in diesen Teilmarkt einzutreten. Sie könnten damit die Marktanteile des gamigo Konzerns beeinträchtigen. Auch diverse bestehende Wettbewerber können auf eine vergleichsweise längere Geschäftstätigkeit zurückblicken, bzw. verfügen über einen vergleichsweise höheren Bekanntheitsgrad bzw. eine breitere Kundenbasis bzw. deutlich größere finanzielle und technische Ressourcen. Auch sind die Eintrittsbarrieren für neue Wettbewerber im Bereich der Computerspiele niedrig. Der steigende Wettbewerb kann auch zu steigenden Preisen bei dem Erwerb von Lizenzen für die Spiele führen. Die Realisierung jedes der geschilderten Wettbewerbsrisiken kann sich erheblich negativ auf die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns und infolgedessen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns auswirken.

#### Der gamigo Konzern unterliegt dem Risiko rasch wechselnder Technologien und Kundenanforderungen.

Der Markt für Computerspiele, in dem der gamigo Konzern tätig ist, ist ein sich schnell wandelndes Geschäft. Es ist durch sich rasch wandelnde Technologien, häufige Einführungen verbesserter oder neuer Spiele sowie ständig wechselnder und neuer Kundenanforderungen geprägt. Der Erfolg des gamigo Konzerns hängt daher entscheidend davon ab, neue Trends und Entwicklungen rechtzeitig vorzusehen, bestehende Spiele ständig zu verbessern und deren Lebensdauer zu verlängern, neue Spiele rechtzeitig in das Produktangebot aufzunehmen, sich den rasch wandelnden Kundenanforderungen anzupassen und insbesondere in großem Umfang zahlende Spieler zu gewinnen und zu halten. Insbesondere muss der gamigo Konzern in der Lage sein, sich ändernde Kundenwünsche und -anforderungen rechtzeitig zu erkennen und entsprechend kurzfristig die angebotenen Spiele so anzupassen und ständig mit neuen Eigenschaften zu verbessern, zu erweitern und zu aktualisieren, dass zahlende Spieler diese attraktiv finden. Hierbei ist der gamigo Konzern auch von der Verfügbarkeit von Entwicklungspartnern sowie deren Qualität und deren Bereitschaft, die Spiele auch langfristig weiter zu optimieren, abhängig.

Sollte es nicht gelingen, neue Spiele am Markt erfolgreich zu vermarkten oder die bereits angebotenen Spiele weiter zu optimieren und hierzu erfolgreiche Updates zu veröffentlichen, könnten die Wettbewerbsposition und die Wachstumschancen des gamigo Konzerns wesentlich negativ beeinträchtigt werden. Außerdem haben die Kundenzielgruppen in den unterschiedlichen Märkten des gamigo Konzerns nicht zwangsläufig die gleichen Wünsche und die Berücksichtigung regionaler Besonderheiten und Sprachen stellt eine zusätzliche Herausforderung im Hinblick auf Erfassung und Umsetzung von Trends dar. Hierzu ist der Einsatz technischer, personeller und finanzieller Ressourcen erforderlich. Jede Verzögerung oder Verhinderung der Einführung verbesserter oder neuer Spiele in das Produktangebot oder deren mangelnde oder verzögerte Marktakzeptanz kann sich in erheblichem Umfang nachteilig auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

#### Es besteht das Risiko der Einhaltung sowie der Verschärfung der rechtlichen Rahmenbedingungen in Bezug auf die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns

Der gamigo Konzern ist mit einer Vielzahl sich nicht selten ändernder und stetig zunehmender rechtlicher Rahmenbedingungen konfrontiert, welche die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns betreffen, insbesondere im Hinblick auf den Datenschutz, Verbraucherschutz, Jugendschutz und Glücksspiel.

Viele Bestimmungen betreffen die Erfassung, Verarbeitung sowie die Verantwortlichkeit für den Inhalt und Schutz von Daten, insbesondere von personenbezogenen Daten. Angesichts des Erfordernisses des besonderen Schutzes von Persönlichkeitsrechten im Internet können sich rechtliche Risiken, insbesondere im Zusammenhang mit den umfangreichen Möglichkeiten ergeben, personenbezogene Daten zu erheben, zu speichern und mit anderen Nutzungsdaten zu umfassenden Kunden- und Nutzerprofilen zu verknüpfen und auszuwerten. Mangels nicht immer eindeutiger gesetzlicher Vorgaben bzw. gefestigter Rechtsprechung lässt sich nicht immer eindeutig eine klare Abgrenzung zwischen personenbezogenen und sonstigen Daten vornehmen.

Des Weiteren bestehen Risiken im Zusammenhang mit der Einhaltung bzw. der Verschärfung rechtlicher Bestimmungen zum Verbraucherschutzrecht im Internet. Am 12. Dezember 2011 ist die neue EU-Verbraucherrechte-Richtlinie (2011/83/EU) in Kraft getreten. Diese wurde teilweise im deutschen Recht umgesetzt, u.a. in § 312g BGB.

Die vom gamigo Konzern angebotenen Computerspiele unterliegen in den jeweiligen Absatzländern bestimmten Bestimmungen im Hinblick auf den Jugendschutz. So führen in Deutschland etwa die Verbände der Computerspielwirtschaft in Deutschland im Wege der Selbstverwaltung eine freiwillige Prüfung der in der Bundesrepublik Deutschland für die Veröffentlichung vorgesehenen Computer- und Videospiele durch. Das Verfahren zur Prüfung von Computer- und Videospiele richtet sich nach den Grundsätzen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese wurden durch den Beirat der USK erlassen und sind seit dem 1. Februar 2011 in Kraft. Ergänzt werden diese durch die Leitkriterien für die Prüfung von Computer- und Videospiele, erlassen durch den Beirat der USK und in Kraft seit Juni 2011. Die Obersten Landesjugendbehörden sind im Rahmen des § 14 Jugendschutzgesetz (JuSchG) für die Freigabe und Kennzeichnung zuständig.

Sollte der gamigo Konzern die rechtlichen Bestimmungen, insbesondere in den vorgenannten Bereichen, in den jeweiligen Absatzmärkten nicht einhalten und/oder sollte sich das regulatorischen Umfeld verschärfen, kann dies die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns negativ beeinflussen und damit auch nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der markt- und wettbewerbsbezogenen Risiken für gering ein.

## **2. Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit der gamigo AG im B2C Bereich**

### Der gamigo Konzern ist von der Entwicklung erfolgreicher neuer Spiele abhängig

Da der gamigo Konzern vorerst selbst keine neuen Online-Computerspiele entwickelt, hängt das Angebot neuer Spiele entscheidend von der Verfügbarkeit und der Qualität externer Entwickler ab. Hierbei spielt auch eine entscheidende Rolle, ob ein externer Entwicklungspartner über ausreichende Ressourcen sowie über Erfahrungen im Bereich der Online-Computerspiele verfügt. Insbesondere in frühen Entwicklungsphasen von neuen Spielen besteht das Risiko, dass Spielekonzepte sich nicht als umsetzbar oder vermarktbar erweisen. Verzögerungen bei dem Start eines neuen Spiels wie auch damit verbundene Kostenerhöhungen können die Geschäftsentwicklung negativ beeinträchtigen. Auch besteht das Risiko, dass neue Spielprojekte abgebrochen werden müssen. Jedes der vorgenannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinflussen.

### Der gamigo Konzern ist von einer hohen Quote zahlender Spieler abhängig

Die Mehrzahl der vom gamigo Konzern angebotenen Computerspiele sind grundsätzlich kostenfrei (Free2play). Die Haupteinnahmequelle des gamigo Konzerns bei solchen Spielen ist der Verkauf von virtueller Währung, mit denen virtuelle Güter gekauft werden können, die den Spielspaß erhöhen und dem Spieler ermöglichen, innerhalb der Spiele schneller erfolgreich zu sein bzw. sich zu differenzieren. Der Erfolg des gamigo Konzerns ist somit davon abhängig, dass eine hohe Quote der Spielteilnehmer bereit ist, virtuelle Währung und damit virtuelle Güter mit echtem Geld zu erwerben. Sollte es daher nicht gelingen, zahlreiche Spieler zu gewinnen, die dazu bereit sind, virtuelle Währung und damit virtuelle Güter käuflich zu erwerben, oder sollten eine fehlende Attraktivität der angebotenen virtuellen Güter dazu führen, dass immer weniger Spieler dazu bereit sind, virtuelle Währung und damit virtuelle Güter käuflich zu erwerben, so wäre die Geschäftstätigkeit negativ beeinträchtigt. Dies würde sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns auswirken.

### Der gamigo Konzern ist von dem Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen abhängig

Der Erfolg des gamigo Konzerns hängt von dem Erfolg der durch den gamigo Konzern angebotenen Online-Computerspiele ab. Neue Spieler werden insbesondere durch Online-Marketingmaßnahmen gewonnen. Der Erfolg des gamigo Konzerns hängt daher entscheidend von dem Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen ab. Sollten die Online-Marketingmaßnahmen nicht den gewünschten Erfolg haben mit der Folge, dass nur wenige neue Spieler gewonnen

werden bzw. die Kundengewinnung teurer oder ineffizient wird, kann dies die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinträchtigen.

#### Der gamigo Konzern könnte Schutzrechte Dritter verletzen

Dem gamigo Konzern ist nicht bekannt, dass er in Verbindung mit den von ihm angebotenen Computerspielen gewerbliche Schutzrechte Dritter verletzt. Es kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass der gamigo Konzern möglicherweise Schutzrechte Dritter verletzt, Dritte Ansprüche aus der Verletzung von Schutzrechten gegenüber dem gamigo Konzern geltend machen oder dass der gamigo Konzern im Rahmen von Rechtsstreitigkeiten verklagt wird. Dies kann dazu führen, dass Produkte des gamigo Konzerns nicht oder nur verzögert kommerziell verwendet werden können. Bereits die Behauptung Dritter, dass der gamigo Konzern gewerbliche Schutzrechte Dritter verletzt, könnte zu wirtschaftlichem Schaden führen. Erfolgreich geltend gemachte Ansprüche aus Schutzrechtsverletzungen könnten den gamigo Konzern zu erheblichen Schadenersatzleistungen verpflichten. Schutzrechtsverfahren können komplexe sachliche und rechtliche Fragen beinhalten und haben oft einen ungewissen Ausgang. Derartige Rechtsstreitigkeiten können darüber hinaus, ob begründet oder unbegründet, mit einem beträchtlichen Zeit-, Personal- und Kostenaufwand verbunden sein und den gamigo Konzern von ihrer eigentlichen Geschäftstätigkeit abhalten; die Verzögerung oder Unterbrechung der Vermarktung eines Produkts kann sich zudem wesentlich nachteilig auf ihre Ertrags- und Finanzlage auswirken.

#### Der gamigo Konzern ist von funktionierenden Abrechnungspartnern abhängig

Der gamigo Konzern betreibt und vermarktet Online-Computerspiele. Die Haupteinnahmequelle ist der Verkauf von virtuellen Gütern, die den Spielspaß erhöhen und es dem Spieler ermöglichen, innerhalb der Spiele schneller erfolgreich zu sein. Im Hinblick auf den Erwerb dieser virtuellen Güter ist der gamigo Konzern auf kostengünstige und funktionierende Abrechnungspartner (sog. Payment Provider) angewiesen. Die Kosten der Abrechnung über diese Abrechnungspartner sind vergleichsweise hoch. Auch bei den Payment Providers besteht ein Risiko in Bezug auf technische Möglichkeiten, den temporären oder strukturellen Ausfall von technischen Plattformen, Systemen, Datenbeständen und Abrechnungssystemen sowie das Risiko der Zahlungsfähigkeit des Abrechnungspartners. Auch bestehen Risiken im Hinblick auf die Haftung auf Grund von z.B. Systemausfällen, Betrug und Hackerangriffen auf den Abrechnungspartner.

#### Der gamigo Konzern ist von den marktführenden Plattformen in westlichen Märkten zum Vertrieb von Spielen für mobile Endgeräte, Google Play Store und Apple iTunes App Store, abhängig

Die Kosten, um diese Plattformen zu nutzen, sind vergleichsweise hoch, sodass dies auch die Gewinnmarge verringert. Der Genehmigungsprozess dieser Plattformen kann ebenso negativ bzw. länger als erwartet ausfallen, sodass hier die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns verzögert oder gar verhindert wird und sich damit ein Ausfall der Verfügbarkeit dieser

Plattformen für den gamigo Konzern oder den Endverbraucher negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Der gamigo Konzern ist von der funktionierenden Zusammenarbeit mit den jeweiligen Entwicklern abhängig

Da der gamigo Konzern einen signifikanten Teil ihres Portfolios an Online-Computerspielen von externen Entwicklern bezieht, besteht auch hier eine starke Abhängigkeit zu diesen Entwicklern. Diese müssen nicht nur über ausreichend Ressourcen zur Wartung und zur Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der von dem gamigo Konzern lizenzierten Spiele verfügen, sondern diese auch mitverantworten. Hinzu kommt, dass äußere Einflüsse, wie z.B. eine schlechte Auftragslage oder andere erfolglose Titel eines Entwicklers, dazu führen können, dass dessen Geschäftstätigkeit negativ beeinflusst wird und sich dies somit ebenfalls negativ auf die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns auswirkt. Ein weiteres Risiko diesbezüglich ist das ein- oder beidseitige Nichterfüllen einer oder mehrerer Vertragsverpflichtungen, was neben Vertragsstrafen bzw. Zusatzzahlungen an den Entwickler bis zur Kündigung des bestehenden Vertrags führen kann. Obwohl sich der gamigo Konzern lediglich Geschäftspartner mit Aussicht auf ein lang bestehendes und erfolgreiches Vertragsverhältnis aussucht, können diverse Einflüsse zu einer Strategieveränderung des Geschäftspartners führen, sodass dieser die beidseitige Beendigung der Geschäftstätigkeit zur Not auch mit gerichtlichen Mitteln erzwingen kann. Jedes der vorher genannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns schwächen.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit der gamigo AG im B2C Bereich für gering ein.

### **3. Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns im B2B Bereich**

Der gamigo Konzern ist vom Erfolg der Vermarktung von Computerspielen von Drittanbietern abhängig

Der gamigo Konzern vermarktet durch seine Tochterfirma adspree media GmbH unter anderem auch die Computerspiele von Drittanbietern. Neben analogen Marktrisiken zum Publishing Bereich, herrscht in diesem Geschäftsfeld insbesondere eine weitere Konzentration auf Kundenseite. Es gibt nach wie vor viele Kunden, es werden aber immer weniger, dafür aber größere Kunden. Dieses Geschäftsfeld ist überwiegend Projektgeschäft, d.h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze (Spiel/Kampagnengetrieben) garantiert. Die adspree media GmbH ist überwiegend für Wettbewerber im Publishing Bereich von gamigo zuständig. Wenn auch die Spiele selbst in den meisten Fällen nicht in direktem Wettbewerb stehen, ist es für adspree media entscheidend, dass die Trennung der Geschäftsbereiche (Chinese Walls) vom Kunden als ausreichend angesehen werden. Falls kundenseitig Zweifel an dem Chinese Walls Prinzip aufkommen (z.B. bzgl. Launch Pipelines, Kundendaten, Kampagnendaten), kann das erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der adspree media haben und somit kann dies auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinträchtigen.



### Risiko durch Fraud

Der gamigo Konzern könnte so genanntem Fraud insbesondere im Bereich Affiliate-Marketing ausgesetzt werden. Dieses Risiko wird durch interne Mechanismen bestmöglich adressiert. Auf Grund des hohen Fraud-Anteils bei Internetbewerbung besteht aber trotzdem ein substantielles Risiko, zumal in der Regel kein Zugriff auf kundenseitige Daten und Systeme möglich ist, um Fraud noch besser zu identifizieren. Fraud kann erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der adspree media haben und somit kann dies auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinträchtigen.

### Risiken bei Betrieb eines Influencer-Netzwerks, d.h. insbesondere die Produktion und Verbreitung von Online-Video-Inhalten und das Angebot von Influencer-Marketing-Dienstleistungen

Das Online-Video-Geschäft (Produktion von Video-Content für Online-Plattformen) ist ein sehr junges, volatiles Geschäft mit hohen Abhängigkeiten von den großen Plattform Betreibern (z.B. YouTube und Google) und den eigenen Künstlern, die Inhalte gegen eine Umsatzbeteiligung produzieren. Die Plattformen haben großen Einfluss auf das Geschäftsmodell und die Profitabilität (erzielbare Werbeeinnahmen, Anforderungen an die Produktion (Kosten) und Algorithmen zur Priorisierung von Inhalten) und eine starke Verhandlungsposition.

Das Influencer Marketing Geschäft (Vermittlung und Durchführung von Werbekampagnen mit Influencern auf diversen Kanälen (YouTube, Facebook, Instagram)) ist ebenfalls ein sehr junges Geschäft, welches noch keine stabilen Marktstandards bzgl. Leistungen und Preisen aufweisen kann. In diesem Geschäftssegment herrscht ein großer Wettbewerb, der vor allem auch von größeren Marktteilnehmern, und hier insbesondere von großen Medienhäusern (ProSieben, RTL Group) betrieben wird. Die Risiken aus diesem Wettbewerb erstrecken sich vor allem auf die Preis- und Margenentwicklung. Neben den wirtschaftlichen Risiken gibt es auch weitere rechtliche Risiken, z.B. die Verletzung von Richtlinien zur Kennzeichnung von Werbung im Internet (Product-Placement ohne Kennzeichnung). Diese Risiken können erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der B2B Gesellschaften (insbesondere Mediakraft und adspree media) haben und somit kann dies auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinträchtigen.

### Risiken im Subscription/Abo-Modell

Einzelne Portale des gamigo Konzerns stellen Spiele primär über ein Abo-Modell zur Verfügung, bei dem sich eine andere Risikostruktur als beim free-to-play Publishing ergeben: Zum einen lebt das Modell von einer konstanten Bereitstellung neuer (einfacher) Spiele für die Abonnenten, die von Dritten (Entwicklern, Publishern) eingekauft werden müssen. Auch wenn hier auf ein breites Portfolio an Quellen zurückgegriffen werden kann, kann der Ausfall einzelner größerer Partner sich grds. schnell auf das Angebot und damit auf die Attraktivität des Abos auswirken. Zum anderen basiert das Abo-Modell auf stabilen, langfristigen Kundenbeziehungen, bei denen Veränderungen des Angebots oder der Angebotsabwicklung immer auch zu einem Erhöhten Churn-Risiko führt. Zu nennen ist hier z.B. der Ausfall eines Payment-Providers (Fall Click&Buy), der sich dann ggf. ebenfalls in erhöhten Churn übersetzen kann.

Die Abo-Portale bieten vor allem Download-Games für Desktop PCs an. Obwohl das Abo Geschäft grundsätzlich sehr stabil ist besteht mittelfristig die Gefahr einer Kannibalisierung durch zunehmende Verbreitung von Mobile Casual Games in der Zielgruppe.

#### Risiken im Zusammenhang mit der Plattform deutschland-spielt.de

Der gamigo Konzern vermarktet durch Ihre 100% Tochter INTENIUM GmbH auf ihrem Casual-Download-Portal deutschland-spielt.de überwiegend die Computerspiele von Drittanbietern. Es gibt nach wie vor viele Entwickler, 80% der Releases werden aber von 20% der Entwickler geliefert. Sollte einer der größeren Entwickler aus dem PC-Geschäft aussteigen, könnte der derzeitige Release-Rhythmus nicht aufrechterhalten werden und somit auch keine langfristig planbaren Umsätze garantiert werden. Es werden auch immer weniger neue Entwickler, die - analog zur Abnahme der Internetnutzer, die den PC nutzen - den PC als erste Distributions-Plattform auswählen. Ein großer Teil der Umsätze werden bei Deutschland Spielt durch das Abo-Modell „Vorteilskarte“ generiert. Es gibt nach wie vor viele Abonnenten, es werden aber - analog zur Attraktivität des PCs als Kommunikationsmittel - immer weniger, d.h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze garantiert.

#### Risiken im Zusammenhang mit dem Direct Carrier Billing

Der gamigo Konzern ist von der Preispolitik der Mobilfunknetzbetreiber (MNO) abhängig

Die MNO beeinflussen das Geschäft der Mobile Business Engine GmbH, einer 100% Tochter der gamigo AG entscheidend. Eine Änderung der Konditionen für Direct Carrier Billing hat direkte Auswirkungen auf die Mobile Business Engine GmbH und deren Kunden. Eine Erhöhung der Konditionen und entsprechende Verschlechterung der Marge für die Händler könnte die Akzeptanz des Zahlverfahrens mindern und zu Umsatzverlust mit direkten Auswirkungen auf Finanz- und Ertragslage der Mobile Business Engine GmbH und damit des gamigo Konzerns führen.

#### Verzögerte Auszahlungen oder Nichtauszahlung durch MNO

Die Mobile Business Engine GmbH ist von den pünktlichen Auszahlungen der MNO abhängig. Eine Verzögerung von Auszahlungen durch die MNO über einige Wochen könnte das Geschäft der Mobile Business Engine GmbH nachhaltig negativ beeinflussen, da sie gegenüber den Händlern dann ggf. auch nur verspätet auszahlen könnte. Dies würde die Zusammenarbeit mit den Händlern gefährden. Ein (teilweiser) Zahlungsausfall wäre dann möglich, wenn ein Händler aus Sicht der MNO nicht entsprechend der Vorgaben der MNO und den rechtlichen Rahmenbedingungen gehandelt hätte. Dies würde wahrscheinlich zu rechtlichen Auseinandersetzungen mit dem Händler führen, die Kosten verursachen und das Geschäft insgesamt beeinträchtigen könnte. Die Mobile Business Engine GmbH versucht dieses Risiko zu minimieren, indem sie Händler und deren Dienstangebote vorab eingehend prüft.

