



Konzernabschluss

für das Geschäftsjahr vom
1. Januar bis zum 31. Dezember 2018

gamigo AG
Behringstraße 16b
22765 Hamburg/Deutschland

Inhaltsverzeichnis

Konzernabschluss für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018	Seite
Konzernlagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018	1-44
Konzernbilanz zum 31. Dezember 2018	45-46
Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstiges Ergebnis für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018	47
Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018	48
Konzern-Kapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018	49
Konzernanhang der gamigo AG für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018	50-130
Bestätigungsvermerk des unabhängigen Abschlussprüfers	

Konzernlagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 1. Januar 2018 bis 31. Dezember 2018

I. Grundlagen des gamigo-Konzerns	2
A. Geschäftstätigkeit und Konzernstruktur.....	2
B. Geschäftstätigkeit und -organisation	3
C. Ziele und Strategien	8
D. Steuerungssystem.....	8
E. Internes Kontrollsystem	10
F. Forschung und Entwicklung	10
II. Wirtschaftsbericht	11
A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen	11
B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen	12
C. Geschäftsverlauf	16
D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage.....	18
III. Prognose-, Chancen- und Risikobericht.....	22
A. Prognosebericht	22
B. Zugrunde liegende Annahmen	22
C. Chancenbericht	23
D. Risikobericht.....	24

I. Grundlagen des gamigo-Konzerns

A. Geschäftstätigkeit und Konzernstruktur

Der gamigo-Konzern ist eines der führenden Gaming-Unternehmen in Europa und Nordamerika. Gleichzeitig wirkt gamigo als Konsolidator im schnell wachsenden, aber kompetitiven Spielmarkt. Mit über 20 M&A-Transaktionen sowie konsequenter Integration und Fokus auf die Nutzung von Synergien ist die Gruppe in den letzten Jahren stark gewachsen, sowohl im Umsatz als auch beim Ertrag. Neben Wachstum durch M&A setzt gamigo zunehmend auch auf organisches Wachstum mittels dem Launchen von Spielen und Optimierung der Spiele, die sich schon im Portfolio befinden. Die gamigo entwickelt aufgrund bestimmter Risikogesichtspunkte keine neuen Spiele, sondern konzentriert sich im Zuge von M&A-Transaktionen auf den Erwerb von Spielen, die bereits live sind, bzw. lizenziert marktreife Spiele.

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). Rund 350 Mitarbeiter in Hamburg (HQ), Berlin, Köln, Münster, Darmstadt (Deutschland), Warschau (Polen), Istanbul (Türkei), Chicago, Redwood City, Austin (USA) und Seoul (Südkorea) fokussieren sich auf das B2C-Geschäftsfeld Game Publishing sowie auf das B2B-Geschäftsfeld Medien- und Plattform-Services.

Im Bereich Game Publishing wird ein breites Portfolio insbesondere von Online- und Konsolenspiele sowie einigen Mobile-Spiele betrieben, zumeist als Free-to-Play MMOG's. Die Spiele werden für bestimmte regionale Territorien (meist Europa und Nordamerika) exklusiv lizenziert. Darüber hinaus beschafft gamigo durch die Übernahme von Spielefirmen mit bereits im Markt etablierten Spiele neue Spielereizenzen und erwirbt für neue, marktreife Spiele weltweite Lizenzrechte. Ein Teil der umsatzstärkeren Spiele wird in Eigenregie weiterentwickelt. Durch diese Kombination hat die gamigo group ein breites Spieleportfolio aufgebaut, das konsequent erweitert wird, und verfügt somit über eine langjährige, loyale Kundenbasis mit mehreren Millionen registrierten Nutzerkonten. Zum Kernportfolio des Unternehmens gehören erfolgreiche Spieletitel wie Aura Kingdom, Desert Operations, Die Ratten, Dragon's Prophet, Fiesta Online, Goal One, Grand Fantasia, Last Chaos, Shaiya, Ironsight und Twin Saga. Mit RIFT, ArcheAge, Trove und Defiance konnten im Jahr 2018 weitere erfolgreiche Titel exklusiv u. a. für Europa und Amerika lizenziert werden. Das gesamte gamigo-Portfolio umfasst mehr als 30 Multiplayer und über 500 Casual Games.

Im Bereich B2B-Services stehen Medienservices, insbesondere Online Advertising und Marketing mit starkem Fokus auf Influencer-, Social- und Produktmarketing, im Mittelpunkt. Die wichtigsten Aktivitäten in diesem Bereich sind bei der adspree media GmbH und der Mediakraft-Gruppe angegliedert. Während die adspree media GmbH sich auf Leadgenerierung und Advertising für Spieleanbieter konzentriert, aber auch Portale wie z. B. MMORPG.de, MMOGames.com oder Browsergames.de betreibt, ist die Mediakraft-Gruppe eine Spezialagentur für Video- und Influencermarketing und bietet mit Beratung, Konzeption, Produktion, Medieneinkauf und Erfolgsmessung eine vollständige Produktpalette in diesem Bereich an. Der Ausbau der auch in diesem Bereich angegliederten „Software as a Service“-Angebote (SaaS) wurde aufgrund der Konzentration auf die Optimierung der eigenen Technik für den B2C-Bereich weiterhin zurückgestellt.