#### Die Regulierung durch die Bundesnetzagentur (BNA) könnte das Geschäft gefährden

Die Verbraucherschutzverbände und die Bundesnetzagentur verlangen striktere Regelungen für die Nutzung des Direct Carrier Billings, um etwaigen Fraud und sog. Abo-Abzocke zu

verhindern. Eine sehr weitreichende Regulierung bis hin zu einer generell voreingestellten Drittanbietersperre (Kunden könnten dann nur nach vorheriger Entsperrung Direct Carrier Billing nutzen) würden Umsatz und Finanz-/ Ertragslage der Mobile Business Engine GmbH nachhaltig verschlechtern, da Akzeptanz bei Händlern und Endkunden sinken würde und die Nutzbarkeit deutlich schlechter würde. Mobile Business Engine GmbH ist mit Verbraucherschutzverbänden und BNA in direkten Gesprächen, um etwaige Neuregelungen mit auszugestalten.

#### Das Zahlungsdienstleistungsgesetz (ZDUG) könnte die Kosten für Direct Carrier Billing erhöhen

Die Payment Service Richtlinie 2 (PSD2) verändert die Vorgaben für Bezahlungsanbieter in der EU. Bisher galt für das Direct Carrier Billing eine Ausnahme, die für MNO und Aggregatoren wie die Mobile Business Engine GmbH galt und keine Zahlungsdienstleisterlizenz erforderte. Das Zahlungsdienstleistungsgesetz („ZDUG“) wird am 13.01.2018 in Kraft treten. Bisher hat die BaFin noch nicht final entschieden, wie die Auslegung des Gesetzes sich auf das Geschäftsmodell des Direct Carrier Billing auswirken wird und welche Vorgaben sie machen wird. Sollte die BaFin entscheiden, dass Aggregatoren eine Zahlungsdienstleisterlizenz benötigen, so hätte dies Auswirkungen auf alle Prozesse der Mobile Business Engine GmbH und Einfluss auf Kosten und Ertrag. Eine Lizenz würde in der Beantragung (technische Umstellungen und Sicherheitskonzepte, rechtliche Beratung für die Beantragung) und im laufenden Geschäft (Datenschutzbeauftragter, getrennte Buchhaltung) die Kosten deutlich erhöhen. Die Mobile Business Engine GmbH ist in direkten Gesprächen mit der BaFin und mit anderen Aggregatoren und den MNO im Verbund als Interessengemeinschaft im Gesprächskreis der BaFin aktiv und versucht, die Beibehaltung der Ausnahmeregelung für Direct Carrier Billing zu sichern.

#### Bei der stetigen Weiterentwicklung der Payment-Plattform könnten (Programmier-)Fehler geschehen

Die Mobile Business Engine GmbH betreibt eine Plattform zur Abwicklung von Zahlungsvorgängen, die aufgrund von sich ändernden Markt- oder Technikanforderungen stetige Änderungen und Weiterentwicklungen erfordert. Ein Fehler in der Entwicklung könnte zu Abbrüchen bei Zahlungsvorgängen führen oder zu einem Ausfall der Plattform. Ein längerer Ausfall der Plattform oder fehlerhafte Buchungen könnten zu Akzeptanzverlust bei Händlern führen. Ferner könnten Buchungen bei Mobile Business Engine GmbH als gebucht stehen und eine Auszahlung ggü. dem Händler notwendig machen, auch wenn die Buchung beim MNO nicht erfolgreich war. Beides würde direkte negative Auswirkungen auf Umsatz und Ertrag haben. Die Mobile Business Engine GmbH hat verschiedene Monitoring Prozesse etabliert, die solche Risiken minimieren sollen.

#### Risiken im Zusammenhang mit der Bereitstellung einer „Software as a Service“ Lösung

Die vom gamigo Konzern entwickelte „gaming backend“- „Software as a Service Lösung“ kann ausfallen oder technische Fehler enthalten. Aufgrund der stetigen Weiterentwicklung des Systems kann es durch Updates oder Patches zu Ausfällen der Services kommen. Die Software und Infrastruktur können durch entstehende Inkompatibilitäten nicht mehr funktionieren. Dies kann sich nicht nur negativ auf bestehende Kunden auswirken, sondern auch potenzielle

Kunden daran hindern die Servicelösungen des gamigo Konzerns zu nutzen. Für den Fall, dass etwaige Störungen und Unterbrechungen nicht zeitnah gelöst werden können, kann dies die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinträchtigen.

Der gamigo Konzern schließt im Rahmen der „Software as a Service“ Dienstleistungen mit ihren Kunden so genannte SLA´s (Service Level Agreements) ab. Verstöße gegen diese SLAs durch z.B. oben genannte Gründe, Systemausfälle oder das schlichte Nichteinhalten von vertraglich zugesicherten Standards, kann zum Beenden der jeweiligen Kundenbeziehung führen und damit die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinträchtigen.

Der „Software as a Service“ Markt ist stark von den sich ständig wechselnden Technik-Anforderungen abhängig. Sollte es in den nächsten Jahren einen weiteren Technologiesprung geben, könnte dies zu einer Marktstagnation im „Software as a Service“-Bereich aufgrund des sinkenden Bedarfs an Cloud-Lösungen (On-Demand Business Modellen) führen. Dies hätte zur Folge, dass erhebliche Investitionen in neue Technologien und Cloud-Lösungen notwendig werden, um gegenüber Konkurrenzunternehmen keinen Wettbewerbsnachteil zu erhalten. Sollte der gamigo Konzern nicht bereit sein diese Investitionen zu tätigen, kann dies nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

Neben der oben beschriebenen starken technologischen Abhängigkeit, konnten sich im „Software as a Service Markt“ noch keine stabilen Marktstandards bzgl. Leistungen und Preisen etablieren. Wettbewerber des gamigo Konzerns könnten also Ihre Produkte zu günstigeren Konditionen bzw. kostenlos als Open-Source Lösung anbieten und damit die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns in diesem Bereich stark einschränken. Dies kann nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit der gamigo AG im B2B Bereich für gering ein.

#### **4. Technische Ausfallrisiken**

##### Der gamigo Konzern könnte Risiken im Zusammenhang mit Fehlfunktionen und/oder dem Ausfall des EDV-Systems und/oder der Netzwerke ausgesetzt sein

Der gamigo Konzern setzt im Rahmen ihres gesamten Geschäftsbetriebes komplexe IT-Systeme ein und ist bei der Erbringung ihrer Leistungen auf funktionierende IT-Systeme und Netzwerke angewiesen. Die Durchführung der Unternehmenstätigkeit über das Internet und die EDV beruht im Wesentlichen auf einer stabilen Datenverfügbarkeit, einer schnellen Übertragung von Daten und einer technisch stabil funktionierenden Internet-Anbindung. Die Funktionsfähigkeit der vom gamigo Konzern eingesetzten Server und der damit verbundenen Hardware- und Software-Infrastruktur und Daten, insbesondere Datenbanken, ist für die Geschäftstätigkeit, ihre Reputation und ihre Attraktivität gegenüber Kunden von erheblicher Bedeutung. Fehler und Schwächen der bestehenden Hardware- und Software und Daten können nicht ausgeschlossen werden.

Die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns könnte auch durch Ausfälle oder Störungen der IT-Systeme und Netzwerke infolge von Zerstörungen der Hardware, Systemabstürzen, Softwareproblemen, Virenattacken, Eindringen unbefugter Personen (Hackern) in das System, oder vergleichbare Störungen erheblich beeinträchtigt werden und Kosten in einem erheblichen Umfang verursachen. Sollte der gamigo Konzern die Zuverlässigkeit, Sicherheit und Verfügbarkeit ihrer IT-Infrastruktur nicht in angemessener Weise gewährleisten können, könnte dies negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben. Darüber hinaus könnte die Reputation des gamigo Konzerns bei Störungen in den IT-Systemen beträchtlichen Schaden nehmen.

Grundsätzlich bestehen für Online Gaming Publisher und Plattform-Anbieter wie gamigo durchweg diverse technische Ausfallrisiken, wie bspw. Angriffe, Hacks, Distributed Denial of Service-Angriffe (DDOS), Probleme mit Distributions-, Marketing- und Zahlungspartnern sowie Probleme im Einflussbereich der Spiele- und Technik-Entwicklungspartner. Diese können mitunter zu substantiellen Umsatzeinbußen und Reputationsverlusten führen. Durch die Auslagerung von Teilen der Infrastruktur sowie der Technik-Verwaltung an die externen Gesellschaften ist der eigenständige und direkte Einfluss von gamigo auf Entscheidungen bezüglich der Hardware, Software und der Sicherheitssysteme nicht immer komplett gegeben.

#### Die Nutzungsmöglichkeit der Domains könnte negativ beeinträchtigt sein

Der gamigo Konzern vermarktet ihre Online-Computerspiele auch über eigene Domains. Die über das Internet erfolgende Vermarktung der Spiele setzt voraus, dass die Domains störungsfrei funktionieren und ihre Nutzung weder rechtlich noch tatsächlich nachteilig beeinflusst wird. Jede Störung, Unterbrechung oder wesentliche Beeinträchtigung der Nutzungsmöglichkeit der Domains des gamigo Konzerns würde die Geschäftstätigkeit unmittelbar nachteilig beeinflussen und sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns auswirken.

#### Es besteht das Risiko der Verbreitung von Betrugssoftware

Dritte versuchen regelmäßig, neue Betrugssoftware zu entwickeln, um die Nutzung auch der durch vom gamigo Konzern angebotenen Spiele oder Dienste zu verhindern und/oder einigen Spielern unfaire Vorteile gegenüber anderen Spielern anzubieten. Außerdem versuchen Dritte, Spieler mit gefälschten Angeboten anzulocken. Die Verbreitung von Betrugssoftware und andere Betrugsmöglichkeiten, die darauf abzielen, die vom gamigo Konzern angebotenen Spiele zu verhindern und deren Spieler mit gefälschten Angeboten auszunutzen, kann zur Folge haben, dass die Spieler die vom gamigo Konzern angebotenen Spiele nicht mehr zu nutzen und/oder keine virtuellen Güter mehr käuflich erwerben. Betrugssoftware wird zunehmend auch bei mobilen Endgeräten (z.B. Smartphones, Tablets) eingesetzt, so dass der gamigo Konzern auch von dem Risiko in diesem Bereich betroffen sein kann, nachdem sie bestrebt ist, künftig auch Computerspiele auf mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablets etc.) anzubieten. Die Verbreitung von Betrugssoftware kann damit die Ertragskraft der angebotenen Spiele negativ beeinträchtigen und zusätzlich auch zu Reputationsschäden führen. Dies kann

negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

#### Der Schutz kundenbezogener Daten könnte seitens des gamigo Konzerns nicht ausreichend sichergestellt werden

Der Schutz kundenbezogener Daten, die im Rahmen der Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns erhoben und verarbeitet werden, genießt beim gamigo Konzern eine sehr hohe Bedeutung. Insgesamt jedoch kann keine Gewähr dafür übernommen werden, dass der gamigo Konzern beim Schutz dieser kundenbezogenen Daten erfolgreich sein wird. Es ist möglich, dass Dritte durch Umgehung der internen Sicherheitssysteme kundenbezogene Daten oder anderweitige Informationen erlangen und nutzen, welche beim gamigo Konzern zu ihren Geschäftsgeheimnissen zählen. Der Verlust kundenbezogener Daten könnte neben Reputationsschäden nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

#### Die von der gamigo AG angebotenen Computerspiele könnten Programmierfehler haben

Die vom gamigo Konzern betriebenen und vermarkten Online-Computerspiele können Programmierfehler enthalten, die erst nach Beginn der Vermarktung oder nach Einspielung eines Updates/Patches festgestellt werden. Es besteht das Risiko, dass Programmierfehler das Spielerlebnis negativ beeinträchtigen und so zu einem Verlust von (zahlungsbereiten) Spielern bzw. zu Zahlungsausfällen führen. Auch können durch Programmierfehler ausgelöste negative Spielerlebnisse auf Seiten der Spieler zu Reputationsschäden führen. Diese Risiken gelten sowohl für externe wie interne Spieleentwicklung. Diese Risiken können einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

#### Eine zunehmende Zahl von Individuen nutzen andere Geräte als PCs für die Internetnutzung

Der gamigo Konzern betreibt und vermarktet bislang insbesondere Online-Computerspiele. Sie zielt damit auf Kunden, die ihren PC für den Internetzugang nutzen. Die Zahl der Nutzer, die den PC für den Internetzugang nutzen, geht aber zurück. Dagegen greifen immer mehr Personen auf das Internet über Geräte wie Smartphones, Tablets, Fernsehgeräte und Set-Top-Box-Geräte zu (Quelle: <http://www.gartner.com/newsroom/id/347421>). Dieser Trend wird sich nach Einschätzung des gamigo Konzerns weiter fortsetzen. Eine allgemein geringere Verarbeitungsgeschwindigkeit, Leistung, Funktionalität und Speicher von diesen Geräten erschwert die Nutzung dieser Geräte für die vom gamigo Konzern bislang angebotenen Computerspiele. Daher hängt der Erfolg des gamigo Konzerns auch wesentlich mit der Nutzung des PCs für den Internetzugang ab. Sollte eine zunehmende Zahl von Individuen andere Geräte als PCs für den Internetzugang nutzen, könnte sich diese negativ auf die Zahl der Spieler und damit das Wachstum des gamigo Konzerns auswirken. Dies könnte einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

#### Der Einsatz der Streaming-/Download-Lösung von Gorillabox kann Nutzer verunsichern

Der gamigo Konzern nutzt für einige Ihrer Client Spiele eine Streaming-/Downloader-Technologie ihrer Minderheitsbeteiligung Gorillabox GbR. Diese Lösung erlaubt es Nutzern ein

Online-Spiel sehr schnell per Stream zu starten, während es im Hintergrund auf dem lokalen PC geladen, installiert und gepatcht wird. Gorillabox führt vor Beginn des Streams einen Test durch, ob Bandbreite und Qualität der Verbindung ausreichend für einen stabilen Stream sind. Nur bei ausreichend guten Voraussetzungen wird der Stream initiiert. Eine solche Messung ist aber nur eine Momentaufnahme und die Qualität von Verbindung und Bandbreite ist schwankend, zum Beispiel, wenn sich in einem geteilten Netzwerk, weitere User anmelden. In solchen Fällen ist es möglich, dass der Stream des Spielers „ruckelt“ oder sogar abbricht. Eine solche mangelhafte Performance kann unter Umständen negativ auf gamigo zurückgeführt werden. Während des Installationsprozesses werden auch Daten von Gorillabox auf den PC des Nutzers gespielt. Sollte der Nutzer das Spiel im Stream unterbrechen und auf Dateien von Gorillabox stoßen könnte ihn dies aufgrund mangelnder Transparenz verunsichern. Dies könnte einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

#### Technische Ausfallrisiken im Bereich B2B

Als „Software as a Service Anbieter“ ist der gamigo Konzern abhängig von den Dienstleistungen sogenannter Internet Carrier. Mögliche Ausfälle von Internet Carrier Leitungen, könnten dazu führen, dass die vom gamigo Konzern angebotenen Services nicht mehr für die Kunden des gamigo Konzerns verfügbar sind. Auch wenn gamigo diese Ausfälle nicht zu vertreten hat, könnte ein möglicher Schaden auf gamigo zurückfallen. Dies könnte einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

Der gamigo Konzern kann beim Anbieten Ihrer Softwarelösungen, nicht ausschließlich auf Ihre eigenen Ressourcen zurückgreifen, sondern muss auch Leistungen von Drittanbietern wie z.B. den Internet Carriern, externen Rechenzentrumsanbietern, Stromversorgern und Drittsoftware empfangen. Dies könnte zur Folge haben, dass bei einer gesteigerten Nachfrage hinsichtlich Leistungen des gamigo Konzerns die notwendigen Ressourcen seitens der Drittanbieter nicht beschafft werden können (Unterbrechung von Supply Chain) und der gamigo Konzern damit die mögliche Nachfrage nicht bedienen kann. Außerdem liegt eine Kostensteigerung bei den Drittanbietern außerhalb der Einflussmöglichkeit des gamigo Konzerns und kann einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

Die von der gamigo AG im B2B-Bereich eingesetzte Drittsoftware könnte inkompatibel hinsichtlich neuer notwendiger Updates werden, da sie vom jeweiligen Entwickler nicht mehr weiterentwickelt wird oder z.B. eine mögliche Architekturverletzung vorliegt, die eine Erweiterung der Software verhindert. Des Weiteren könnte die eingesetzte Drittsoftware Lizenzrechte oder das geistige Eigentum anderer Unternehmen verletzen. Sollte der gamigo Konzern bestehende Sicherheits- oder Datenlücken in der eingesetzten Software nicht frühzeitig entdecken, könnte dies zu einem Isolationsfehler der angebotenen „Shared Ressourcen“ führen. Dies bedeutet, dass ein Kunde auf die Daten eines anderen Kunden zugreifen kann. Diese möglichen Risiken könnten bei Eintritt negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns haben.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der technischen Ausfallrisiken für gering ein.

## 5. Organisatorische und Unternehmensrisiken

### Der Erfolg und die Entwicklung des gamigo Konzerns sind von deren Führungskräften sowie von Fachkräften abhängig

Die Umsetzung der Geschäftsstrategie und Unternehmensziele und damit die Entwicklung des gamigo Konzerns basiert insbesondere auf den Kenntnissen, Fähigkeiten und Erfahrungen der derzeitigen Führungskräfte (Vorstand und weitere Führungskräfte unterhalb des Vorstands). Es besteht das Risiko, dass es dem gamigo Konzern nicht gelingen wird, die Führungskräfte im Unternehmen zu halten oder erforderlichenfalls neue Führungskräfte zu gewinnen. Sollten einzelne oder mehrere Führungskräfte das Unternehmen verlassen und/oder zu Mitbewerbern wechseln, besteht die Gefahr, dass wertvolle Kenntnisse, Fähigkeiten und Erfahrungen für der gamigo Konzern verloren gehen und/oder Mitbewerbern zugänglich gemacht werden. Ferner besteht die Gefahr, dass sich Schwierigkeiten bei der Suche nach geeigneten neuen Führungskräften auf die Wettbewerbsfähigkeit des Unternehmens auswirken und dementsprechend mit nachteiligen Folgen für die wirtschaftliche Entwicklung des gamigo Konzerns verbunden sind. Sowohl der Verlust von Führungskräften als auch Schwierigkeiten bei einer etwa erforderlichen Suche nach neuen Führungskräften können sich jeweils nachteilig auf die Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns und damit deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Der gamigo Konzern ist des Weiteren auf qualifizierte Fachkräfte, insbesondere in den Bereichen IT, Marketing, Spielmanagement, Spielesourcing, im B2B Bereich, sowie bei Finanzen, Legal und Human resources angewiesen. Sollten solche Fachkräfte das Unternehmen verlassen, könnte sich dies nachteilig auf die allgemeine Geschäftstätigkeit des gamigo Konzerns und damit auf deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken. Sollten der gamigo Konzern zukünftig nicht in der Lage sein, qualifizierte Fachkräfte zu angemessenen Konditionen und in ausreichendem Umfang zu rekrutieren, könnte dies die Wettbewerbsfähigkeit des gamigo Konzerns beeinträchtigen und ihr Unternehmenswachstum hemmen. Dies könnte ebenfalls negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der des gamigo Konzerns zur Folge haben.

### Die internen Organisationsstrukturen und Management-Prozesse könnten nicht angemessen sein

Eine kontinuierliche Weiterentwicklung interner Organisationsstrukturen und Management-Prozesse stellt der gamigo Konzern vor neue Herausforderungen und bindet einen erheblichen Teil ihrer Management-Ressourcen. Die beim gamigo Konzern vorhandenen Systeme zur Planung, Steuerung und Kontrolle der Geschäftstätigkeit entsprechen derzeit nur eingeschränkt den Anforderungen und der Organisation, die für die zukünftig beabsichtigte Größe und Geschäftstätigkeit angemessen wäre. Insbesondere das starke Wachstum des gamigo Konzerns sowohl bei Umsatz, Geschäftsfelder sowie bei der Zahl der Mitarbeiter führt zu einem dauerhaften Bedarf den Systemen und Prozessen des neuen Umfangs gerecht zu werden. Insofern müssen diese Systeme aufgebaut oder – soweit sie vorhanden sind – angepasst und erweitert werden.



Es besteht das Risiko, dass es dem gamigo Konzern nicht gelingt, ihre internen Planungs-, Steuerungs- und Kontrollsysteme zeitig angemessen weiterzuentwickeln. Sollte es zu Fehlern bei der Anpassung dieser Systeme kommen, besteht ferner das Risiko, dass es zu unternehmerischen und administrativen Fehlentwicklungen oder Fehlentscheidungen kommt, die nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben.

#### Der gamigo Konzern könnte Risiken aufgrund fehlenden oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbaren Versicherungsschutzes ausgesetzt sein

Der gamigo Konzern hat Versicherungsschutz für verschiedene mit ihrer Geschäftstätigkeit verbundene Risiken abgeschlossen. Trotzdem kann nicht gewährleistet werden, dass der bestehende Versicherungsschutz deckend ist.

Insbesondere besteht das Risiko, dass Verluste entstehen oder Ansprüche erhoben werden, die über den Umfang des bestehenden Versicherungsschutzes hinausgehen. Darüber hinaus besteht das Risiko, dass für bestimmte Risiken ein adäquater Versicherungsschutz nicht oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbar ist. Sollten dem gamigo Konzern Schäden entstehen, gegen die kein oder nur ein unzureichender Versicherungsschutz besteht, kann dies die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns Emittentin negativ beeinträchtigen.

#### Akquisitionen können ein nicht unerhebliches unternehmerisches Risiko bedeuten

Der gamigo Konzern plant in den kommenden Jahren eine Ausweitung ihrer Geschäftstätigkeit, die auch weitere Akquisitionen umfassen kann. Da durch Akquisitionen grundsätzlich ein erhebliches unternehmerisches Risiko entsteht, besteht das Risiko, dass etwaige Akquisitionen nicht erfolgreich verlaufen werden. Insbesondere birgt der Integrationsprozess erworbener Gesellschaften in der Regel das Risiko, dass Führungskräfte und Mitarbeiter in Schlüsselpositionen abwandern und bestehende Kunden mit den erworbenen Gesellschaften verloren gehen, die Gesellschaft ihre Marktposition nicht halten oder ausweiten kann und oder Synergien nicht realisiert werden können oder sogar Firmen oder Gegenstände gekauft werden die bei weitem nicht das Geld einspielen wie es geplant war. Jedes dieser Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinflussen.

#### Es bestehen Risiken bei der Ausweitung der internationalen Tätigkeit

Die Gesellschaft beabsichtigt die Spielizenzen und damit die Geschäftstätigkeit international auszuweiten. Die Ausweitung der Geschäftstätigkeit in andere Staaten kann durch eine Reihe von Faktoren nachteilig beeinflusst werden, wie beispielsweise die allgemeinen politischen, wirtschaftlichen, rechtlichen und steuerrechtlichen Rahmenbedingungen, unerwartete Änderungen von regulatorischen Bedingungen und Tarifen, Rezessionen oder beschränkter Schutz geistigen Eigentums. Darüber hinaus könnten nationale oder internationale Wettbewerber in der Lage sein, die Nachfrage nach Spielen in diesen Märkten besser zu befriedigen als der gamigo Konzern. Jedes dieser Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo Konzerns negativ beeinflussen.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Organisatorischen und Unternehmensrisiken für gering ein.

## **6. Wirtschaftliche und finanzielle Risiken**

### Verlust des Eigenkapitals

Sofern die geplanten Liquiditätsrückflüsse aus immateriellen Vermögenswerten und Beteiligungsgesellschaften nicht in dem geplanten Maße realisiert werden können, besteht das Risiko, dass durch außerplanmäßige Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Beteiligungen eine bilanzielle Überschuldung eintritt. Weiterhin hat der gamigo Konzern in wesentlichem Umfang aktive latente Steuern für bestehende Verlustvorträge gebildet. Sofern die geplanten steuerlichen Ergebnisse nicht in der Höhe eintreten wie vorgesehen oder die steuerliche Strukturierung des gamigo Konzerns keine Nutzung von Verlustvorträgen erlaubt, besteht das Risiko, dass die gebildeten aktiven latenten Steuern aufzulösen sind und eine bilanzielle Überschuldung eintritt.

### Bereitstellung liquider Mittel

Vor dem Hintergrund der Wachstumsstrategie und der damit verbundenen notwendigen Investitionen in immaterielle Vermögenswerte und Beteiligungsgesellschaften ergibt sich zum Bilanzstichtag ein niedriger Bestand an liquiden Mitteln. Neben Rückflüssen aus dem operativen Geschäft berücksichtigt der Vorstand des gamigo Konzerns in seinen Liquiditätsplanungen vor allem die Möglichkeiten einer Kapitalerhöhung, der Aufnahme neuer Darlehen, um ggfs. auftretende kurzfristige Liquiditätsengpässe zu überbrücken und um weitere Übernahmen zu finanzieren.

### Risiko Zahlungsausfall

Die branchenimmanente Zusammenarbeit von Games Publishern & Distributoren mit Payment Providern als Schnittstelle zu den zahlenden Spielern der Online Games birgt die Gefahr von verspäteten oder ganz ausbleibenden Zahlungen dieser debitorischen Payment Provider oder auch in bestimmten Bezahlmethoden der Payment Provider vorgelagerten Carrier. Dieses Risiko versucht der gamigo Konzern mittels eines umsichtigen Risikomanagements in der Auswahl der Payment Partner sowie effizientem Forderungsmanagement in der Zusammenarbeit mit den Partnern zu mindern.

### Risiko Akquisitionen

Der gamigo Konzern hat diverse Assets und Unternehmen übernommen und plant auch in den kommenden Jahren eine Ausweitung der Geschäftstätigkeit, die auch weitere Akquisitionen umfassen kann. Insbesondere birgt der Integrationsprozess erworbener Gesellschaften in der Regel das Risiko, dass Führungskräfte und Mitarbeiter in Schlüsselpositionen abwandern und bestehende Kunden mit den erworbenen Gesellschaften verloren gehen, die Gesellschaft

ihre Marktposition nicht halten oder ausweiten kann oder Synergien nicht realisiert werden können. Zusätzlich birgt jede Akquisition Kostenrisiken auf Grund nicht richtig eingeschätzter, bei einer Due Diligence nicht festgestellter oder sogar böswillig verschwiegener Verpflichtungen und Risiken.

#### Finanzierungs-, Liquiditäts- und Kreditrisiken

Der gamigo Konzern finanziert seine Geschäftstätigkeit mit Fremd- und Eigenkapital. Im Zusammenhang mit jeder Fremdkapitalfinanzierung besteht das Risiko, dass dieses nicht jederzeit in der erforderlichen Höhe zu wirtschaftlich akzeptablen Konditionen aufgenommen werden kann oder die Refinanzierung über Fremdkapital ganz oder teilweise misslingt. Hierbei spielen sowohl interne Einflüsse, wie die auf Grund der Ertrags- und Finanzlage erfolgende Bonitätseinstufung durch den Markt oder die Fähigkeit des Managements im Umgang mit bestehenden und potentiellen Fremdfinanzierungsgebern, eine Rolle als auch externe Einflüsse, wie das allgemeine Zinsniveau am Markt, die Kreditvergabepolitik der Banken und anderer Fremdkapitalgeber oder die Veränderung der gesetzlichen Rahmenbedingungen. Zudem besteht das Risiko, dass sich der zu zahlende Refinanzierungszins negativ entwickelt und sich der Finanzierungsaufwand durch eine Anhebung des Zinsniveaus erhöht. Der gamigo Konzern unterliegt zudem dem allgemeinen Risiko, dass Verlängerungen bestehender Verbindlichkeiten, Refinanzierungen sowie Akquisitionsfinanzierungen nicht im gewünschten Umfang oder nur zu wirtschaftlich unattraktiven Konditionen erreicht werden können und Darlehen vorzeitig fällig gestellt werden können und damit unter Umständen die Verwertung von Sicherheiten geduldet werden müsste.

Sollten dem gamigo Konzern in Zukunft nicht im erforderlichen Maße Eigen- und/oder Fremdmittel zur Verfügung stehen, könnte dies die Finanzierung und das Wachstum des gamigo Konzerns abschwächen oder unmöglich machen.

#### Steuerliche Risiken

Der gamigo Konzern lässt sich laufend steuerlich beraten um etwaige Risiken frühzeitig erkennen zu können.

Der gamigo Konzern wurde in den vergangenen Jahren keiner Betriebsprüfung unterzogen. Es besteht das Risiko, dass im Rahmen zukünftiger Betriebsprüfungen die vom gamigo Konzern sowie der Beteiligungsgesellschaften selbst vorgenommene steuerliche Behandlung von Geschäftsvorfällen nicht anerkannt wird und es dadurch zu Steuernachzahlungen kommt. Außerdem könnten Finanzbehörden in dem einen oder anderen Fall zu dem Ergebnis kommen, dass die mit den Steuerberatern erstellten Steuererklärungen nicht vollständig und korrekt abgegeben worden sind, so dass bereits gebildete Rückstellungen für Steuerverbindlichkeiten für die vergangenen Geschäftsjahre sich als nicht ausreichend erweisen könnten. Ferner könnte der Gesetzgeber das Steuerrecht derart ändern, dass Verlustvorträge bzw. Steuerlatenzen nicht im Umfang wie bisher mit späteren Gewinnen verrechnet werden können. Zudem besteht das Risiko von Steuererhöhungen sowie der Einführung zusätzlicher Steuern. Es besteht das Risiko, dass der gamigo Konzern nicht zu hundert Prozent den Anforderungen der europäischen Richtlinie 2006/112/EG und den europäischen Verordnungen Nr. 904/2010, Nr. 967/2012, Nr. 282/2011, Nr. 815/2012 und Nr. 904/2014 entspricht.

### Finanzrisiko aus Beteiligungen

Ein Beteiligungsrisiko resultiert grundsätzlich in Zukunft an Verlusten von Tochtergesellschaften und sonstigen Beteiligungsunternehmen die sich auf die Ertragslage und Liquidität des gamigo Konzerns auswirken könnten. Es ist nicht vollständig auszuschließen, dass es zu Berichtigungen von Firmenwerten kommt, sollte die Geschäftsentwicklung einzelner Gesellschaften hinter den Erwartungen zurückbleiben.

### Währungsrisiken

Für den gamigo Konzern entstehen ebenfalls Währungsrisiken. So besteht ein Translationsrisiko, dass sich aus der Umrechnung der in Fremdwährung aufgestellten Abschlüssen von ausländischen Tochtergesellschaften ergibt oder aus erhaltenen Umsätzen angebotener Dienstleistungen in Fremdwährung. Die relative Bedeutung der in Fremdwährung aufgestellten Abschlüsse im Konzernabschluss ist jedoch sehr gering. Umsatzbedingte Währungsrisiken sind für den gamigo Konzern ebenfalls nicht ersichtlich.

### Risiken aus bestehenden Verbindlichkeiten der gamigo AG, sowie den darin eingegangenen Sicherungsklauseln (Covenants)

Die Bedingungen der Finanzierungsverträge vom gamigo Konzern könnten die finanzielle und operative Flexibilität des gamigo Konzerns beschränken. Darüber hinaus muss der gamigo Konzern bestimmte Sicherungsklauseln einhalten. Der gamigo Konzern kann für die Zukunft nicht zu 100% ausschließen, dass Sie alle Sicherungsklauseln vollständig erfüllen oder die finanziellen Verbindlichkeiten in zukünftigen Kreditverträgen durch bessere Bedingungen ersetzen kann.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der wirtschaftlichen und finanziellen Risiken für gering ein.

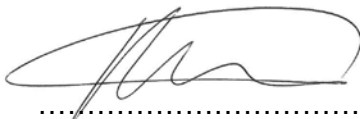
## 7. Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten

Der gamigo Konzern ist im Rahmen des allgemeinen Geschäftsbetriebs an verschiedenen Rechtsstreitigkeiten, insbesondere Prozessen und Schiedsverfahren beteiligt oder es könnten solche in Zukunft eingeleitet oder geltend gemacht werden. Insbesondere im Zusammenhang mit Unternehmenstransaktionen kann der gamigo Konzern das Risiko von finanziell bedeutenden Rechtsstreitigkeiten mit ehemaligen Gesellschaftern, Partnern und Mitarbeitern nicht ausschließen. Auch wenn der Ausgang der einzelnen Verfahren im Hinblick auf die Unwägbarkeiten, mit denen Rechtsstreitigkeiten immer behaftet sind, nicht mit Bestimmtheit vorhergesagt werden kann, wird sich nach derzeitiger Einschätzung über die im Abschluss als Verbindlichkeiten oder Rückstellungen berücksichtigten Risiken hinaus kein erheblich nachteiliger Einfluss auf die Ertragslage des Konzerns ergeben.

Der gamigo Konzern unterscheidet bei Rechtsstreitigkeiten in Aktiv- und Passiverfahren. Aktivverfahren sind alle Verfahren in denen der gamigo Konzern eine Forderung geltend macht. Hierbei handelt es sich um z.B. rückstellige Zahlungen aus vertraglichen Verhältnissen und sonstige Ansprüche wie z.B. Garantieansprüche. Passive Verfahren sind solche, in denen etwaige Forderungen gegen den gamigo Konzern geltend gemacht werden.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten für mittel ein.

Hamburg, 21.09.2017



.....  
Remco Westermann  
(Vorstandsvorsitzender)

gamigo AG, Hamburg  
Konzernbilanz  
nach IFRS zum 31. Dezember 2016

AKTIVA in TEUR	Anhang	31.12.2016	31.12.2015
<b>Langfristige Vermögenswerte</b>			
Immaterielle Vermögenswerte	5.11		
Geschäfts- oder Firmenwert		28.885,6	7.746,1
Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte		260,5	390,8
Sonstige immaterielle Vermögenswerte		21.155,7	11.375,2
Geleistete Anzahlungen auf sonstige immaterielle Vermögenswerte		803,3	991,2
Sachanlagen	5.12	2.330,2	251,4
Anteile an assoziierten Unternehmen	5.13	106,2	106,2
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	5.14	1.639,1	91,8
Aktive latente Steuern	5.15	7.494,4	6.156,8
<b>Summe</b>		<b>62.675,0</b>	<b>27.109,5</b>
<b>Kurzfristige Vermögenswerte</b>			
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	5.16	4.884,8	3.385,8
Sonstige Forderungen			
Kurzfristige Forderungen aus Ertragsteuern	5.29	169,1	146,7
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte	5.17	1.840,6	468,6
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Vermögenswerte	5.18	515,3	550,4
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	5.19	2.776,1	878,5
<b>Summe</b>		<b>10.185,9</b>	<b>5.430,0</b>
<b>Gesamt Aktiva</b>		<b>72.860,9</b>	<b>32.539,5</b>

PASSIVA in TEUR	Anhang	31.12.2016	31.12.2015
<b>Eigenkapital</b>	5.20		
Gezeichnetes Kapital		2.310,7	1.548,2
Kapitalrücklage		48.153,4	16.915,9
Unterschiedsbetrag aus Währungsumrechnung		30,7	-81,6
Erwirtschaftetes Konzerneigenkapital		-18.605,7	-9.136,8
<b>Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Eigenkapital</b>		<b>31.889,1</b>	<b>9.245,7</b>
Minderheitenanteile		-0,1	-38,5
<b>Summe</b>		<b>31.889,0</b>	<b>9.207,2</b>
<b>Langfristige Schulden</b>	5.21		
Anleihe	5.22	9.643,5	8.178,8
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	5.23	800,0	906,1
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	5.24	4.414,5	4.196,7
Passive latente Steuern	5.25	1.035,3	1.292,6
<b>Summe</b>		<b>15.893,3</b>	<b>14.574,2</b>
<b>Kurzfristige Schulden</b>			
Kurzfristige Rückstellungen	5.26	4.326,4	1.932,7
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	5.19	916,8	509,9
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	5.29	6.781,7	3.502,5
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	5.27	11.353,5	1.890,8
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten	5.28	1.700,2	922,2
<b>Summe</b>		<b>25.078,6</b>	<b>8.758,1</b>
<b>Gesamt Passiva</b>		<b>72.860,9</b>	<b>32.539,5</b>
Rundung		0,00	0, 

gamigo AG, Hamburg  
Konzerngesamtergebnisrechnung  
nach IFRS für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016

in TEUR	Anhang	2016	2015
Umsatzerlöse	5.1	38.975,1	21.644,8
Andere aktivierte Eigenleistungen	5.2	2.154,4	1.601,6
Sonstige betriebliche Erträge	5.3	574,3	934,9
Bezogene Leistungen	5.4	-17.311,4	-10.839,3
Personalaufwand	5.5	-10.471,3	-4.222,8
Löhne und Gehälter		-8.901,1	-3.580,9
Soziale Abgaben		-1.570,2	-641,9
Sonstige betriebliche Aufwendungen	5.6	-11.285,7	-4.842,9
<b>Ergebnis vor Zinsen, Ertragsteuern, Abschreibungen und Wertberichtigungen (EBITDA)</b>		<b>2.635,4</b>	<b>4.276,3</b>
Abschreibungen		-12.732,3	-4.677,4
Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte	5.7	-10.754,2	-4.382,2
Abschreibungen auf Sachanlagen	5.7	-1.052,3	-264,6
Abschreibungen auf finanzielle Vermögenswerte	5.7	-925,8	-30,6
<b>Ergebnis vor Zinsen und Ertragsteuern (EBIT)</b>		<b>-10.096,9</b>	<b>-401,1</b>
Finanzergebnis	5.8	-1.892,3	-954,9
Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge		22,3	598,7
Zinsen und ähnliche Aufwendungen		-1.914,6	-1.553,6
<b>Ergebnis vor Ertragsteuern (EBT)</b>		<b>-11.989,2</b>	<b>-1.356,0</b>
Laufende Ertragsteuern	5.9	-23,7	-15,6
Latente Steuern	5.9	2.932,4	2.302,9
<b>Konzern-Jahresergebnis</b>		<b>-9.080,5</b>	<b>931,3</b>
Ergebnisanteil der Minderheiten		38,4	-34,9
<b>Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG</b>		<b>-9.118,9</b>	<b>966,2</b>
<b>Konzerngesamtergebnisrechnung</b>			
Konzern-Jahresergebnis		<b>-9.080,5</b>	<b>931,3</b>
Posten, der nachträglich in die Gewinn- und Verlustrechnung umklassifiziert wird			
Währungsumrechnungsdifferenzen		112,3	-91,7
Konzern-Gesamtergebnis		<b>-8.968,2</b>	<b>839,6</b>
davon			
Ergebnisanteil der Minderheiten		38,4	-34,9
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		-9.006,6	874,5



gamigo AG, Hamburg  
 Eigenkapitalveränderungsrechnung  
 nach IFRS für das Geschäftsjahr  
 vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016

	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage	Unterschiedsbetrag aus Währungsumrechnung	Erwirtschaftetes Konzern Eigenkapital	Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Ergebnis	Minderheitenanteile	Summe
<b>Konzerner Eigenkapital 01.01.2015</b>	<b>1.151,8</b>	<b>10.952,6</b>	<b>10,1</b>	<b>-10.103,0</b>	<b>2.011,5</b>	<b>-15,9</b>	<b>1.995,6</b>
Ausgabe von Anteilen	396,4	5.963,3	0,0	0,0	6.359,7	12,3	6.372,0
Periodenergebnis	0,0	0,0	0,0	966,2	966,2	-34,9	931,3
Sonstiges Ergebnis	0,0	0,0	-91,7	0,0	-91,7	0,0	-91,7
<b>Konzerner Eigenkapital 01.01.2016</b>	<b>1.548,2</b>	<b>16.915,9</b>	<b>-81,6</b>	<b>-9.136,8</b>	<b>9.245,7</b>	<b>-38,5</b>	<b>9.207,2</b>
Ausgabe von Anteilen	762,5	31.237,5	0,0	0,0	32.000,0	0,0	32.000,0
Periodenergebnis	0,0	0,0	0	-9.118,9	-9.118,9	38,4	-9.080,5
Sonstiges Ergebnis	0,0	0,0	112,3	0,0	112,3	0,0	112,3
Sonstige Veränderungen	0,0	0,0	0,0	-350,0	-350,0	0,0	-350,0
<b>Konzerner Ergebnis am 31.12.2016</b>	<b>2.310,7</b>	<b>48.153,4</b>	<b>30,7</b>	<b>-18.605,7</b>	<b>31.889,1</b>	<b>-0,1</b>	<b>31.889,0</b>

in TEUR

gamigo AG, Hamburg  
Kapitalflussrechnung  
nach IFRS für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016

in TEUR	2016	2015
Konzern-Jahresergebnis (einschließlich Ergebnisanteile von Minderheitsgesellschaftern)	-9.080,5	931,3
+ Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte, Sachanlagen und Finanzanlagen	12.732,2	4.677,4
+ Verluste aus dem Abgang von Anlagevermögen	0,0	217,2
- Abnahme der Rückstellungen	-1.219,8	-45,9
+ /- Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen / Erträge	107,8	-5.821,2
+/- Rückgang/Zunahme der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	2.213,2	-519,1
+ Zunahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	656,2	869,4
+/- gebuchte Ertragsteuern	-2.908,8	15,6
+/- gebuchte Finanzaufwendungen	1.892,3	954,9
-/+ gezahlte/erhaltene Ertragsteuern	0,0	99,9
+ erhaltene Zinsen	0,9	13,8
<b>Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit</b>	<b>4.393,5</b>	<b>1.393,3</b>
- Auszahlungen für Investitionen in immaterielle Vermögenswerte	-6.551,2	-1.184,1
- Auszahlungen für Investitionen in das Sachanlagevermögen	-802,5	-12,6
+/- Einzahlungen/Auszahlungen aus dem Erwerb von konsolidierten Unternehmen und sonstigen Geschäftseinheiten	6.308,0	-913,6
- Auszahlungen für sonstige langfristige Vermögenswerte	-608,3	0,0
<b>Cashflow aus der Investitionstätigkeit</b>	<b>-1.654,0</b>	<b>-2.110,3</b>
+ Einzahlungen aus Eigenkapitalzuführungen	0,0	72,3
- Auszahlungen aus der Tilgung von Finanzkrediten	-1.367,3	-180,0
+ Einzahlungen aus der Begebung von Anleihen	1.197,7	1.395,8
- Auszahlungen aus Aufstockungen an Tochterunternehmen	-300,0	0,0
- gezahlte Zinsen	-779,5	-722,6
<b>Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit</b>	<b>-1.249,1</b>	<b>565,5</b>
Zahlungswirksame Veränderungen des Finanzmittelfonds	1.490,4	-151,5
+ Finanzmittelfonds am Anfang der Periode	368,6	520,1
<b>Finanzmittelfonds am Ende der Periode</b>	<b>1.859,0</b>	<b>368,6</b>
<b>Zusammensetzung des Finanzmittelfonds</b>		
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	2.776,1	878,5
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	-916,8	-509,9
<b>Finanzmittelfonds am Ende der Periode</b>	<b>1.859,3</b>	<b>368,6</b>

Check cash

-0,3

0,0



## **Anhang zum Konzernjahresabschluss**

### 1. ALLGEMEINE ANGABEN

Die gamigo Gruppe ist ein führender Anbieter von Massive Multiplayer Online Games, Mobile Games und Webportalen sowie Plattform Services.