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

B. Geschäftstätigkeit und -organisation

Das in die Geschäftsbereiche B2C/Game Publishing und B2B/Medien- und Plattform-Services eingeteilte Leistungsspektrum des gamigo-Konzerns umfasst im B2C-Bereich den Betrieb und die Weiterentwicklung von Online- und Mobile-Spielen (Publishing) sowie im B2B-Bereich alle B2B-Medienleistungen für die Vermarktung von Spielen und anderen Produkten und Services sowie übrige B2B-Plattform-Services und Dienstleistungen. Es wird angestrebt, die B2C- und die B2B-Aktivitäten möglichst über eine Plattform abzubilden, um damit eine starke Fokussierung und maximale Skalen- und Effizienzeffekte zu erreichen. Geschäftsbereichübergreifend wird neben einer operativen und organischen Entwicklung der einzelnen Geschäftsbereiche auch eine konsequente Erwerbsstrategie durch Zukäufe von günstigen Unternehmen und einzelnen Vermögenswerten verfolgt.

Geschäftsbereich B2C/Game Publishing

Im Geschäftsbereich Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut, betrieben und teilweise auch firmenintern weiterentwickelt. Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Jahr 2018 ca. 65 % seines Umsatzes in diesem Geschäftsfeld. Er verfügt über ein breites Portfolio an Online- und Konsolen-Spielen, inklusive u. a. Casual Games, Rollenspiele und Strategiespiele. Er vermarktet seine Produkte und Dienstleistungen an Gamer in Europa, Nord- und Südamerika sowie Australien, wobei der Schwerpunkt in Europa und Nordamerika liegt. Die Spiele werden weltweit oder für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizenziert. In Asien vermarktet gamigo nicht selbst, sondern arbeitet mit Lizenzpartnern zusammen.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die sogenannten Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOG's) 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. Mithilfe dieses Geschäftsmodells haben die Umsätze das Potential für eine bessere Skalierung, 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. Aufgrund der großen Anzahl von Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und häufig durch feste Spielergemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) miteinander 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), Client Games (Spiele werden zuerst heruntergeladen und der Client wird auf dem PC gespeichert. Beim Spielen müssen Spieler aber online sein, um mit dem Server zu kommunizieren) und Konsolenspiele (Spiele werden online auf Konsolen wie Xbox und Playstation gespielt). Außerdem werden viele Casual -meist Single Player- Spiele angeboten, oft im Abonnement, wie z. B. bei deutschland-spielt.de. 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 auch oft Werbeeinblendungen und Werbevideos platziert.

Der gamigo-Konzern hat diverse MMOG's, insbesondere in den Bereichen Anime- und Fantasy-Rollenspiele, Aufbaustrategie 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 über 30 MMOG's und über 500 Casual Games an. Hierzu gehören auch diverse MMOG'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 stabilisiert bzw. wieder auf Wachstum gebracht werden können.

Das Launchen von neuen Spielen am Markt stellt grundsätzlich ein großes Risiko dar, da es einerseits bereits viele Spiele mit langfristig treuen Spielern gibt und andererseits nach wie vor auch monatlich sehr viele neue Spiele gelauncht werden. Um das Risiko einer fehlenden Akzeptanz der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt der gamigo-Konzern bevorzugt Spielereizenzen 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 neue Spielereizenzen, wobei versucht wird, die Risiken gering zu halten. Dafür sollen ein strenger Selektionsprozess, möglichst geringe Vorabinvestitionen in Lizenzen und die Erhöhung der Vermarktungsbudgets erst nach Erfüllen gewisser Mindestkriterien, wie z. B. Nutzerzahlen und Umsätze, sorgen. Da gamigo in den letzten Jahren stark gewachsen ist und über einen großen registrierten Kundenbestand sowie eine gute Reputation verfügt, werden dem Konzern auch immer bessere Lizenzen angeboten. Spiele, die gelauncht oder erworben wurden und die Erwartungen nicht erfüllen, laufen aus oder werden eingestellt. Seit 2016 hat gamigo auch in Intellectual Property (IP's) und Entwicklungsrechte investiert und inzwischen für fünf ihrer zehn umsatzstärksten Spiele auch die weltweiten IP's und Entwicklungsrechte erwerben können. Die Entwicklung dieser Spiele wird nun firmenintern vorangetrieben. Dies hat den großen Vorteil, dass der Einfluss auf die Spieleentwicklung stark zunimmt und die Spiele besser und kosteneffizienter optimiert werden können. Neben den Free-to-Play-Spielen betreibt die Konzerntochter gamigo Portals GmbH auch Abo-basierte Portale mit eigenen Spieleportfolien (z. B. deutschland-spielt.de).