Der Konzern führt seine Publishingtätigkeiten in vielen Ländern aus.

Die Muttergesellschaft des Konzerns ist die gamigo Aktiengesellschaft (im Folgenden „gamigo“) mit Sitz in der Behringstraße 16b, 22765 Hamburg. Die Gesellschaft ist eingetragen in das Handelsregister des Amtsgerichts Hamburg (HR B 105628). Die Jarimovas GmbH, Düsseldorf, hält mittelbar über ihre 100%igen Tochtergesellschaft Samarion SE, Düsseldorf, und Persogold GmbH, Hamburg, die Mehrheit der Anteile an der gamigo AG.

Die gamigo ist kein kapitalmarktorientiertes Unternehmen gemäß § 264d HGB und ist nicht gemäß Artikel 4 der Verordnung (EG) Nr. 1606/2002 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Juli 2002 zur Erstellung eines nach International Financial Accounting Standards (IFRS) Konzernabschlusses verpflichtet. Wegen der Größenmerkmale ist die gamigo insgesamt nicht gesetzlich verpflichtet, einen Konzernabschluss zu erstellen. Dieser IFRS-Konzernabschluss wird freiwillig erstellt, um Investoren entsprechend den Erwartungen des Marktes zusätzliche Finanzdaten zur Verfügung zu stellen und die Offenlegungspflichten der gamigo AG gegenüber der Deutsche Börse AG gemäß deren Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Frankfurter Wertpapierbörse zu erfüllen.

Das Geschäftsjahr des Konzerns beginnt am 1. Januar und endet am 31. Dezember des Kalenderjahres.

Die funktionale Währung und die Berichtswährung der gamigo AG ist der Euro. Der Konzernabschluss wird in Euro aufgestellt, da dies die Währung ist, in der die Mehrzahl der Transaktionen des Konzerns durchgeführt werden. Alle Beträge sind in tausend Euro (TEUR) ausgewiesen, soweit nicht anderweitig angegeben.

Die Vermögenswerte und Verbindlichkeiten werden als kurzfristig klassifiziert, wenn diese voraussichtlich innerhalb von zwölf Monaten nach dem Bilanzstichtag realisiert oder ausgeglichen werden.

Die Gesamtergebnisrechnung ist nach dem Gesamtkostenverfahren gegliedert.

Um die Klarheit der Darstellung zu verbessern, werden verschiedene Posten der Konzernbilanz sowie der Konzerngesamtergebnisrechnung zusammengefasst ausgewiesen. Diese Posten werden im Konzernanhang gesondert dargestellt und erläutert.

## 2. ANWENDUNG DER INTERNATIONALEN RECHNUNGSLEGUNGSSTANDARDS

Der Konzernabschluss der gamigo AG zum 31. Dezember 2016 wird nach den vom International Accounting Standards Board (IASB) verabschiedeten und veröffentlichten International Financial Reporting Standards (IFRS), wie sie in der Europäischen Union anzuwenden sind, aufgestellt. Die Aufstellung des Konzernabschlusses erfolgt in entsprechender Anwendung der Regelungen der Verordnung (EG) Nr. 1606/2002 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Juli 2002 betreffend der Anwendung internationaler Rechnungslegungsstandards i.V.m. § 315a Abs. 3 HGB unter Berücksichtigung der ergänzenden handelsrechtlichen Vorschriften. Die Anforderungen der IFRS werden vollständig erfüllt und führen zur Vermittlung eines den tatsächlichen Verhältnissen entsprechenden Bildes der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo-Gruppe.

Nachfolgende Standards und Interpretationen waren in dem Geschäftsjahr 2016 erstmals verpflichtend anzuwenden:

- Im November 2013 hat der IASB eine Änderung von IAS 19 "Employee Benefits" veröffentlicht. Durch diese Änderung wird nunmehr klargestellt, wie die in den Bedingungen eines leistungsorientierten Pensionsplans enthaltenen Beträge von Arbeitnehmern oder Dritten zu bilanzieren sind, wenn diese mit der Dienstzeit verknüpft sind. Die Änderungen sind in der EU für Geschäftsjahre ab dem 1. Februar 2015 anzuwenden.

Im Dezember 2014 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/29 von der EU-Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im Dezember 2013 hat der IASB die "Improvements to IFRS 2010 – 2012" veröffentlicht. Sie stellen den fünften Sammelstandard zu verschiedenen Änderungen an sechs bestehenden IFRS dar. Die Änderungen sind in der EU für Geschäftsjahre ab dem 1. Februar 2015 anzuwenden.

Im Dezember 2014 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/28 von der EU-Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im Mai 2014 hat der IASB Änderungen an IFRS 11 "Joint Arrangements" bekannt gegeben. Darin wird klargestellt, dass Erwerbe und Hinzuerwerbe von Anteilen an gemeinschaftlichen Tätigkeiten, die einen Geschäftsbetrieb im Sinne des IFRS 3 „Business Combinations“ darstellen, nach Prinzipien für die Bilanzierung von Unternehmenszusammenschlüssen des IFRS 3 und anderer anwendbarer IFRS zu bilanzieren sind, soweit diese nicht im Konflikt mit Regelungen des IFRS 11 stehen. Die Änderungen sind für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Im November 2015 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/2173 von der EU-Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im Mai 2014 hat der IASB Änderungen an IAS 16 "Property, Plant and Equipment" und IAS 38 "Intangible Assets" veröffentlicht. Ziel dieser Änderungen ist klarzustellen, welche Methoden hinsichtlich der Abschreibung von Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerten anzuwenden sind.

teriellen Vermögenswerten sachgerecht sind. Die Änderungen sind für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Im Dezember 2015 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/2231 von der EU- Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Der IASB hat im Juni 2014 Änderungen an IAS 16 "Property, Plant and Equipment" und an IAS 41 "Agriculture" zur Bilanzierung sogenannter produzierender Pflanzen veröffentlicht. Die Änderungen sind für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Im November 2015 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/2113 von der EU- Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im August 2014 hat der IASB Änderung an IAS 27 "Separate Financial Statements" veröffentlicht. Durch die Änderungen können Beteiligungen an Tochterunternehmen, Gemeinschaftsunternehmen sowie assoziierten Unternehmen im IFRS-Einzelabschluss künftig auch nach der Equity-Methode bilanziert werden. Die Änderungen sind für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Im Dezember 2015 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/2441 von der EU- Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Der IASB hat im Dezember 2014 Änderungen an IAS 1 "Presentation of Financial Statements" bekannt gegeben. Die Änderungen zielen darauf ab, Hürden zu beseitigen, die Ersteller in Bezug auf die Ausübung von Ermessen bei der Darstellung des Abschlusses wahrnehmen. Die Änderungen sind für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Im Dezember 2015 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/2406 von der EU- Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im September 2014 hat der IASB die "Improvements to IFRS 2012 – 2014" veröffentlicht. Sie stellen den siebten Sammelstandard zu verschiedenen Änderungen an vier bestehenden IFRS dar. Die Änderungen sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2016 anzuwenden.

Im Dezember 2015 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2015/2343 von der EU- Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im Dezember 2014 hat der IASB Änderungen an IFRS 10 "Consolidated Financial Statements", IFRS 12 „Disclosure of Interests in Other Entities“ und IAS 28 "Investments in Associates and Joint Ventures" herausgegeben. Die Änderungen betreffen einen Konflikt zwischen den Vorschriften von IAS 28 und IFRS 10. Mit ihnen wird klargestellt, dass bei Transaktionen mit einem assoziierten Unternehmen oder Joint Venture das Ausmaß der Erfolgserfassung davon abhängt, ob die veräußerten oder eingebrachten Vermögenswerte einen Geschäftsbetrieb darstellen. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Im September 2016 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2016/1703 von der EU- Kommission in Europäisches Recht übernommen.

Die Anwendung dieser Standards und Interpretationen hatte keine wesentlichen Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns.

Die folgenden Standards und Interpretationen sind bereits von der EU indossiert, werden jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt verpflichtend anzuwenden sein:

- Im Mai 2014 hat der IASB den IFRS 15 "Revenue from Contracts with Customers" veröffentlicht. IFRS 15 ersetzt die bisherigen IFRS-Vorschriften zur Umsatzrealisierung: IAS 18 und IAS 11. Ziel des neuen Standards ist es, die Vielzahl der bisher in diversen Standards und Interpretationen enthaltenen Regelungen in einem einheitlichen Modell für die Umsatzrealisierung zusammenzuführen. Der Standard sieht ein Fünf-Schritte-Modell vor, mithilfe dessen die Höhe der Umsätze und der Zeitpunkt der Realisierung bestimmt werden sollen. Darüber hinaus können sich durch die Neuregelung weitere Änderungen hinsichtlich der Umsatzrealisierung bei Kontrollübergang, bei Mehrkomponentengeschäften bei der Umsatzrealisierung über den Zeitraum der Leistungserbringung sowie durch erweiterte Anhangangaben ergeben. Der Standard ist für Geschäftsjahre, die am oder nach dem 1. Januar 2018 beginnen, anzuwenden.

Weiterhin hat der IASB am 12.04.2016 Clarifications to IFRS 15 veröffentlicht. Die Änderungen adressieren drei der fünf identifizierten Themen (Identifizierung von Leistungsverpflichtungen, Prinzipal/Agent-Erwägungen und Lizenzen) und zielen auf Übergangserleichterungen für modifizierte Verträge und abgeschlossenen Verträge ab.

Im September 2016 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2016/1905 von der EU-Kommission in Europäisches Recht übernommen.

- Im Juli 2014 veröffentlichte der IASB die endgültige Version des IFRS 9 „Financial Instruments“ zur Ablösung des IAS 39 "Financial Instruments: Recognition and Measurement". Der neue Standard beinhaltet überarbeitete Vorgaben zur Klassifizierung und Bewertung von finanziellen Vermögenswerten sowie ein neues Risikovorsorgemodell, das auch erwartete Verluste für die Berechnung der Risikovorsorge berücksichtigt. Darüber hinaus wurden die bereits im November 2013 veröffentlichten neuen Regelungen zum Hedge-Accounting übernommen. Der Standard ersetzt damit alle früheren Fassungen von IFRS 9 und ist für Geschäftsjahre anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2018 beginnen.

Im November 2016 wurde die Änderung durch die EU-Verordnung Nr. 2016/2067 von der EU-Kommission in Europäisches Recht übernommen.

Die Anwendung dieser Regelungen erfolgt in der gamigo Gruppe zum Zeitpunkt der verpflichtenden Anwendung. Die gamigo Gruppe geht derzeit davon aus, dass sich aus der Anwendung dieser Änderungen der Standards keine wesentlichen Auswirkungen auf die Darstellung der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo Gruppe ergeben werden.

Die durch den IASB bzw. IFRS Interpretations Committee veröffentlichten Standards und Interpretationen, deren Anwendung in einem IFRS-Konzernabschluss nach § 315a HGB noch der Anerkennung durch die EU bedarf, stellen sich dabei wie folgt dar:

- Der IASB hat im Januar 2014 den IFRS 14 "Regulatory Deferral Accounts" herausgegeben. Durch die Regelungen des Standards wird es Unternehmen, die

erstmalig einen IFRS-Abschluss gemäß IFRS 1 „First-time Adoption of International Financial Reporting Standards“ aufstellen ermöglicht, sogenannte regulatorische Abgrenzungsposten, die sie unter Geltung ihrer bisherigen nationalen Rechnungslegungsvorschriften im Zusammenhang mit preisregulierten Tätigkeiten angesetzt haben im IFRS-Abschluss beizubehalten und weiterhin nach den bisherigen Rechnungslegungsmethoden zu bilanzieren. Die Änderungen sind für die am 1. Januar 2016 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

- Im Januar 2016 hat der IASB den IFRS 16 "Leases" veröffentlicht. Der Standard regelt die Bilanzierung von Leasingverhältnissen. IFRS 16 ersetzt den bisher gültigen Standard IAS 17 sowie drei leasingbezogene Interpretationen. Die Anwendung von IFRS 16 ist für alle IFRS-Anwender verpflichtend und gilt grundsätzlich für alle Leasingverhältnisse. Ausgenommen davon sind Verträge über die Erforschung von Mineralien, Öl, Gas und ähnlichen nicht-regenerativen Ressourcen, Rechte aus Lizenzverträgen über Filme, Videoaufnahmen, Theaterstücke, Manuskripte, Patente und Urheberrechte, die in den Anwendungsbereich von IAS 38 fallen, Leasingvereinbarungen über biologische Vermögenswerte im Anwendungsbereich von IAS 41, Dienstleistungsvereinbarungen im Anwendungsbereich von IFRIC 12 sowie Lizenzvereinbarungen über geistiges Eigentum aus einem Leasingverhältnis im Anwendungsbereich von IFRS 15. Der Standard ist für Geschäftsjahre, die am oder nach dem 1. Januar 2019 beginnen, anzuwenden.
- Im Januar 2016 hat der IASB Änderungen zu IAS 12 "Recognition of Deferred Tax Assets for Unrealised Losses" veröffentlicht. Die Änderungen an IAS 12 zielen insbesondere darauf ab, die Bilanzierung latenter Steueransprüche aus unrealisierten Verlusten bei zum beizulegenden Zeitwert bilanzierten Vermögenswerten klarzustellen, die in der Praxis derzeit unterschiedlich gehandhabt wird. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2017 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.
- Ebenfalls im Januar 2016 hat der IASB Änderungen zu IAS 7 "Disclosure Initiative" veröffentlicht. Die Änderungen folgen der Zielsetzung, dass ein Unternehmen Angaben bereitzustellen hat, die es Adressaten von Abschlüssen ermöglichen, Veränderungen in den Verbindlichkeiten aus Finanzierungstätigkeit beurteilen zu können. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2017 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.
- Im Juni 2016 hat der IASB Änderungen zu IFRS 2 "Classification and Measurement of Share-based Payment Transactions" veröffentlicht. Die Änderungen beschäftigen sich mit einzelnen Fragestellungen im Zusammenhang mit der Bilanzierung von anteilsbasierten Vergütungen mit Barausgleich. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.
- Im September 2016 hat der IASB Änderungen zu IFRS 4 "Applying IFRS 9 Financial Instruments with IFRS 4 Insurance Contracts" veröffentlicht. Die Änderungen zielen darauf ab, die Auswirkungen aus unterschiedlichen Erstanwendungszeitpunkten von IFRS 9 und dem Nachfolgestandard zu IFRS 4 vor allem bei Unternehmen mit umfangreichen Versicherungsaktivitäten zu verringern. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.
- Im Dezember 2016 hat der IASB die "Improvements to IFRS 2014 – 2016" veröffentlicht. Sie stellen den achten Sammelstandard zu verschiedenen Änderungen an vier bestehenden IFRS dar. Die Änderungen an IFRS 12 sind für die Ge-

schäftsjahre ab dem 1. Januar 2017 anzuwenden und die Änderungen an IFRS 1 sowie IAS 28 sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2018 anzuwenden.

- Ebenfalls im Dezember 2016 hat der IASB Änderungen zu IAS 40 "Transfer of Investment Property" veröffentlicht. Die Änderungen dienen der Klarstellung der Vorschriften in Bezug auf Übertragungen in den oder aus dem Bestand der als Finanzinvestition gehaltenen Immobilien. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.
- Des weiteren wurden im Dezember 2016 vom IASB der IFRIC 22 "Foreign Currency Transactions and Advance Consideration" veröffentlicht. Die Interpretation adressiert eine Anwendungsfrage zu IAS 21 „Auswirkungen von Wechselkursänderungen“. Klargestellt wird, auf welchen Zeitpunkt der Wechselkurs für die Umrechnung von Transaktionen in Fremdwährungen zu ermitteln ist, die erhaltene oder geleistete Anzahlungen beinhalten. Die Interpretation ist erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

Die erstmalige Anwendung dieser Standards und Interpretationen wird vorbehaltlich der Anerkennung durch die EU zum Zeitpunkt der erstmalig verpflichtenden Anwendung erfolgen. Die gamigo-Gruppe prüft derzeit, ob sich aus der Anwendung dieser Standards wesentliche Auswirkungen auf die Darstellung der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo-Gruppe ergeben werden.

### 3. KONSOLIDIERUNGSMETHODEN

#### 3.1. KONSOLIDIERUNGSKREIS

In den Konzernabschluss werden die gamigo AG und ihre sämtlichen direkten und indirekten Tochterunternehmen einbezogen. Die Abschlüsse dieser Unternehmen werden nach einheitlichen Rechnungslegungsgrundsätzen erstellt. Als Tochterunternehmen gilt ein Unternehmen, das von der gamigo AG beherrscht wird. Beherrschung liegt vor, wenn der gamigo-Konzern schwankenden Renditen aus seinem Engagement bei dem Beteiligungsunternehmen ausgesetzt ist bzw. Anrechte auf diese besitzt und die Fähigkeit hat, diese Renditen mittels seiner Verfügungsgewalt über das Beteiligungsunternehmen zu beeinflussen. Die Einbeziehung der Einzelabschlüsse solcher Gesellschaften in den Konzernabschluss beginnt mit dem Datum, an dem gamigo die Beherrschung gemäß IFRS 10.7 übernommen hat und endet an dem Datum, an dem ein solche Beherrschung nicht mehr ausgeübt wird.

Der Konsolidierungskreis der gamigo-Gruppe umfasst neben dem Mutterunternehmen dreizehn (2015: neun) Tochtergesellschaften. Vier Tochtergesellschaften (2015: zwei) und drei assoziierte Unternehmen (2015: zwei) wurden aufgrund untergeordneter Bedeutung für den Konzern nicht einbezogen. Wir verweisen auf Anmerkung (6.2).

Folgende Gesellschaften werden aufgrund ihrer untergeordneten Bedeutung für die gamigo Gruppe nicht konsolidiert:

cloudgame4u Ltd., (100%), Maidenhead, England

gamigo Operations GmbH (vormals Looki Deutschland GmbH), (100%), Hamburg, Deutschland



Aeria Games Inc., (100%), Wilmington, Delaware/USA  
 Trust Center Mobile Payment GmbH, (50%), Lüneburg, Deutschland  
 Craduga GmbH, (25%), Berlin, Deutschland

### 3.2. UNTERNEHMENSZUSAMMENSCHLÜSSE

Am 1. Mai 2016 erwarb gamigo sämtliche Geschäftsanteile im Nominalwert von EUR 25.000 an der Looki Assembly Studios GmbH (vormals playzo games GmbH) Darmstadt, (nachfolgend "Looki Assembly" genannt). Der Gesamtkaufpreis für die Geschäftsanteile in Höhe von TEUR 495,8 wurde von gamigo durch eine Barzahlung geleistet. Des Weiteren ist ein earn-out basierend auf den Umsätzen von definierten Spielen vereinbart, der sich in einer Bandbreite von TEUR 25 bis TEUR 50 bewegt. In Verbindung mit dem Unternehmenszusammenschluss mit Looki Assembly wurde ein Geschäfts- oder Firmenwert in Höhe von TEUR 118,0 bilanziert. Der sich aus der Differenz zwischen dem Kaufpreis und dem zum beizulegenden Zeitwert angesetzten Reinvermögen ergebende Geschäfts- oder Firmenwert repräsentiert erwartete Vorteile durch Synergieeffekte in den Kosten nach der Integration von Looki Assembly in die gamigo Gruppe.

Der Zeitwert der identifizierbaren erworbenen Vermögenswerte, übernommenen Schulden und die latenten Steuern des Unternehmenszusammenschlusses ergeben sich wie folgt:

TEUR	1. Mai 2016
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	0,0
+ sonstige kurzfristige Vermögenswerte	63,4
+ sonstige langfristige Vermögenswerte	9,0
+ sonstige immaterielle Vermögenswerte	662,2
- Rückstellungen	11,0
- Verbindlichkeiten	187,1
- Passive latente Steuern	158,7
= Reinvermögen	377,8

Der Beitrag der Looki Assembly zu Konzernumsatzerlösen beträgt seit dem Erwerbszeitpunkt TEUR 0,0. In der Konzerngesamtergebnisrechnung wird für den Zeitraum ab Erwerb ein Verlust von TEUR 204,8 ausgewiesen.

Mit wirtschaftlicher Wirkung zum 1. Juli 2016 hat die ProSiebenSat.1 Digital GmbH, Unterföhring, die von ihr gehaltenen Geschäftsanteile (100%) an der ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg, (vormals ProSiebenSat.1 Games GmbH, Unterföhring) im Nominalwert von EUR 1.000.001 in die gamigo eingebracht. Im Gegenzug hat gamigo das Grundkapital unter Ausnutzung des genehmigten Kapitals 2016/II um EUR 762.536 durch Ausgabe von 762.536 neuer Stückaktien zu einem Ausgabepreis von insgesamt TEUR 32.000 und eine Barzahlung von TEUR 4.685,7 welcher dem beizulegenden Zeitwert entspricht, unter ausschließlicher Bezugsberechtigung der Jarimovas GmbH erhöht.

In Verbindung mit dem Unternehmenszusammenschluss mit der ElbSpree media Holding GmbH wurde ein Geschäfts- oder Firmenwert in Höhe von TEUR 20.899,5

angesetzt, der sich aus der Differenz zwischen dem Kaufpreis und dem zum beizulegenden Zeitwert angesetzten Reinvermögen ergibt. Er repräsentiert erwartete Vorteile durch Synergieeffekte in den Kosten nach der Integration von ElbSpree media Holding GmbH in die gamigo Gruppe. Der Geschäfts- oder Firmenwert ist steuerlich nicht abzugsfähig.

Der beizulegende Zeitwert der identifizierbaren erworbenen Vermögenswerte, übernommenen Schulden und die latenten Steuern des Unternehmenszusammenschlusses ergeben sich wie folgt:

TEUR	1. Juli 2016
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	6.522,9
+ sonstige kurzfristige Vermögenswerte	4.992,2
+ sonstige materielle Vermögenswerte	1.325,5
+ sonstige immaterielle Vermögenswerte	10.802,3
- Rückstellungen	3.602,4
- Verbindlichkeiten	3.172,6
- Passive latente Steuern	1.081,6
= Reinvermögen	15.786,3

Der Beitrag der ElbSpree media Holding GmbH zu den Konzernumsatzerlösen beträgt seit dem Erwerbszeitpunkt TEUR 14.030,2. In der Konzerngesamtergebnisrechnung wird für den Zeitraum ab Erwerb ein Verlust von TEUR 2.019,7 ausgewiesen.

Hinsichtlich der Aufstellung des Anteilsbesitzes des Konzerns nach § 313 Abs. 2 HGB wird auf Anmerkung (6.2) dieses Anhangs verwiesen.

Am 30. Juni 2017 erwarb gamigo sämtliche Geschäftsanteile der Mediakraft Networks GmbH, Köln (MKN), im Nominalwert von EUR 75.026 für einen Kaufpreis von EUR 9 der in bar entrichtet wurde. Die MKN hält Anteile an folgenden Tochtergesellschaften: Mediakraft GmbH, Köln 100%, Produktkraft Vermarktung GmbH, Köln (100%), MK Productions GmbH, Köln (100%), Mediakraft PL sp. Z.o.o, Warschau/Polen (95%), und Mediakraft Turkey Yayin Hizme, Istanbul / Türkei (65%).

Der beizulegende Zeitwert der identifizierbaren erworbenen Vermögenswerte, übernommenen Schulden wird zur Zeit noch ermittelt, da noch nicht alle wesentlichen Informationen vorliegen.

### 3.3. KONSOLIDIERUNGSGRUNDSÄTZE

Grundlage für den Konzernabschluss sind die nach konzerneinheitlichen Regeln zum 31. Dezember 2016 und für die Vergleichsperiode zum 31. Dezember 2015 aufgestellten Jahresabschlüsse der in den Konzern einbezogenen Gesellschaften.

Für von Dritten erworbene Unternehmen erfolgt die Kapitalkonsolidierung zum Erwerbszeitpunkt nach der Erwerbsmethode. Als Erwerbszeitpunkt wird dabei der Zeitpunkt definiert, an dem die Möglichkeit der Beherrschung des Reinvermögens und der finanziellen und operativen Handlungen des erworbenen Unternehmens auf die gamigo-Gruppe übergeht. Im Rahmen der Erwerbsmethode werden die Anschaffungskosten der erworbenen Anteile mit dem anteiligen beizulegenden Zeitwert der erworbenen Vermögenswerte, Schulden und Eventualverbindlichkeiten des Tochterunternehmens zum Erwerbszeitpunkt verrechnet. Ein aus der Verrechnung entstehender positiver Unterschiedsbetrag wird als Geschäfts- oder Firmenwert aktiviert. Aus der Kapitalkonsolidierung zum Erwerbszeitpunkt entstehende negative Unterschiedsbeträge werden nach erneuter Überprüfung der Wertansätze der Vermögenswerte und Schulden sofort erfolgswirksam vereinnahmt.

Bei Unternehmenszusammenschlüssen werden Minderheitsanteile zum entsprechenden Anteil an den für das identifizierbare Nettovermögen des erworbenen Unternehmens angesetzten Beträgen bewertet.

Für assoziierte Unternehmen, das heißt ein Unternehmen, über die die gamigo-Gruppe einen maßgeblichen Einfluss verfügt, wird die at-Equity Bilanzierungsmethode verwendet. Anteile an assoziierten Unternehmen werden im Zeitpunkt des Erwerbs mit den Anschaffungskosten angesetzt. Jeweils am Bilanzstichtag wird der Buchwert um den entsprechenden Gewinn- oder Verlustanteil angepasst.

Wechselseitige Forderungen und Verbindlichkeiten zwischen den in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen, konzerninterne Erträge und Aufwendungen sowie Zwischenergebnisse aus konzerninternen Lieferungen werden eliminiert. Auf ergebniswirksame Konsolidierungsvorgänge werden, sofern erforderlich, latente Steuern angesetzt.

### 3.4. WÄHRUNGSUMRECHNUNG

In den in lokaler Währung erstellten Einzelabschlüssen werden Fremdwährungstransaktionen mit den zum Zeitpunkt der Transaktion geltenden Devisenkursen erfasst. Monetäre Posten in fremder Währung (Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, Forderungen sowie Verbindlichkeiten) werden am Abschlussstichtag zum Devisenkassamittelkurs bewertet. Die sich aus der Bewertung oder Abwicklung der monetären Posten ergebenden Kursgewinne oder Kursverluste werden in der Gesamtergebnisrechnung ausgewiesen. Nicht monetäre Posten werden mit historischen Kursen angesetzt.

Die Umrechnung von in fremder Währung erstellten Jahresabschlüsse in Euro erfolgt gemäß IAS 21 nach dem Konzept der funktionalen Währung. Die funktionale Währung ist die Währung, in der eine ausländische Gesellschaft überwiegend ihre Mittel

erwirtschaftet und Zahlungen leistet. Da die Gesellschaften des Konzerns ihre Geschäfte in finanzieller, wirtschaftlicher und organisatorischer Hinsicht selbstständig betreiben, sind die funktionalen Währungen grundsätzlich identisch mit den jeweiligen Landeswährungen. Die funktionale Währung der US-amerikanischen Tochtergesellschaft ist aufgrund der überwiegend in USD vorgenommenen Transaktionen der USD.

Im Konzernabschluss werden am Abschlussstichtag die Aufwendungen und Erträge aus Abschlüssen von Tochterunternehmen, die in fremder Währung aufgestellt sind, zum Jahresdurchschnittskurs und Vermögenswerte und Schulden zum Devisenmittelkurs umgerechnet. Die Posten der Konzernkapitalflussrechnung werden zum Jahresdurchschnittskurs und die Zahlungsmittel und die Zahlungsmitteläquivalente zum Devisenmittelkurs umgerechnet.

Die Umrechnungsdifferenzen, die aus der unterschiedlichen Umrechnung der Bilanz und der Gewinn- und Verlust-Rechnung resultieren, werden im sonstigen Gesamtergebnis und somit ergebnisneutral im Unterschiedsbetrag aus der Währungsumrechnung ausgewiesen.

Folgende Kurse wurden für die Währungsumrechnung in Euro herangezogen:

Währung (1 EUR =)	Stichtagskurs 31.12.2016	Stichtagskurs 31.12.2015	Durchschnittskurs 2016	Durchschnittskurs 2015
US-Dollar (USD)	1,0541	1,0907	1,1069	1,1103

#### 4. ALLGEMEINE BILANZIERUNGS- und BEWERTUNGSGRUNDSÄTZE

Der Konzernabschluss wird auf der Grundlage konzerneinheitlicher Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden erstellt. Die Bilanzierungs- und Bewertungsgrundsätze entsprechen denen des Vorjahres.

Die Aufstellung des Konzernabschlusses erfolgt auf der Basis einer Bilanzierung der Vermögenswerte und Schulden zu fortgeführten Anschaffungs- bzw. Herstellungskosten. Die gamigo-Gruppe verfügt grundsätzlich über keine derivativen Finanzinstrumente.

##### 4.1. ANNAHMEN UND SCHÄTZUNGEN

Bei der Aufstellung des Konzernabschlusses sind Annahmen und Schätzungen zu treffen, die sich auf die Höhe und den Ausweis der bilanzierten Vermögenswerte und Schulden, der Erträge und Aufwendungen sowie der Eventualverbindlichkeiten auswirken.

Die Annahmen beziehen sich im Wesentlichen auf die konzerneinheitliche Festlegung wirtschaftlicher Nutzungsdauern von immateriellen Vermögenswerten und Sachanlagen.

Die verwendeten Schätzungen haben einen wesentlichen Einfluss auf die Ermittlung abgezinster Cashflows im Rahmen der Kaufpreisallokationen und von Werthaltigkeitstests, auf die Wertermittlung selbsterstellter immaterieller Vermögenswerte, die Wertberichtigungen auf Forderungen, die sonstigen Rückstellungen sowie die Realisierbarkeit aktiver latenter Steuern.

Schätzungen beruhen dabei auf Erfahrungswerten und Prämissen, die zum Abschlussstichtag Gültigkeit haben und die unter den gegebenen Umständen als angemessen erachtet werden. Zugrunde gelegt wird die künftige Geschäftsentwicklung, für die die größte Wahrscheinlichkeit unterstellt wird. Ebenso wird die Entwicklung der Banken und der Anbieter ähnlicher Leistungen sowie des Unternehmensumfelds berücksichtigt. Die Schätzungen und die zugrunde liegenden Annahmen werden fortlaufend überprüft. Allerdings können die tatsächlichen Werte in Einzelfällen von den getroffenen Annahmen und Schätzungen abweichen, wenn sich die genannten Rahmenbedingungen anders als erwartet zum Abschlussstichtag entwickeln. Änderungen werden zum Zeitpunkt einer besseren Kenntnis erfolgswirksam berücksichtigt und die Prämissen entsprechend angepasst.

Hinsichtlich der getroffenen Annahmen und der verwendeten Schätzungen verweisen wir auf die weiteren Ausführungen in diesem Abschnitt sowie auf die weitergehenden Erläuterungen zur Gesamtergebnisrechnung und Konzernbilanz sowie auf die sonstigen Angaben.

#### 4.2. ERTRAGSREALISATION

Umsätze aus der Überlassung von Nutzungsrechten für Spiele werden erfasst, sobald der Zufluss eines wirtschaftlichen Nutzens aus der Überlassung hinreichend wahrscheinlich ist und die Höhe der Erlöse verlässlich bestimmt werden kann. Keine Umsätze werden ausgewiesen, wenn wesentliche Risiken bezüglich des Erhalts der Gegenleistung bestehen oder das Nutzungsrecht durch den Kunden aus Gründen, die er nicht zu vertreten hat, nicht wahrgenommen werden kann.

Umfasst die Überlassung von Nutzungsrechten einen bestimmbaren Teilbetrag für mehrere oder aufeinander folgende Leistungen, werden die darauf entfallenden Umsatzerlöse abgegrenzt und über die Laufzeit des Nutzungsrechts erfolgswirksam aufgelöst. Die Auflösung erfolgt in der Regel entsprechend der Leistungserbringung.

Die Umsätze wurden grundsätzlich nach Abzug von Umsatzsteuern und anderen Steuern sowie nach Abzug von Erlösschmälerungen wie Boni oder Rabatten zum beizulegenden Zeitwert der erhaltenen bzw. zu erhaltenden Gegenleistung ausgewiesen.

Zinserträge werden unter Berücksichtigung des ausstehenden Kapitalbetrags und des geltenden Zinssatzes zeitanteilig erfasst

#### 4.3. FORSCHUNGS- UND ENTWICKLUNGSKOSTEN

Nach IAS 38 besteht für Forschungskosten ein Aktivierungsverbot. Entwicklungskosten sind nur bei Vorliegen bestimmter, genau bezeichneter Voraussetzungen aktivierungspflichtig (IAS 38.57). Eine Aktivierung ist grundsätzlich immer dann erforderlich, wenn es wahrscheinlich ist, dass dem Unternehmen der erwartete künftige wirtschaftliche Nutzen aus dem Vermögenswert zufließen wird und die Anschaffungs- und Herstellungskosten des Vermögenswerts verlässlich bewertet werden können.

Entwicklungskosten für Applikationen oder Plattformkomponenten werden zu Herstellungskosten aktiviert, soweit die zurechenbaren Ausgaben verlässlich bewertbar und sowohl die technische Realisierbarkeit als auch die erfolgreiche Vermarktung sichergestellt sind. Die Entwicklungstätigkeit muss ferner mit hinreichender Wahrscheinlichkeit einen künftigen wirtschaftlichen Nutzen erzeugen. Die aktivierten Entwicklungskosten umfassen alle direkt dem Entwicklungsprozess zurechenbaren Kosten einschließlich entwicklungsbezogener Gemeinkosten. Aktivierte Entwicklungskosten werden ab dem Produktionsstart planmäßig über den erwarteten Produktlebenszyklus von in der Regel drei bis fünf Jahren abgeschrieben.

Innerhalb des Konzerns betrifft ein wesentlicher Teil der Entwicklungskosten Weiterentwicklungen und Verbesserungen von bereits existierenden Applikationen und Plattformkomponenten, die die Kriterien für eine separate Aktivierung als Entwicklungskosten nach IAS 38 nicht erfüllen, sondern nachträgliche Anschaffungskosten darstellen. Weiterhin unterliegen einzelne Entwicklungsprojekte häufig Genehmigungs- und Zertifizierungsverfahren, sodass die Bedingungen für eine Aktivierung der vor der Genehmigung entstandenen Kosten regelmäßig nicht erfüllt sind.

#### 4.4. FREMDKAPITALKOSTEN

Fremdkapitalkosten werden im Zeitpunkt ihres Anfalls grundsätzlich aufwandswirksam erfasst. Eine Zuordnung von wesentlichen Fremdkapitalkosten direkt zum Erwerb oder zu der Herstellung eines qualifizierten Vermögenswerts, die insofern zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten dieses Vermögenswerts führen könnten, liegt nicht vor.

#### 4.5. ERTRAGSTEUERN

Die Ertragsteuern umfassen sowohl laufende als auch latente Steuern. Diese werden in der Gesamtergebnisrechnung erfasst, es sei denn, sie betreffen Posten, die direkt im Eigenkapital zu erfassen sind. In solchen Fällen werden auch die entsprechenden Steuern erfolgsneutral im Eigenkapital gebucht.

Laufende Ertragsteuern sind die erwarteten, für das Jahr zu zahlenden Steuern auf der Grundlage der in dem betreffenden Jahr geltenden Steuersätze sowie etwaige Korrekturen von Steuern früherer Jahre.

Latente Steuern werden angesetzt für temporäre Differenzen zwischen den steuerlichen Werten von Vermögenswerten und Schulden und deren Wertansätzen im Kon-

zernabschluss. Darüber hinaus werden auch aktive latente Steuern für die künftige Nutzung steuerlicher Verlustvorträge angesetzt. Aktive latente Steuern auf temporäre Differenzen sowie auf Verlustvorträge werden in dem Umfang angesetzt, in dem es wahrscheinlich ist, dass zukünftig ausreichend zu versteuerndes Einkommen zur Verfügung stehen wird, um diese nutzen zu können. Der Ansatz der latenten Steuern erfolgt mit den Steuersätzen, die in den einzelnen Ländern zum Bilanzstichtag für den Zeitraum derzeit gültig oder zukünftig anwendbar sind und zu dem sich die temporären Differenzen voraussichtlich umkehren bzw. zu dem die Verlustvorträge voraussichtlich genutzt werden können.

Eine Saldierung von latenten Steueransprüchen mit latenten Steuerschulden erfolgt, wenn ein Recht zur Aufrechnung tatsächlicher Steuern besteht und sich die Positionen auf Ertragsteuern beziehen, die von den gleichen Steuerbehörden erhoben werden und die bei der gleichen Gesellschaft beziehungsweise im gleichen Organkreis entstehen.

#### 4.6. IMMATERIELLE VERMÖGENSWERTE

Immaterielle Vermögenswerte werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten aktiviert und, da die Nutzungsdauern (mit Ausnahme der Geschäfts- oder Firmenwerte) als endlich eingestuft werden können, planmäßig über die jeweilige Nutzungsdauer nach der linearen Methode abgeschrieben. Ergeben sich Anhaltspunkte für eine Wertminderung von immateriellen Vermögenswerten, werden diese daraufhin überprüft, ob eine Wertminderung vorliegt und es wird gegebenenfalls ein Wertminderungsaufwand erfasst. Sind die Gründe für die Wertminderungen entfallen, werden entsprechende erfolgswirksame Wertaufholungen bis maximal zur Höhe der um planmäßige Abschreibungen geminderten Anschaffungskosten vorgenommen.

Die Abschreibungsdauer für gewerbliche Schutzrechte und Lizenzen beträgt maximal fünf Jahre.

Die Abschreibungen sowie die Wertminderungen auf die immateriellen Vermögenswerte werden in der Konzerngesamtergebnisrechnung im Posten „Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte“ ausgewiesen.

Wertaufholungen bei den immateriellen Vermögenswerten wurden im Berichtsjahr und im Vorjahr nicht erfasst.

Bei Unternehmenszusammenschlüssen werden in Einklang mit IFRS 3 anzusetzende Geschäfts- oder Firmenwerte nicht planmäßig abgeschrieben, sondern nur, sofern ein Wertminderungsbedarf festgestellt wird. Ein für den Geschäfts oder Firmenwert erfasster Wertminderungsaufwand darf in den nachfolgenden Berichtsperioden nicht aufgeholt werden.

#### 4.7. SACHANLAGEN

Sachanlagen werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten, vermindert um planmäßige nutzungsbedingte Abschreibungen sowie Wertminderungen, angesetzt. Eine Neubewertung der Sachanlagen entsprechend dem Wahlrecht des IAS 16 ist nicht erfolgt.

Ergeben sich Anhaltspunkte für eine Wertminderung von Sachanlagen, werden diese daraufhin überprüft, ob eine Wertminderung vorliegt und gegebenenfalls ein Wertminderungsaufwand erfasst. Sind die Gründe für die Wertminderungen entfallen, werden entsprechende erfolgswirksame Wertaufholungen bis maximal zur Höhe der um planmäßige Abschreibungen geminderten Anschaffungskosten vorgenommen.

Die Anschaffungskosten setzen sich aus dem Anschaffungspreis, den Anschaffungsnebenkosten und nachträglichen Anschaffungskosten abzüglich erhaltener Anschaffungspreisminderungen zusammen.

Andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung werden überwiegend über drei bis fünf Jahre abgeschrieben. Gemäß dem wirtschaftlichen Nutzungsverlauf werden die Sachanlagen linear abgeschrieben.

Die Abschreibungen im Geschäftsjahr werden ebenso wie die Wertminderungen in der Gesamtergebnisrechnung im Posten „Abschreibungen auf Sachanlagen“ ausgewiesen.

Kosten für die Reparatur von Sachanlagen, wie zum Beispiel laufende Unterhaltungsaufwendungen, werden erfolgswirksam erfasst.

Wertaufholungen bei den Sachanlagen ergaben sich im Berichtsjahr und im Vorjahr nicht.

#### 4.8. WERTMINDERUNG

Die Buchwerte der Vermögenswerte des Konzerns mit Ausnahme der aktiven latenten Steuern (siehe Steuern) sowie der finanziellen Vermögenswerte (siehe Finanzinstrumente) werden zum Abschlussstichtag gemäß IAS 36 daraufhin überprüft, ob Anhaltspunkte für eine Wertminderung (Impairment) vorliegen. Wenn solche Anhaltspunkte vorliegen, wird der erzielbare Betrag (recoverable amount) der Vermögenswerte ermittelt und gegebenenfalls eine Abwertung erfolgswirksam vorgenommen.

Es bestehen Geschäfts- oder Firmenwerte bei der gamigo Inc., aus dem Erwerb von bestimmten Vermögenswerten (Asset-Deal) der Outspark Inc. / USA in 2013 sowie aus dem Erwerb von beherrschenden Anteilen an Unternehmen. Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden zum Bilanzstichtag mit TEUR 28.885,6 (2015: TEUR 7.746,1) ausgewiesen. Am Ende jedes Berichtszeitraums wird der bei der gamigo Inc. ausgewiesene Geschäfts- oder Firmenwert zum jeweiligen Stichtagskurs umgerechnet. Der Ausweis der Änderung erfolgt im sonstigen Gesamtergebnis und somit im Eigenkapital.



Die Werthaltigkeit dieser Geschäfts- oder Firmenwerte wurde durch zum Abschlussstichtag durchgeführte Werthaltigkeitstests bestätigt. Diese wurden auf Basis der einzelnen zahlungsmittelgenerierenden Einheiten durchgeführt. Die Werthaltigkeitstests beruhen auf der Berechnung des erzielbaren Betrages der zahlungsmittelgenerierenden Einheiten auf der Grundlage ihres Nutzwertes. Für diese Berechnung werden Cashflow-Prognosen herangezogen, die auf einer von der Geschäftsleitung genehmigten Finanzplanung für fünf Jahre beruhen. Die Cashflows wurden nach der Discounted Cash Flow- (DCF-) Methode mit einem Vorsteuerzinssatz von 8,67% (Vorjahr: 13,0%) abgezinst.

Läge das tatsächliche EBITDA (Earnings before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization) über den Detailplanungszeitraum 10 % unter den derzeitigen Planungsannahmen und würde sich dieser Effekt auch auf die nach diesem Zeitraum prognostizierten Cashflows auswirken, würde sich kein zusätzlicher Abwertungsbedarf für den Goodwill ergeben. Läge die nach dem Detailplanungszeitraum unterstellte Wachstumsrate der operativen Cashflows um 10 % unter der derzeitigen Annahme – also bei 0,9 % p.a. statt der derzeit unterstellten 1,0 % p.a. –, würde sich kein Wertberichtigungsbedarf für den Goodwill ergeben. Wenn der Kapitalisierungszinssatz nach Steuern, der bei der Berechnung des Nutzungswerts verwendet wurde, um 10 % oberhalb der derzeitigen Annahme bei gleicher Wachstumsrate läge – also bei 7,8 % (Vorjahr: 11,7 %) statt der jetzt unterstellten 8,7 % (Vorjahr: 13,0 %) – würde sich kein Wertminderungsbedarf ergeben.

#### 4.9. BEMESSUNG DES BEIZULEGENDEN ZEITWERTS

Gemäß IFRS 13 "Bemessung des beizulegenden Zeitwerts" ist für Finanzinstrumente, die mit dem beizulegenden Zeitwert bewertet werden, die Bewertungsmethode offenzulegen. Die zur Bemessung des beizulegenden Zeitwerts zu verwendenden Inputfaktoren sind in IFRS 13 wie folgt definiert:

- Stufe 1: Auf aktiven, für das Unternehmen am Abschlussstichtag zugänglichen Märkten notierte (nicht angepasste) Preise für identische Vermögenswerte oder Schulden.
- Stufe 2: Für den Vermögenswert oder die Schuld unmittelbar (als Preise) oder mittelbar (aus Preisen abgeleitet) beobachtbare Inputfaktoren, bei denen es sich nicht um in Stufe 1 enthaltene notierte Preise handelt.
- Stufe 3: Inputfaktoren für Vermögenswerte und Schulden, die nicht auf beobachtbaren Marktdaten beruhen (nicht beobachtbare Inputfaktoren).

Der beizulegende Zeitwert von Finanzinstrumenten, die nicht auf einem aktiven Markt gehandelt werden, wird unter Verwendung von Bewertungstechniken ermittelt. Diese Bewertungstechniken maximieren, soweit verfügbar, die Verwendung beobachtbarer Marktdaten und stützen sich so wenig wie möglich auf unternehmensspezifische Schätzungen. Wenn alle erheblichen, zur Zeitwertbewertung eines Instruments erforderlichen Inputfaktoren beobachtbar sind, wird das Instrument in Stufe 2 eingeordnet.

Konkrete Bewertungstechniken, die zur Bewertung von Finanzinstrumenten verwendet werden, sind:

- Notierte Marktpreise oder Händlernerotierungen für gleichartige Instrumente;
- Andere Techniken, wie zum Beispiel die Discounted Cash Flow- (DCF-) Methode, werden zur Bewertung der übrigen Finanzinstrumente herangezogen.

Für die zu Rechnungslegungszwecken erforderliche Bewertung der maßgeblichen Vermögenswerte und Schulden ist der Konzerncontroller verantwortlich. Der Konzerncontroller untersteht unmittelbar dem Vorstandsvorsitzenden (CEO). Unter Beachtung der Quartalsstichtage des Konzerns finden mindestens einmal im Vierteljahr Besprechungen über die Bewertungsprozesse und -ergebnisse zwischen dem Konzerncontroller und dem CEO statt.

#### 4.10. LEASING

Als Leasingverhältnis gemäß IAS 17 gilt eine Vereinbarung, bei der der Leasinggeber dem Leasingnehmer gegen eine Zahlung oder eine Reihe von Zahlungen das Recht auf Nutzung eines Vermögenswerts für einen vereinbarten Zeitraum überträgt. Es wird zwischen Finanzierungsleasing und Operating Leasing unterschieden. Als Finanzierungsleasing werden Leasingtransaktionen behandelt, bei denen der Leasingnehmer im Wesentlichen alle mit dem Eigentum des Vermögenswerts verbundenen Risiken und Chancen trägt. Alle anderen Leasingverhältnisse werden als Operating Leasing bezeichnet.

Bei einem Operating Leasing erfasst gamigo die als Leasingnehmer zu zahlende Leasingrate als Aufwand.

Ist gamigo Leasingnehmer in einem Finanzierungsleasing, wird in der Bilanz der niedrigere Wert aus beizulegendem Zeitwert und dem Barwert der Mindestleasingzahlungen zu Beginn des Leasingverhältnisses aktiviert und gleichzeitig unter den Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten passiviert. Die Mindestleasingzahlungen setzen sich im Wesentlichen aus Finanzierungskosten und dem Tilgungsanteil der Restschuld zusammen. Der Leasinggegenstand wird linear über die geschätzte Nutzungsdauer oder die kürzere Vertragslaufzeit abgeschrieben. Die zu zahlenden Leasingraten werden nach der Effektivzinsmethode in einen Tilgungsanteil und in einen Zinsaufwand aufgeteilt.

Alle bestehenden Leasingverhältnisse werden als Operating Leasing klassifiziert.

#### 4.11. SONSTIGE FORDERUNGEN UND SCHULDEN

Nicht-finanzielle Vermögenswerte und Schulden sowie Rechnungsabgrenzungen und Vorauszahlungen werden mit den fortgeführten Anschaffungskosten angesetzt.

#### 4.12. FINANZINSTRUMENTE - Grundlagen

Finanzielle Vermögenswerte werden erfasst, wenn gamigo ein vertragliches Recht zusteht, Zahlungsmittel oder andere finanzielle Vermögenswerte von einer anderen Partei zu erhalten. Finanzielle Verbindlichkeiten werden erfasst, sobald gamigo eine Pflicht hat, Zahlungsmittel oder andere finanzielle Vermögenswerte auf eine andere Partei zu übertragen. Marktübliche Käufe und Verkäufe von finanziellen Vermögenswerten werden grundsätzlich zum Erfüllungstag bilanziert. Hingegen werden Wertpapierkäufe und -verkäufe mit dem Abrechnungskurs des Kreditinstituts zum Handelstag bilanziert.

Die erstmalige Bewertung finanzieller Vermögenswerte und finanzieller Verbindlichkeiten erfolgt zum beizulegenden Zeitwert. Bei Finanzinstrumenten, deren Folgebewertung nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert erfolgt, umfasst der Buchwert dabei auch die direkt zurechenbaren Transaktionskosten.

Die Folgebewertung der im Konzern bilanzierten Finanzinstrumente erfolgt anhand der in IAS 39 "Finanzinstrumente: Ansatz und Bewertung" definierten Bewertungskategorien.

Weder im Berichtsjahr noch im Vorjahr wurden Übertragungen zwischen den verschiedenen Bewertungskategorien des IAS 39 vorgenommen.

Finanzielle Vermögenswerte und finanzielle Verbindlichkeiten werden nicht miteinander verrechnet ausgewiesen.

Gemäß IAS 39 werden in den Fällen, in denen objektive substantielle Hinweise auf eine Wertminderung von finanziellen Vermögenswerten gegeben sind, entsprechende Wertminderungen vorgenommen. Dabei werden die Buchwerte der finanziellen Vermögenswerte, die nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, individuell mittels Einzelwertberichtigung hinsichtlich des Wertminderungsbedarfs untersucht. Objektive Hinweise können zum Beispiel erhebliche finanzielle Schwierigkeiten des Schuldners, der Wegfall eines aktiven Markts sowie signifikante Änderungen des technologischen, marktbezogenen, wirtschaftlichen oder rechtlichen Umfelds sein. Bei Eigenkapitalinstrumenten ist eine signifikante oder länger anhaltende Abnahme des beizulegenden Zeitwerts ein objektiver Hinweis auf eine Wertminderung. Der Ausweis der Aufwendungen aus Wertminderungen erfolgt in der Gesamtergebnisrechnung in dem Posten „Sonstige betriebliche Aufwendungen“ oder „Abschreibungen“. Allen erkennbaren Ausfallrisiken wurde durch entsprechende Risikovorsorge in ausreichender Höhe Rechnung getragen. Das theoretisch maximal verbleibende Ausfallrisiko aus finanziellen Vermögenswerten entspricht den bilanzierten Werten.

Finanzielle Vermögenswerte werden ausgebucht, wenn die vertraglichen Rechte auf Zahlungen aus den finanziellen Vermögenswerten auslaufen oder eine Übertragung der finanziellen Vermögenswerte mit allen wesentlichen Chancen und Risiken erfolgt. Finanzielle Verbindlichkeiten werden ausgebucht, sobald die vertraglichen Verpflichtungen beglichen, aufgehoben oder ausgelaufen sind. Werden Tranchen der Anleihe von der Gesellschaft als Emittentin zurückgekauft, wird die finanzielle Verbindlichkeit am Rückzahlungstag bilanziell als Tilgung behandelt und ausgebucht. Dies gilt selbst

dann, wenn bereits im Zeitpunkt des Rückkaufs beabsichtigt wird, die Anleihetranchen kurzfristig wieder zu veräußern. Im Zeitpunkt des Wiederverkaufs bzw. der Neuemission wird eine neue finanzielle Verbindlichkeit eingebucht.

Angaben zum Risikomanagement finden sich sowohl unter Anmerkung 5.29 als auch in der Risikoberichterstattung des Konzernlageberichts.

### Finanzielle Vermögenswerte

Die Regelungen des IAS 39 sehen für Finanzinstrumente die Unterteilung in "erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Vermögenswerte", "Bis zur Endfälligkeit gehaltene Finanzinvestitionen", "Zur Veräußerung verfügbare finanzielle Vermögenswerte" oder "Kredite und Forderungen" vor.

Zur Veräußerung verfügbare finanzielle Vermögenswerte werden zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Änderungen des beizulegenden Zeitwerts werden ergebnisneutral im sonstigen Eigenkapital abgegrenzt und erst bei Veräußerung oder Wertminderung erfolgswirksam erfasst. Spätere Wertaufholungen werden grundsätzlich erfolgsneutral im Eigenkapital erfasst. Die beizulegenden Zeitwerte werden anhand von Marktnotierungen bestimmt. Beteiligungen, deren Zeitwert nicht zuverlässig bestimmt werden kann, werden zu Anschaffungskosten bewertet und bei Wertminderung abgeschrieben. Bei diesen Beteiligungen sind die Anschaffungskosten der beste Schätzwert für den beizulegenden Zeitwert. Sinkt der erzielbare Betrag aus einer Beteiligung unter den Buchwert, werden erfolgswirksame Wertminderungen vorgenommen.

Im Geschäftsjahr wurden Wertminderungen in Höhe von TEUR 925,8 (Vorjahr: TEUR 30,6) unter den Abschreibungen auf Finanzanlagen erfasst.

### Forderungen und Sonstige Vermögenswerte

Forderungen und sonstige Vermögenswerte unterteilen sich in Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie Sonstige Vermögenswerte. Letztere setzen sich aus finanziellen und nicht-finanziellen Vermögenswerten zusammen.

Die finanziellen Vermögenswerte sind der Bewertungskategorie "Kredite und Forderungen" des IAS 39 zugeordnet, die im Zeitpunkt der erstmaligen Bilanzierung zum beizulegenden Zeitwert unter Berücksichtigung direkt zurechenbarer Transaktionskosten angesetzt werden und in den Folgeperioden zu fortgeführten Anschaffungskosten unter Berücksichtigung der Effektivzinsmethode bewertet werden.

### Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente

Unter dieser Position werden Kassenbestand und Guthaben bei Kreditinstituten ausgewiesen. Die Kassenbestände und Guthaben bei Kreditinstituten werden der Bewertungskategorie "Kredite und Forderungen" des IAS 39 zugeordnet und im Zeitpunkt der erstmaligen Erfassung zum beizulegenden Zeitwert angesetzt und anschließend zu fortgeführten Anschaffungskosten bilanziert. Fremdwährungsbestände

sind zum Mittelkurs am Abschlussstichtag bewertet. Die Guthaben bei Kreditinstituten weisen bei Erwerb eine Restlaufzeit von bis zu drei Monaten auf.

### Finanzielle Verbindlichkeiten

Originäre Finanzinstrumente umfassen die begebene Anleihe, Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen, Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie nicht-derivative sonstige finanzielle Verbindlichkeiten. Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie die nicht-derivativen sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten beinhalten zum Abschlussstichtag bestehende Schulden für noch nicht ausgeglichene Rechnungen und Darlehensverpflichtungen. Originäre finanzielle Verbindlichkeiten werden nach IAS 39 bei der erstmaligen Erfassung zum beizulegenden Zeitwert angesetzt. Dabei werden direkt zurechenbare Transaktionskosten berücksichtigt. In den Folgeperioden erfolgt die Bewertung zu fortgeführten Anschaffungskosten.

#### 4.13. RÜCKSTELLUNGEN UND EVENTUALVERBINDLICHKEITEN

Rückstellungen werden für rechtliche oder faktische Verpflichtungen gegenüber Dritten, die aus Ereignissen aus der Vergangenheit resultieren, sowie für belastende Verträge angesetzt, wenn der Mittelabfluss zur Begleichung der Verpflichtungen wahrscheinlich und zuverlässig schätzbar ist. Die Bewertung der Rückstellungen erfolgt nach IAS 37 Rückstellungen, Eventualverbindlichkeiten und Eventualforderungen. Der Wertansatz der Rückstellungen basiert dabei auf bestmöglichen Schätzungen. Wegen der kurzfristigen Laufzeit der Rückstellungen wurde keine Abzinsung vorgenommen. Erstattungsansprüche gegenüber Dritten werden, soweit deren Realisierung hinreichend sicher erwartet werden kann, getrennt von den Rückstellungen ausgewiesen. Rückstellungen unterscheiden sich von Eventualverbindlichkeiten dahingehend, dass Eventualverbindlichkeiten eine mögliche Verpflichtung, die aus vergangenen Ereignissen resultiert und deren Existenz durch das Eintreten oder Nicht-eintreten eines oder mehrerer unsicherer zukünftiger Ereignisse erst noch bestätigt wird, die nicht vollständig unter der Kontrolle des Unternehmens stehen.

## 5. ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ÜBER POSTEN DER GESAMTERGEBNISRECHNUNG, BILANZ, KAPITALFLUSSRECHUNG UND DER EIGENKAPITALVERÄNDERUNGSRECHNUNG

### 5.1. Umsatzerlöse

Umsätze ergeben sich aus den Einnahmen der Online- und mobilen Spielen (Casual-Games, Rollenspiele und Strategiespiele) sowie aus B2B Services (Plattform und Advertising-Services).

In TEUR	2016	2015
Spiele	27.909,2	13.887,4
Plattform Services	11.065,9	7.757,4
Gesamt	38.975,1	21.644,8

Seit 2016 werden die Spielearten nicht mehr wie im Vorjahr einzeln überwacht und gesteuert, sondern zusammengefasst.

## 5.2. Aktivierte Eigenleistungen

Der Posten beinhaltet im Wesentlichen Personalaufwendungen im Zusammenhang mit der Aktivierung von Entwicklungskosten für die gamigo Plattform und für Spiele, die als nachträgliche Anschaffungskosten entgeltlich erworbener immaterieller Vermögenswerte aktiviert wurden.

## 5.3. Sonstige betriebliche Erträge

Die sonstigen betrieblichen Erträge beinhalten folgende Posten:

In TEUR	2016	2015
Ausbuchen von Verbindlichkeiten	277,8	262,2
Währungskursgewinne	103,1	150,7
übrige	193,4	522,0
<b>Gesamt</b>	<b>574,3</b>	<b>934,9</b>

## 5.4. Bezogene Leistungen

Ausgewiesen werden Aufwandspositionen wie Revenue Shares, Royalties und Kosten für Technik.

## 5.5. Personalaufwand

Im Personalaufwand werden die Verpflichtungen gegenüber Lohn- und Gehaltsempfängern erfasst. Die Personalaufwendungen setzen sich wie folgt zusammen:

In TEUR	2016	2015
Löhne und Gehälter	8.901,1	3.580,9
Soziale Abgaben	1.570,2	641,9
<b>Gesamt</b>	<b>10.471,3</b>	<b>4.222,8</b>

Für die beitragsorientierten staatlichen Pläne zur Altersversorgung (gesetzliche Rentenversicherung) werden im Berichtsjahr TEUR 713,2 (2015: TEUR 299,0) aufgewendet.

### 5.6. Sonstige betriebliche Aufwendungen

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen beinhalten folgende Aufwendungen:

In TEUR	2016	2015
Werbung und Medienkosten	3.488,3	1.502,9
EDV Dienstleistungen	2.115,3	1.439,1
Rechts- und Beratungskosten	1.494,0	516,4
Anschaffungsnebenkosten Beteiligungen	854,6	0,0
Raumkosten	727,4	282,7
Forderungsverluste	621,6	71,3
Reise- und Bewirtungskosten	426,5	244,0
Provisionen	382,1	109,2
Währungskursverluste	125,9	41,9
Vertriebskosten	396,3	394,0
Übrige	653,7	241,4
<b>Gesamt</b>	<b>11.285,7</b>	<b>4.842,9</b>

Der starke Anstieg der sonstigen Aufwendungen hängt im Wesentlichen mit der Übernahme der Elbspree Media Holding GmbH und ihrer Tochterunternehmen zusammen.

### 5.7. Abschreibungen

Hinsichtlich der Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen verweisen wir auf die Erläuterungen zu den immateriellen Vermögenswerten (5.11) und Sachanlagen (5.12). Im Berichtsjahr wurden außerplanmäßige Wertminderungen auf immaterielle Vermögenswerte von TEUR 3.111,4 (2015: TEUR 424,6) sowie auf Sachanlagen von TEUR 330,3 (2015: TEUR 0) aufwandswirksam erfasst. Diese Abschreibungen betreffen im Wesentlichen Spielereizenzen und wurde aufgrund der Einstellung des betreffenden Spieles vorgenommen.

Des Weiteren wurden Abschreibungen auf finanzielle Vermögenswerte in Höhe von TEUR 925,8 vorgenommen.

## 5.8. Finanzerträge und Finanzaufwendungen

Die Finanzerträge und Finanzaufwendungen setzen sich wie folgt zusammen:

In TEUR	2016	2015
<b>Finanzerträge</b>		
Zinserträge	0,9	13,8
Ausbuchung earn-out Intenium	0,0	369,3
Sonstige Finanzerträge / Erträge aus dem Rückkauf der Anleihe	21,4	215,6
<b>Finanzaufwand</b>		
Zinsaufwendungen	-1.404,2	-1.006,2
Sonstige Finanzaufwendungen	-170,0	-211,2
Kosten der Anleiheausgabe	-340,4	-336,2
<b>Gesamt</b>	<b>-1.892,3</b>	<b>-954,9</b>

## 5.9. Ertragsteuern

in TEUR	2016	2015
<b>Laufende Ertragsteuern - Deutschland</b>		
Körperschaftsteuer	-12,4	-7,0
Gewerbsteuer	-11,3	-8,6
<b>Latente Steuern</b>		
Deutschland	2.905,5	1.910,4
USA	26,9	392,5
<b>Gesamt</b>	<b>2.908,7</b>	<b>2.287,3</b>

Der Ausweis der laufenden Steuern vom Einkommen und vom Ertrag in Deutschland und den USA umfasst Ertragsteuern für das Geschäftsjahr 2016.

Die latenten Steuern resultieren aus zeitlich abweichenden Wertansätzen zwischen den Steuerbilanzen der Einzelgesellschaften und den Wertansätzen in der Konzernbilanz sowie aus steuerlichen Verlustvorträgen. Ausschlaggebend für die Beurteilung der Werthaltigkeit aktiver latenter Steuern ist die Einschätzung der Wahrscheinlichkeit der Umkehrung der Bewertungsunterschiede und der Nutzbarkeit der Verlustvorträge. Dies ist abhängig von der Entstehung künftiger steuerpflichtiger Gewinne während der Perioden, in denen sich steuerliche Bewertungsunterschiede umkehren und steuerliche Verlustvorträge geltend gemacht werden können. Im Rahmen der Mindestbesteuerung sind die steuerlichen Verlustvorträge in Deutschland nur eingeschränkt nutzbar. Danach ist eine positive steuerliche Bemessungsgrundlage bis zu 1 Mio. EUR unbeschränkt, darüber hinausgehende Beträge sind bis maximal 60% um einen vorhandenen Verlustvortrag zu kürzen.



Aufgrund der Erfahrung aus der Vergangenheit und der zu erwartenden steuerlichen Einkommenssituation geht gamigo davon aus, dass die entsprechenden Vorteile aus den aktivierten latenten Steuern zum Teil realisiert werden können. Daher werden Latenzen in dem Umfang angesetzt, in dem die Verwendung der steuerlichen Verluste in den nächsten Jahren wahrscheinlich ist. Zum 31. Dezember 2016 bestehen körperschaftsteuerliche Verlustvorräte in Höhe von TEUR 37.665,8 (2015: TEUR 27.261) und gewerbsteuerliche Verlustvorräte von TEUR 32.149,7 (2015: TEUR 24.714). Keine aktiven latenten Steuern wurden für steuerliche Verluste angesetzt, deren Realisierbarkeit ungewiss ist. Die deshalb nicht berücksichtigten steuerlichen Verlustvorräte belaufen sich auf TEUR 7.112 (2015: TEUR 6.406).

Zukünftig in Deutschland zu zahlende Dividenden der gamigo haben keinen Einfluss auf die Steuerbelastung des Konzerns.

Zum 31. Dezember 2016 wurden alle latenten Steuern auf temporäre Differenzen unverändert gegenüber dem Vorjahr auf der Basis eines Steuersatzes von gerundet 32,25% (für Deutschland) und 30,0% (für USA) latente Steuern ermittelt. Für den Ansatz der latenten Steuern auf Verlustvorräte in Deutschland wurden analog zum Vorjahr durchgängig Steuersätze die Gewerbesteuer, für Körperschaftsteuer und für den Solidaritätszuschlag zugrunde gelegt.

Die Überleitung des erwarteten Steueraufwands auf den tatsächlichen Steueraufwand zeigt die folgende Tabelle:

in TEUR	2016	2015
Ergebnis vor Ertragsteuern	-11.989,2	-1.356,0
Steuerbarer Gewinn	-11.989,2	-1.356,0
Ertragsteuersatz	32,25%	32,25%
<b>erwarteter Steuerertrag</b>	<b>-3.866,5</b>	<b>-437,3</b>
Abweichungen vom erwarteten Steueraufwand:		
Nicht aktivierte latente Steuern auf temporäre Differenzen und Verlustvorräte und Veränderung Wertberichtigung	227,7	-1.811,7
Steuernachzahlungen und -rückerstattungen aus Vorjahren	0,0	10,3
Abweichung ausländische Steuersätze	-10,0	-5,1
nicht abzugsfähige Aufwendungen	813,4	48,4
Sonstiges	-73,4	-91,9
<b>tatsächlicher Steuerertrag</b>	<b>-2.908,7</b>	<b>-2.287,3</b>
effektiver Steuersatz	24,26%	168,68%

## 5.10. Ergebnis je Aktie

Das Ergebnis je Aktie wird ermittelt, indem der Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG durch den gewichteten Durchschnitt der Anzahl der im Umlauf befindlichen Aktien dividiert wird.

	2016	2015
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG	-9.118,9	966,2
Anzahl der sich zum 1. Januar in Umlauf befindlichen Aktien	1.548.180	1.151.753
Anzahl der sich zum 31. Dezember in Umlauf befindlichen Aktien	2.310.716	1.548.180
Gewichteter Durchschnitt der Aktien im Umlauf	1.929.448	1.272.374
<b>Ergebnis je Aktie (in EUR)</b>	<b>-4,73</b>	<b>0,76</b>

## 5.11. Immaterielle Vermögenswerte

Die immateriellen Vermögenswerte entwickelten sich wie folgt:

in TEUR	Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte	Entgeltlich erworbene immaterielle Vermögenswerte	Geleistete Anzahlungen auf immaterielle Vermögenswerte	Geschäfts- oder Firmenwert	Gesamt
Anschaffungs- oder Herstellungskosten					
<b>1.1.2016</b>	<b>702,0</b>	<b>32.882,0</b>	<b>4.551,8</b>	<b>7.746,1</b>	<b>45.881,9</b>
Zugänge: Erstkonsolidierung (+)	0,0	32.595,4	971,6	39.523,5	73.090,5
Zugänge (+)	0,0	9.150,8	107,3	0,0	9.258,1
Währungskursdifferenzen (+)	0,0	63,3	0,0	9,0	72,3
Abgänge (-)	0,0	238,7	0,0	0,0	238,7
Umbuchungen (+)	0,0	578,3	-1.356,5	0,0	-778,2
<b>31.12.2016</b>	<b>702,0</b>	<b>75.031,1</b>	<b>4.274,2</b>	<b>47.278,6</b>	<b>127.285,9</b>
Abschreibungen und Wertminderungen					
<b>1.1.2016</b>	<b>311,2</b>	<b>21.506,8</b>	<b>3.560,6</b>	<b>0,0</b>	<b>25.378,6</b>
Zugänge: Erstkonsolidierung (+)	0,0	21.878,5	89,7	18.393,0	40.361,2
Zugänge des Geschäftsjahres (+)	130,3	10.422,1	201,8	0,0	10.754,2
Währungskursdifferenzen (+)	0,0	68,0	0,0	0,0	68,0
Umbuchungen (+)	0,0	0,0	-381,2	0,0	-381,2
<b>31.12.2016</b>	<b>441,5</b>	<b>53.875,4</b>	<b>3.470,9</b>	<b>18.393,0</b>	<b>76.180,8</b>
<b>Buchwert 31. Dezember 2015</b>	<b>390,8</b>	<b>11.375,2</b>	<b>991,2</b>	<b>7.746,1</b>	<b>20.503,3</b>
<b>Buchwert 31. Dezember 2016</b>	<b>260,5</b>	<b>21.155,8</b>	<b>803,3</b>	<b>28.885,6</b>	<b>51.105,1</b>

## 5.12. Sachanlagen

In TEUR	Bauten auf fremden Grund- stücken	Technische Anlagen und Maschinen	Betriebs- und Ge- schäftsausstattung	Gesamt
Anschaffungs- oder Herstellungskosten				
<b>1.1.2016</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>4.343,1</b>	<b>4.343,1</b>
Zugänge: Erstkonsolidierung (+)	638,8	140,0	1.942,6	2.721,4
Zugänge des Geschäftsjahres (+)	23,4	0,0	1.614,9	1.638,3
Abgänge des Geschäftsjahres (-)	0,0	0,0	10,2	10,2
Umbuchungen (+)	18,0	-116,9	495,8	396,9
<b>31.12.2016</b>	<b>680,2</b>	<b>23,1</b>	<b>8.386,2</b>	<b>9.089,5</b>
Abschreibungen und Wertminderungen				
<b>1.1.2016</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>4.091,7</b>	<b>4.091,7</b>
Zugänge: Erstkonsolidierung (+)	515,2	23,1	1.087,2	1.625,5
Zugänge des Geschäftsjahres (+)	123,0	0,0	929,3	1.052,3
Abgänge des Geschäftsjahres (-)	0,0	0,0	10,2	10,2
<b>31.12.2016</b>	<b>638,2</b>	<b>23,1</b>	<b>6.098,0</b>	<b>6.759,3</b>
<b>Buchwert 31. Dezember 2015</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>251,4</b>	<b>251,4</b>
<b>Buchwert 31. Dezember 2016</b>	<b>42,0</b>	<b>0,0</b>	<b>2.288,2</b>	<b>2.330,2</b>

## 5.13. Anteile an assoziierten Unternehmen

Die Anteile an assoziierten Unternehmen betreffen die indirekt über die Mobile Business Engine GmbH gehaltenen 50% der Anteile an der Trust Center Mobile Payment GmbH mit Anschaffungskosten von TEUR 12,5 sowie 19% der Anteile an der Gorilla-Box LLC mit Anschaffungskosten von TEUR 93,7. Als Ergebnis aus assoziierten Unternehmen wird in der Gesamtergebnisrechnung ein Ergebnis von TEUR 0 ausgewiesen.

## 5.14. Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte

In TEUR	31.12.2016	31.12.2015
Anteile an nicht konsolidierten verbundenen Unternehmen	1.621,7	80,0
Mietkautionen	17,4	11,8
<b>Gesamt</b>	<b>1.639,1</b>	<b>91,8</b>

Die Anteile an nicht konsolidierten Unternehmen betreffen im Geschäftsjahr 2016 erworbene Anteile an nicht beherrschten Unternehmen.

### 5.15. Latente Steuern

Die Abgrenzung latenter Steuern erfolgt gemäß der „Liability-Methode“ gemäß IAS 12 Ertragsteuern. Dabei finden die am Abschlussstichtag geltenden bzw. beschlossenen und bekannten Steuersätze Anwendung.

Die aktiven latenten Steuern in Höhe von TEUR 8.971,2 (2015: TEUR 6.730,8) resultieren aus der wahrscheinlichen zukünftigen Nutzung von steuerlichen Verlustvorträgen. Aktive und passive latente Steuern wurden für identische Steuersubjekte saldiert, sodass sich insgesamt aktive latente Steuern iHv. TEUR 7.494,4 (Vorjahr: TEUR 6.156,8) ergeben. Weitere Erläuterungen zu den latenten Steuern können der Anmerkung 5.9 „Ertragsteuern“ und 5.25 „Passive latente Steuern“ entnommen werden.

### 5.16. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

Die ausgewiesenen Forderungen aus Lieferungen und Leistungen haben eine Restlaufzeit von bis zu einem Jahr.

Zum Abschlussstichtag bestehen überfällige, nicht wertberichtigte Forderungen aus Lieferungen und Leistungen in folgender Höhe:

in TEUR	Buchwert	Überfälligkeiten		
		1-30 Tage	30-180 Tage	mehr als 180 Tage
31.12.2016	1.304,7	875,7	240,7	188,3
31.12.2015	979,4	340,6	210,5	428,3

Bezüglich der Forderungen, die nicht überfällig und nicht wertgemindert oder überfällig und nicht wertgemindert sind, gibt es basierend auf der Kredithistorie und den aktuellen Bonitätseinstufungen keine Hinweise, dass die Kunden nicht in der Lage sind, ihren Verpflichtungen nachzukommen.

Die Wertberichtigungen auf Forderungen aus Lieferungen und Leistungen entwickelten sich wie folgt:  
in TEUR

	Einzelwertberichtigungen		Portfoliowertberichtigungen		Gesamt	
	2016	2015	2016	2015	2016	2015
<b>1. Januar</b>	247,9	176,6	6,0	6,0	253,9	182,6
Ergebniswirksame Veränderungen der Wertberichtigungen	161,5	71,3	0,0	0,0	161,5	71,3
<b>31. Dezember</b>	<b>409,4</b>	<b>247,9</b>	<b>6,0</b>	<b>6,0</b>	<b>415,4</b>	<b>253,9</b>

## 5.17. Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte

Die sonstigen kurzfristigen finanziellen Vermögenswerte setzen sich wie folgt zusammen:

In TEUR	31.12.2016	31.12.2015
Forderungen aus dem Abrechnungsverkehr	897,7	277,6
Debitorische Kreditoren	348,7	33,1
Forderungen gegen nahestehende Unternehmen	294,4	0,0
Übrige	299,8	157,9
<b>Gesamt</b>	<b>1.840,6</b>	<b>468,6</b>

## 5.18. Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Vermögenswerte

In TEUR	31.12.2016	31.12.2015
Umsatzsteuer	342,4	415,9
Aktive Rechnungsabgrenzung	165,2	76,9
Übrige	7,7	57,6
<b>Gesamt</b>	<b>515,3</b>	<b>550,4</b>

## 5.19. Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente

Dieser Posten enthält Bankguthaben von TEUR 2.772,7 (2015: TEUR 878,0) und einen Kassenbestand von TEUR 3,4 (2015: TEUR 0,5).

Der Finanzmittelfonds setzt sich zusammen aus den Bankguthaben und dem Kassenbestand sowie dem in Anspruch genommenen Kontokorrentkredit iHv. TEUR 916,8 (2015: TEUR 509,9). Der maximale Kreditrahmen beträgt TEUR 950.

## 5.20. Konzerneigenkapital

Das Konzerneigenkapital und seine einzelnen Bestandteile sind in der "Eigenkapitalveränderungsrechnung" gesondert ausgewiesen.

## AUSSCHÜTTUNGEN

gamigo setzt die bisherige Dividendenpolitik weiter fort: Gewinne werden nur dann ausgeschüttet, wenn sie nicht zur Tilgung des Schuldenstands und/oder für die weitere Finanzausstattung des Unternehmens verwendet werden bzw. erforderlich sind.

## KAPITALMANAGEMENT

gamigo verfolgt grundsätzlich das Ziel, eine angemessene Rendite auf das eingesetzte Kapital zu erwirtschaften. Das buchhalterische Kapital des Konzerns dient dabei jedoch lediglich als passives Steuerungskriterium. Als aktive Steuerungsgrößen werden der Umsatz und das EBITDA genutzt. Allerdings ist die gamigo in ihrer heutigen Form ein junges, noch im Wachstum befindliches Unternehmen. Es ist das Ziel, hohe Investitionen, obwohl sie in einem nicht unbeträchtlichen Umfang die kurzfristige Ertragsfähigkeit des Unternehmens belasten, in den Aufbau der Unternehmensgruppe zu tätigen. Diese Wachstumsziele führen dazu, dass in dieser Wachstumsphase klassische Renditekriterien nicht immer im Vordergrund stehen. Die in diesem Zusammenhang stehenden Investitionen sind die Basis für den langfristigen Unternehmenserfolg. Die gamigo strebt danach, kurz- und langfristig eine profitable Unternehmensgruppe zu werden.

## GEZEICHNETES KAPITAL

Das Grundkapital ist in 2.310.716 Stückaktien (nennwertlosen Namensaktien) aufgeteilt. Alle bis zum 31. Dezember 2016 ausgegebenen Aktien sind voll eingezahlt. Das Grundkapital besteht aus 1.548.180 Stammaktien sowie 762.536 Vorzugsaktien mit Stimmrecht gemäß Artikel 23 der Satzung. Jede Aktie gewährt gleichrangiges Stimmrecht. Die Anzahl der ausgegebenen dividendenberechtigten Aktien hat sich im Berichtsjahr wie folgt entwickelt:

in Stück

Stand am 1. Januar 2016	1.548.180
Ausgabe neuer Aktien	762.536
Stand 31.12.2016	2.310.716
Gewichteter Durchschnitt der Aktien im Geschäftsjahr 2016	1.929.448

## GENEHMIGTES UND BEDINGTES KAPITAL

Am 29. September 2015 beschloss die Hauptversammlung den Vorstand zu ermächtigen, das eingetragene Grundkapital der Gesellschaft bis zum 28. September 2020, mit Zustimmung des Aufsichtsrats durch Ausgabe neuer auf den Namen lautender Stückaktien gegen Bar- und / oder Sacheinlagen einmalig oder mehrmalig um bis zu insgesamt EUR 606.590 (606.590 Aktien; genehmigtes Kapital 2015) zu erhöhen. Das genehmigte Kapital 2014 wurde aufgehoben. Zudem beschloss die Hauptversammlung das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 606.590,00 durch Ausgabe von bis zu 606.590 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt zu erhöhen („bedingtes Kapital 2015“).

Am 08. März 2016 beschloss die Hauptversammlung das bisherige „genehmigte Kapital 2015“ aufzuheben sowie das „bedingte Kapital 2015“ zu erhöhen.

Gemäß Neufassung des Artikels 5.4 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 07. März 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 774.090,00 gegen Bar- und/oder Sacheinlagen durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016“).

Gemäß Neufassung des Artikels 5.8 der Satzung ist das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 774.090,00 durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt erhöht worden („bedingtes Kapital 2015“).

Am 28. Mai 2016 beschloss die Hauptversammlung das „genehmigte Kapital 2016“ aufzuheben und ein neues „genehmigtes Kapital 2016/II“ zu schaffen.

Gemäß zwischenzeitlicher Neufassung des Artikels 5.3 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 27. Mai 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 762.536,00 gegen gemischte Sacheinlage durch Ausgabe von bis zu 762.536 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016/II“). Die Ermächtigung umfasst die Befugnis, ausschließlich oder teilweise Vorzugsaktien mit Stimmrecht gemäß Artikel 23 der Satzung auszugeben.

Dieses „genehmigte Kapital 2016/II“ wurde im Rahmen der Sachkapitalerhöhung im Zusammenhang mit der Übernahme Anteile an der ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg, (vormals ProSiebenSat.1 Games GmbH, Unterföhring) zum 1. Juli 2016 von der ProSiebenSat.1 Digital GmbH, Unterföhring, genutzt. Es wurden 762.536 Vorzugsaktien mit Stimmrecht ausgegeben. Damit ist Artikel 5.3 der Satzung ersatzlos gestrichen.

Gemäß Neufassung des Artikels 5.4 der Satzung wurde das „bedingte Kapital 2015“ in „bedingtes Kapital 2016“ unter Beibehaltung der übrigen Regelungen umbenannt.



## KAPITALRÜCKLAGEN

Die Kapitalrücklagen sind infolge von Kapitalerhöhungen entstanden. Aktionäre haben für den Erwerb der betreffenden Aktien einen über den Nominalwert der Aktien hinausgehenden Kaufpreis geleistet, der in der Kapitalrücklage ausgewiesen wird.

## ERWIRTSCHAFTETES KONZERNEIGENKAPITAL

Das erwirtschaftete Konzerneigenkapital umfasst die in den vergangenen sowie in der laufenden Periode erzielten Ergebnisse der in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen, soweit sie nicht ausgeschüttet wurden.

## 5.21. Langfristige Schulden

In TEUR		Buchwert	Restlaufzeit		
			Bis zu 1 Jahr	1 bis 5 Jahre	> 5 Jahre
Anleihe	<b>2016</b>	<b>9.643,5</b>	<b>9.643,5</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
	2015	8.178,8	0,0	8.178,8	0,0
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	<b>2016</b>	<b>800,0</b>	<b>0,0</b>	<b>800,0</b>	<b>0,0</b>
	2015	906,1	0,0	906,1	0,0
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	<b>2016</b>	<b>4.414,5</b>	<b>0,0</b>	<b>971,8</b>	<b>3.442,7</b>
	2015	4.196,6	0,0	1.296,6	2.900,0
Gesamt	<b>2016</b>	<b>14.858,0</b>	<b>9.643,5</b>	<b>1.774,3</b>	<b>3.440,2</b>
	2015	13.281,5	0,0	10.381,5	2.900,0

## 5.22. Anleihe

Im Juni 2013 hat die Gesellschaft eine Anleihe im Entry Standard der Frankfurter Wertpapierbörse mit einem Volumen von TEUR 12.105,0 platziert. Jedes Anleihestück hat einen Nominalwert von EUR 1.000,00. Die Verzinsung beträgt 8,5% (Effektivzinssatz 8,775%). Eine Aufstockung des Anleihevolumens auf TEUR 15.000,0 ist möglich. Die Anleihe läuft bis zum 19. Juni 2018. Eine vorzeitige Rückzahlung ist unter Berücksichtigung eines festgelegten Aufgeldes zum 30. Juni 2016 bzw. zum 30. Juni 2017 möglich. Die Platzierung der Anleihe wurde am 14. Juni 2013 abgeschlossen. Zum Bilanzstichtag war ein Teilbetrag der Anleihe mit einem Nominalwert von TEUR 1.981,0 (2015: TEUR 3.192,0) zurückgekauft. In dieser Höhe wurden die Verbindlichkeiten aus der Anleihe ausgebucht. Die selbst gehaltenen Anleihe-Anteilsscheine wurden nicht eingezogen, sondern für die Finanzierung von Unternehmenserwerben und als Liquiditätsreserve gehalten. Zudem wurden direkt zurechenbare Kosten der Anleiheemission und Disagien in Höhe von TEUR 480,5 (2015: TEUR 734,2) auf die Laufzeit der Anleihe abgegrenzt und mit der Anleihe saldiert, so dass sich zum Bilanzstichtag ein Bilanzausweis von TEUR 9.643,5 (2015: TEUR 8.178,8) ergibt. Die Erhöhung der Verbindlichkeit gegenüber dem Vorjahr resultiert aus der Veräußerung von zuvor im Eigenbestand gehaltenen Anleihe-Anteilsscheinen in Höhe von TEUR 1.211,0 (2015: TEUR 497,0) und der Amortisation zuvor abgegrenzter Emissionskosten.

In 2017 hat die Gesellschaft von der Möglichkeit der vorzeitigen Rückzahlung zum 30. Juni 2017 gebrauch gemacht.

### 5.23. Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen

Die Samarion S.E., Düsseldorf, hat der Gesellschaft in Oktober bis Dezember 2012 insgesamt drei endfällige Darlehen über insgesamt EUR 800.000 gewährt. Die Darlehen haben eine Laufzeit von drei Jahren und werden mit 4% p.a. verzinst. Während der Laufzeit der Darlehen sind Tilgungszahlungen in Höhe eines Mindestbetrages von jeweils TEUR 100 erlaubt.

Die gewährten Darlehen enthalten jeweils einen qualifizierten Rangrücktritt.

### 5.24. Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten

In TEUR	31.12.2016	31.12.2015
Darlehen Axel Springer Digital GmbH	3.440,2	3.311,6
Darlehen Dell	970,2	0,0
Earn Out Looki	0,0	885,1
Übrige	4,1	0,0
<b>Gesamt</b>	<b>4.414,5</b>	<b>4.196,7</b>

gamigo hat in der Vergangenheit ein Darlehen vom früheren Hauptaktionär Axel Springer Digital GmbH (vormals: Axel Springer Venture GmbH) erhalten. Das endfällige Darlehen hat eine Laufzeit von mehr als einem Jahr. Während der Laufzeit des Darlehens sind Tilgungszahlungen in Höhe eines Mindestbetrages von jeweils TEUR 100 erlaubt. Der Darlehensgeber hat einen Rangrücktritt hinsichtlich seiner Zahlungsansprüche aus der Darlehensvereinbarung erklärt.

Die Verzinsung des Darlehens basiert auf einem über die Laufzeit fest vereinbarten Zinssatz in Höhe von 3,9%.

### 5.25. Passive latente Steuern

Die passiven latenten Steuern betreffen temporäre Differenzen, die im Rahmen der Erstkonsolidierung der zwischen 2014 und 2016 erworbenen Gesellschaften zwischen den Zeitwerten der immateriellen Vermögenswerte und ihren steuerlichen Werten aufgetreten sind (TEUR 2.357,1) sowie temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz der ausgegebenen Anleihe nach IFRS und dem steuerlichen Wertansatz (TEUR 155,0). Die passiven latenten Steuern wurden für identische Steuersubjekte mit den jeweiligen aktiven latenten Steuern saldiert, sodass sich nach Saldierung passive latente Steuern iHv. TEUR 1.035,3 (Vorjahr: TEUR 1.292,6) ergeben.

## 5.26. Kurzfristige Rückstellungen

In TEUR	1.1.2016	Erstkonsolidierung	Inanspruchnahme	Auflösung	Zuführung	31.12.2016
Personalabhängige Verpflichtungen	130,6	656,6	787,2	0,0	837,2	837,2
Abschluss- und Prüfungskosten	125,3	97,9	219,6	0,0	178,4	182,0
Übrige Rückstellungen	1.676,8	2.858,9	4.362,3	173,4	3.307,2	3.307,2
<b>Summe sonstige kurzfristige Rückstellungen</b>	<b>1.932,7</b>	<b>3.613,4</b>	<b>5.369,1</b>	<b>173,4</b>	<b>4.322,8</b>	<b>4.326,4</b>

Gemäß IAS 37 werden für rechtliche oder faktische Verpflichtungen gegenüber Dritten, die aus Ereignissen aus der Vergangenheit resultieren, Rückstellungen angesetzt, wenn der Mittelabfluss zur Begleichung der Verpflichtungen wahrscheinlich und zuverlässig schätzbar ist.

Die übrigen Rückstellungen wurden im Wesentlichen für ausstehende Kostenrechnungen im Zusammenhang mit Lizenzkosten und Revenue Shares gebildet.

Alle Rückstellungen haben eine Laufzeit von bis zu einem Jahr.

## 5.27. Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten

Ausgewiesen werden im Wesentlichen ausstehende Kaufpreisverbindlichkeiten aus getätigten Unternehmenserwerben, kurzfristige Darlehensverbindlichkeiten, Verbindlichkeiten gegenüber nicht konsolidierten Unternehmen sowie kreditorische Debitoren.

## 5.28. Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten

In TEUR	31.12.2016	31.12.2015
Sonstige Steuern	1.523,4	804,7
Passive Rechnungsabgrenzung	84,0	117,5
Übrige	92,8	0,0
<b>Gesamt</b>	<b>1.700,2</b>	<b>922,2</b>

## 5.29. Berichterstattung zu Finanzinstrumenten

Finanzinstrumente sind vertragliche Vereinbarungen, die Ansprüche auf Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente beinhalten. Gemäß IAS 32 und IAS 39 gehören hierzu originäre sowie derivative Finanzinstrumente. Zu den originären Finanzinstrumenten zählen insbesondere die Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen, Kredite und Darlehen.

Die Buchwerte der finanziellen Vermögenswerte, gegliedert nach den Bewertungskategorien gemäß IAS 39, stellen sich wie folgt dar:

Klasse/ TEUR	Kredite und Forderungen		Zur Veräußerung verfügbare Vermögenswerte	
	31.12.2016	31.12.2015	31.12.2016	31.12.2015
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	17,4	11,8	1.621,7	80,0
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	4.884,8	3.385,8	0,0	0,0
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte	1.840,6	468,6	0,0	0,0
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	2.776,1	878,5	0,0	0,0

Folgende Übersicht zeigt die Zuordnung der Buchwerte der finanziellen Verbindlichkeiten zu den Bewertungskategorien gemäß IAS 39:

Klasse/ TEUR	Finanzielle Verbindlichkeiten, zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet	
	31.12.2016	31.12.2015
Anleihe	9.643,5	8.178,8
Verbindlichkeiten gegenüber nahe stehenden Unternehmen	800,0	906,1
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	4.414,5	4.196,7
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	6.781,7	3.502,5
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	146,2	0,0
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	11.207,3	1.890,8

Buchwerte und beizulegende Zeitwerte nach Bewertungskategorien:

TEUR	31.12.2016		31.12.2015	
	Buchwert	Zeitwert	Buchwert	Zeitwert
Finanzielle Vermögenswerte, bewertet zu Anschaffungskosten oder fortgeführten Anschaffungskosten				
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	17,4	17,4	11,8	11,8
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	4.884,8	4.884,8	3.385,8	3.385,8
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte	1.840,6	1.840,6	468,6	468,6

TEUR	31.12.2016		31.12.2015	
	Buchwert	Zeitwert	Buchwert	Zeitwert
Finanzielle Verbindlichkeiten, bewertet zu Anschaffungskosten oder fortgeführten Anschaffungskosten				
Anleihe	9.643,5	9.316,3	8.178,8	7.851,6
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	800,0	800,0	906,1	906,1
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	4.414,5	2.466,7	4.196,7	2.308,2
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	6.781,7	6.781,7	3.502,5	3.502,5
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	146,2	146,2	0,0	0,0
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	916,8	916,8	509,9	509,9
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	11.207,3	11.207,3	1.890,8	1.890,8

Aufgrund der kurzen Laufzeiten der Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, der Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie der sonstigen kurzfristigen finanziellen Vermögenswerte und finanziellen Verbindlichkeiten wird angenommen, dass der jeweilige beizulegende Zeitwert dem Buchwert entspricht. Der beizulegenden Zeitwerte der Anleihe wurden anhand der Börsenkurse zum jeweiligen Bilanzstichtag ermittelt.

Die Nettoergebnisse der Finanzinstrumente nach Bewertungskategorien gemäß IAS 39 stellen sich wie folgt dar:

In TEUR	2016	2015
Kredite und Forderungen	-161,5	-71,3
Finanzielle Verbindlichkeiten, zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet	-1.098,4	-883,6
<b>Gesamt</b>	<b>-1.259,9</b>	<b>-954,9</b>

## RISIKEN AUS FINANZINSTRUMENTEN

Typische Risiken aus Finanzinstrumenten sind das Kreditrisiko, das Liquiditätsrisiko und die einzelnen Marktrisiken. Das Risikomanagementsystem des Konzerns wird einschließlich seiner Ziele, Methoden und Prozesse im Risikobericht des Konzernlageberichts dargestellt. Auf Basis der nachfolgend dargestellten Informationen sehen wir keine expliziten Risikokonzentrationen aus Finanzrisiken.

## KREDITRISIKEN

Gamigo versucht das Ausfallrisiko originärer Finanzinstrumente durch Handelsauskünfte, Kreditlimits und Debitorenmanagement einschließlich Mahnwesen und offensiven Inkassos zu verringern. Darüber hinaus schließt gamigo nur mit kreditwürdigen Kunden Geschäfte ab. Das maximale Ausfallrisiko ergibt sich durch die Buchwerte der in der Bilanz angesetzten finanziellen Vermögenswerte.

## LIQUIDITÄTSRISIKEN

Das operative Liquiditätsmanagement umfasst einen Cash-Controlling-Prozess, durch den eine Zusammenführung von liquiden Mitteln erfolgt. Dadurch können Liquiditätsüberschüsse und -anforderungen entsprechend den Bedürfnissen des Konzerns sowie einzelner Konzerngesellschaften gesteuert werden. In das kurz- und mittelfristige Liquiditätsmanagement werden die Fälligkeiten finanzieller Vermögenswerte und finanzieller Verbindlichkeiten sowie Schätzungen des Cashflows aus betrieblicher Tätigkeit einbezogen. Zur Deckung des Liquiditätsbedarfs stehen Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente von insgesamt TEUR 2.776,1 (2015: TEUR 878,5) zur Verfügung. Das Liquiditätsrisiko wird insgesamt als gering eingestuft.

Aus den finanziellen Verbindlichkeiten resultieren in den nächsten Jahren voraussichtlich die folgenden (nicht diskontierten) Zahlungen:

TEUR	Buchwert 31.12.	Cash flows 2017			Cash flows 2018 - 2021			Cash flows 2022 und später		
	2016	Zinsen	Tilgung	Gesamt	Zinsen	Tilgung	Gesamt	Zinsen	Tilgung	Gesamt
<b>Originäre finanzielle Verbindlichkeiten</b>										
Anleihe	9.643,5	612,8	10.201,0	10.813,8	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Darlehen Axel Springer Digital GmbH	3.444,3	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1.218,8	2.900,0	4.118,8
Darlehen Dell Financial Services	970,2	0,0	253,5	253,5	29,0	970,2	999,2	0,0	0,0	0,0
Verbindlichkeiten gegenüber nahe stehenden Unternehmen	800,0	32,0	800,0	832,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Finanzverbindlichkeiten</b>	<b>14.858,0</b>	<b>644,8</b>	<b>11.254,5</b>	<b>11.899,3</b>	<b>29,0</b>	<b>970,2</b>	<b>999,2</b>	<b>1.218,8</b>	<b>2.900,0</b>	<b>4.118,8</b>

## MARKTRISIKEN

Als Marktrisiko wird das Risiko verstanden, dass die beizulegenden Zeitwerte oder künftige Zahlungsströme eines originären oder derivativen Finanzinstruments aufgrund von Änderungen der Risikofaktoren schwanken sowie das Risiko, dass der beizulegende Zeitwert der Anleihe sich ändert.

## WÄHRUNGSRIKIKEN

Wechselkursschwankungen können zu unerwünschten und unvorhersehbaren Volatilitäten von Ergebnissen und Zahlungsströmen führen.

Aufgrund der internationalen Ausrichtung des gamigo Konzerns in Richtung USA bestehen im Rahmen der Geschäftstätigkeit Währungsrisiken. Das Risiko auf Basis der funktionalen Währung ist als gering einzustufen, da bei der Tochtergesellschaft gamigo Inc. Erträge und Aufwendungen in US-Dollar anfallen. Aus diesem Grund wurde eine Währungssicherung nicht vorgenommen.

## TRANSLATIONSRIKIKO

Auf Konzernebene besteht ein Translationsrisiko, welches aufgrund von Konsolidierungen von Tochtergesellschaften entsteht, die nicht in Euro bilanzieren. Die größte Risikoposition stellt dabei der US-Dollar dar bzw. dessen jeweilige Veränderung im Verhältnis zum Euro. Das langfristig bestehende Wechselkursrisiko von Investitionen in Beteiligungen, die nicht in Euro bilanzieren, wird kontinuierlich beurteilt. Aus diesem Translationsrisiko betreffend die US-amerikanische Tochtergesellschaft würde sich bei einem Anstieg des Euro zum US-Dollar von 10 % keine wesentliche Auswirkung auf das Konzerneigenkapital und die Gesamtergebnisrechnung ergeben.



## ZINSRISIKEN

Der Umfang der mit variablen Zinsen verbundenen Fremdfinanzierung ist nicht signifikant, sodass das Risiko, dass aus sich volatil verhaltenden Zinssätzen resultiert, nicht wesentlich ist.

## 5.30. Eventualverbindlichkeiten

Haftungsverhältnisse bestehen für den Konzern zum Abschlussstichtag in Form eines mit zwei Tochtergesellschaften abgeschlossenen Kreditrahmendarlehensvertrags über TEUR 950 (Vorjahr: TEUR 800). Die Gesellschaften haften hierfür gesamtschuldnerisch.

## 5.31. Sonstige finanzielle Verpflichtungen

In TEUR		Summe	Laufzeit		
			bis 1 Jahr	1 bis 5 Jahre	> 5 Jahre
Miet- und Leasingverhältnisse	2016	893,8	746,1	147,7	0,0
	2015	59,0	59,0	0,0	0,0
TV-Marketing Verpflichtung	2016	2.812,5	1.087,5	1.725,0	0,0
	2015	0	0	0	0

Die Mietverhältnisse für Gebäude und sonstige Miet-/Leasingverhältnisse entsprechen den zukünftigen Mindestleasingzahlungen aus Operating-Leasing-Verhältnissen gemäß IAS 17. Gegenstand der Verträge sind die Anmietung von Gebäuden sowie das Leasing von Kfz oder IT-Hardware.

## 6. SONSTIGE ANGABEN

### 6.1. Beziehungen zu nahestehenden Personen und Unternehmen

Die verbundenen und assoziierten Unternehmen der gamigo AG werden im Konsolidierungskreis (Anmerkung 6.2) dargestellt. Als "Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen" im Sinne des IAS 24 Angaben zu Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen kommen neben dem Vorstand ihm nahe Familienangehörige und grundsätzlich der Aufsichtsrat, Beteiligungen sowie die Anteilseigner in Betracht. Die Vergütung des Vorstands setzt sich wie folgt zusammen:

In TEUR	2016	2015
Kurzfristige fällige Leistungen	155,0	281,3

Zum 31. Dezember 2016 hält der Vorstand keine Aktienoptionen (2015: keine Aktienoptionen). Der Aufsichtsrat hält zum 31. Dezember 2016 keine Aktienoptionen (2015: keine Aktienoptionen).

Mehrheitsaktionärin der gamigo AG war bis zum 19. Juli 2016 die Samarion SE, Düsseldorf. Die Samarion SE ist nach wie vor größte Gesellschafterin der gamigo AG. Alleinige Gesellschafterin der Samarion SE ist die Jarimovas GmbH, Düsseldorf, die über ihre 100 %ige Tochtergesellschaften Samarion SE und Persogold GmbH, Hamburg, mittelbar die Mehrheit der Anteile an der gamigo AG hält. Beherrschungsverträge bestehen nicht.

Die Mitglieder des Aufsichtsrats haben im Geschäftsjahr 2016 Aufwandsentschädigungen in Höhe von TEUR 23,1 (2015: TEUR 0,0) erhalten. Eine langfristige Vergütungskomponente für Mitglieder des Aufsichtsrats ist nicht vereinbart.

Die Jarimovas GmbH und die gamigo AG sind gemeinsamer Investor und Gründer der Gorillabox GbR sowie der Gorillabox LLC jeweils mit 51% (Jarimovas GmbH) und 19% (gamigo AG). Neben der gamigo AG und der Jarimovas GmbH gibt es noch zwei weitere Gründungsgesellschafter. Diese sind Frederik Peter (Geschäftsführer mit einer 5% Beteiligung) und die M&F Consulting Ltd (die Gesellschaft des CTO und Entwicklungschefs Herr Sheikh Khalil mit einer 25% Beteiligung). Die Gorillabox GbR hat ein Patent für Streaming Technologie beantragt. Die Gorillabox LLC soll das Patent weltweit vertreiben und entwickelt die Technik weiter zur Marktreife. Erste Ideen und Investitionen wurden von der gamigo AG generiert. Nachdem klar wurde, dass ein wesentlich substantielleres Investment notwendig ist, um diese Technologie zur Marktreife zu bringen, wurde in Abstimmung mit dem Aufsichtsrat der gamigo AG entschieden, zwei neue Gesellschaften, Gorillabox GbR und Gorillabox LLC, zu gründen. Die Jarimovas GmbH hat bis zum 31. Dezember 2016 TEUR 369 in Form eines Rangrücktritt-Darlehens in die Gorillabox LLC investiert und die gamigo AG TEUR 218 in Darlehen und TEUR 93 als Anschaffungskosten für Beteiligungen.

Zwischen der gamigo AG und Craduga GmbH wurde am 27. September 2013 ein Kooperationsvertrag über die Zusammenarbeit der Gesellschaften zum Publishen von Online und Mobile Spielen geschlossen.

Die Jarimovas GmbH, Düsseldorf, hält 100% der Anteile an der Persogold GmbH, Hamburg, deren Gegenstand die Verwaltung von Vermögens- und Kapitalwerten, Beteiligungen an Unternehmen, operatives Management von Beteiligungen und alle damit in Zusammenhang stehende Tätigkeiten ist. Geschäftsführer der Persogold GmbH ist Remco Westermann. Die Persogold GmbH ist selbst nicht herrschendes Unternehmen der gamigo AG und wird daher nicht konsolidiert.

Mit Zustimmung der ordentlichen Hauptversammlung vom 29. September 2015 hat die Persogold GmbH 60.000 Aktien für EUR 1,00 an der gamigo AG erworben. Bei einem externen Aktienpreis von ca. EUR 15,00 handelt es sich somit um eine marktunübliche Transaktion.

Das in 2013 an Craduga GmbH gewährte Darlehen wurde im Vorjahr vollständig abgeschlossen.

Bezüglich der von nahestehenden Unternehmen erhaltenen Darlehen verweisen wir auf Anmerkung 5.22 und 5.23.

## 6.2. Konsolidierungskreis zum 31. Dezember 2016

Gesellschaft	Kapitalanteil %
gamigo AG, Hamburg, Deutschland	100%
gamigo Advertising GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
gamigo Inc., Wilmington, USA	100%
INTENIUM GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
GameSpree GmbH, Berlin, Deutschland	100%
Mobile Business Engine GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
POGED GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
Infernum Games GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
Looki Publishing GmbH, Münster, Deutschland	100%
Looki Assembly Studios GmbH (vormals playzo games GmbH), Darmstadt, Deutschland	100%
Adspreer Media GmbH, Berlin, Deutschland	100%
Aeria Games GmbH, Berlin, Deutschland	100%
ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware/USA	100%
Intenium Technologies GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
Trust Center Mobile Payment GmbH, Lüneburg	50%
cloudgame4u Ltd., Maidenhead, England	100%
gamigo Operations GmbH (vormals Looki Deutschland GmbH), Hamburg, Deutschland	100%
Craduga GmbH, Berlin, Deutschland	25%

### 6.3. Abschlussprüferhonorar

Für die in den Geschäftsjahren 2016 und 2015 erbrachten Dienstleistungen des Abschlussprüfers sind die folgende Honorare für die Prüfungen der jeweiligen Jahresabschlüsse als Aufwand erfasst worden:

In TEUR	2016	2015
Abschlussprüfungsleistungen	102,0	50,0
Sonstige Beratungsleistungen	16,8	25,0

### 6.4. Anzahl der Arbeitnehmer

Die durchschnittliche Anzahl der Arbeitnehmer betrug:

	2016	2015
Deutschland	215	100
USA	3	3
Korea	1	1
Gesamt	219	104

### 6.5. Ereignisse nach dem Bilanzstichtag

Als maßgebliche Änderungen nach dem Abschluss des Geschäftsjahres sind zu melden:

Die gamigo AG hat ihre im Jahr 2013 ausgegebene Anleihe 2013/2018 vertragsgemäß vorzeitig gekündigt und zurückgezahlt. Die Rückzahlung erfolgte am 3. Juli 2017 gemäß den Anleihebedingungen zu 101,50 Prozent des Nennbetrages.

Die gamigo AG hat mit der UniCredit Bank AG im Mai 2017 einen Vertrag über die Einräumung eines neuen Kontokorrentrahmens und einen Kreditvertrag in Höhe von 17 Mio. Euro geschlossen, sowie die UniCredit Bank AG als neue Haus- und Hauptbank gewählt. In 2017 wurden zwei Darlehen von jeweils 6 Mio. EUR in Anspruch genommen, die der vorzeitigen Rückzahlung der Anlage dienen. Ein Darlehen ist endfällig im Juni 2020 zurückzuzahlen, das andere Darlehen in drei jährlichen Tranchen zu 2 Mio. EUR beginnend in 2018. Beide Darlehen sind mit 6 % p.a. verzinst. Neben den Darlehen wird eine Kontokorrentlinie in Höhe von 3 Mio. EUR gewährt, die bei Inanspruchnahme zu 8 % p.a. verzinst wird. Zur Sicherung dieser Darlehen sowie der Kontokorrentlinie ist eine Globalzession für die Forderungen der gamigo AG sowie der Aeria Games GmbH, nebst einer Abtretung der bestehenden Kontoguthaben der Gamigo-Gruppe bei Fremdbanken, vereinbart worden. Eine weitere Kreditlinie in Höhe von 2 Mio. EUR ist ebenfalls bei Inanspruchnahme mit 8 % p.a. zu verzinsen und wird durch Verpfändung von Rechten an Spielen der Aeria Games

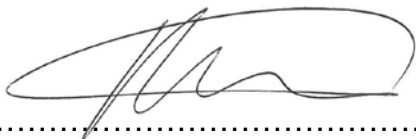
GmbH gesichert. Im Gegenzug ist die mit der bisherigen Hauptbank, der Commerzbank AG, Hamburg, vereinbarte Kreditlinie, aufgegeben worden.

Fortführende Rechtsstreitigkeiten mit der next idea Gruppe sorgen dafür, dass gamigo zustehende Gelder in Millionen Höhe auf Konten der next idea GmbH blockiert werden.

Mit Unternehmenskaufvertrag Ur.Nr. A1294 vom 30. Juni 2017 hat die gamigo AG mit Wirkung zum 30. Juni 2017 sämtliche Geschäftsanteile der Mediakraft Networks GmbH mit Sitz in Köln und deren deutscher und ausländischer Tochterunternehmen erworben.

Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung des Ausweises oder Wertansatzes der einzelnen Vermögenswerte und Schuldposten zum 31.12.2016 geführt hätten.

Hamburg, 21.09.2017



.....  
Remco Westermann  
(Vorstand)

## Bestätigungsvermerk

Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

An die gamigo AG, Hamburg:

Wir haben den von der gamigo AG, Hamburg, aufgestellten Konzernabschluss - bestehend aus Konzernbilanz, Gesamtergebnisrechnung, Eigenkapitalveränderungsrechnung, Kapitalflussrechnung und Anhang - sowie den Konzernlagebericht für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016 geprüft. Die Aufstellung von Konzernabschluss und Konzernlagebericht nach den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315a Abs. 1 HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften liegt in der Verantwortung der gesetzlichen Vertreter der Gesellschaft. 1 in Verbindung mit § 315a Abs. 1 BGB. 315 Abs. 3 HGB liegt in der Verantwortung der gesetzlichen Vertreter 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 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 IFRS 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 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 der gesetzlichen Vertreter sowie die Würdigung der Gesamtdarstellung des Konzernabschlusses. Wir sind der Auffassung, dass unsere Prüfung eine hinreichend sichere Grundlage für unsere Beurteilung bildet.

Unsere Prüfung hat zu keinen Einwendungen geführt.

Nach unserer Beurteilung auf Grund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse entspricht der Konzernabschluss den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315a Abs. 1 in Verbindung mit § 315a Abs. 3 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, entspricht den gesetzlichen Vorschriften, 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, weisen wir auf die folgenden Feststellungen hin: Die Gesellschaft weist im Jahresabschluss zum 31. Dezember 2016 Vermögenswerte mit Anteilen an verbundenen Unternehmen (TEUR 50.716 ca. 70,0 % der Bilanzsumme des Jahresabschlusses), immateriellen Vermögensgegenständen (TEUR 6.679, ca. 9,2 % der Bilanzsumme des Jahresabschlusses) und aktivierte latente Steuern (TEUR 6.110, ca. 8,4 % der Bilanzsumme des Jahresabschlusses) Vermögenswerte aus, deren Werthaltigkeit davon abhängig ist, das innerhalb eines mittelfristigen Zeitraums ausreichende positive Cashflows aus dem operativen Geschäft generiert werden. Die Planung der Entwicklung der Gesellschaft zur Entwicklung der operativen Cashflows berücksichtigt neben organischem Wachstum auch Möglichkeiten des Wachstums durch Zukauf und basiert auf branchenüblichen hohen Wachstumsraten. Das Risiko einer möglichen außerplanmäßigen Wertberichtigung ist grundsätzlich als bestandsgefährdend für die Gesellschaft einzustufen, da wesentliche außerplanmäßige Abschreibungen im Fall von Planunterschreitung das Eigenkapital des Mutterunternehmens aufzehren könnte. Wir verweisen auf die Ausführungen der gesetzlichen Vertreter im Konzernlagebericht Abschnitt IV.D.6.

Köln, den 21. September 2017

Rödl & Partner  
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft  
Steuerberatungsgesellschaft

Stramitzer  
Wirtschaftsprüfer

Kottenhagen  
Wirtschaftsprüfer