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. In diesem Bereich wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Portals GmbH), die GameSpree GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Publishing GmbH), die Piraya Mobile GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Portals GmbH), die Fiesta Online Spielereizenz (zuerst USA, später auch die weltweiten exklusiven IP's jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Last Chaos Spielereizenz, die Looki Publishing GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Looki Assembly Studios GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Aeria Games GmbH, die Spielereizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal) und die zuletzt in 2018 erworbenen Trion Worlds Inc. (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 (z. B. gamigo.com und aeriagames.com). Zusätzlich werden die eigenen Spiele über die B2B-Advertising-Unternehmen der gamigo Gruppe (adspreedia GmbH und Mediakraft-Gruppe) und u. a. auf deren Portalen (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 B2B/Medien und Plattform-Services

Neben dem Bereich B2C/Game Publishing baut der gamigo-Konzern seit 2014 das Geschäftsfeld B2B/Medien- und Plattform-Services auf, das sich an Geschäftskunden richtet. Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Jahr 2018 ca. 35 % 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. Während die Plattformmodule im Jahr 2018 vorrangig für eigene gamigo-Aktivitäten genutzt wurden, ist zukünftig geplant, die Services auch als „Software as a Service“-Lösungen für andere Spielepublisher und -entwickler zur Verfügung zu stellen.

Innerhalb des Bereiches Medien- und Plattform-Services bietet der gamigo-Konzern insbesondere Vermarktungs- und Vertriebsdienste an. Auch werden nach wie vor „Platform as a Service“-Dienstleistung in geringerem Maße angeboten. Der gamigo Konzern schaffte es mittels Akquisitionen weitere Synergien zu heben, sodass das separate Anbieten von Payment-Dienstleistungen mittels der 100%igen Beteiligung an der Mobile Business Engine GmbH eine Dopplung war und dieses Unternehmen Anfang 2018 veräußert werden konnte. Durch die gehobenen Synergien kann gamigo seinen Kunden vergleichbare und zum Teil sogar bessere Payment-Lösungen anbieten.

Im Bereich Medien-Vermarktung und -Vertrieb werden die Dienstleistungen bei der adspree media GmbH sowie bei der Mediakraft Networks GmbH konzentriert. Die adspree media GmbH, die früher unter SevenGames Network GmbH firmierte, ist eine internationale 360-Grad-Vermarktungsagentur für Spieleunternehmen. adspree media GmbH steuert die Akquisition neuer Nutzer bzw. Spieler performance-orientiert und effizient über die wichtigsten Kanäle: u. a. Suchmaschinenoptimierung (SEO), Suchmaschinenwerbung (SEA, z. B. Google, Bing), Facebook-Marketing, Programmatic/Real-Time Media Buying, Influencer Marketing, Affiliate Marketing und TV-Werbung. Zusätzlich verfügt adspree media GmbH 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.de und mmogames.com) als auch SEA-basierte Portale (z. B. Browsergames.org).

Mit der Mediakraft Networks GmbH wurde Mitte 2017 eine Unternehmensgruppe erworben, welche in Deutschland, Polen und der Türkei in den Bereichen Online Video, Social-Marketing und Influencer-Marketing aktiv ist und in diesen Ländern eine starke Marktposition hat. Die Mediakraft-Gruppe betreibt komplette YouTube-Kanäle für Unternehmen; betreut YouTube-Stars und Influencer und konzipiert und realisiert Influencer-Kampagnen. Die eigenen YouTube-Kanäle wurden zum Ende des Jahres aufgrund geringer bzw. unsicherer Werbeeinnahmen eingestellt bzw. an Partner übergeben. Neben Gaming Channels und Gaming-affinen Stars verfügt die Mediakraft-Gruppe auch über Inhalte in anderen Bereichen.

Synergien werden hier einerseits auf der Vertriebsseite gehoben, wie z. B. die Bedienung von adspree Gaming-Kunden durch Mediakraft-Kampagnen oder die Ansprache von Gaming-Zielgruppen durch die adspree media GmbH für (Teilweise auch non-gaming) Mediakraft-Kunden. Andererseits werden die Online-Video-Produktionskompetenzen von der Mediakraft-Gruppe auch für adspree-Kampagnen und die Generierung von Bewegtbildinhalten für die Spieleportale genutzt.

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 Spiele und auf Werbeschaltflächen auswerten und somit eine Verbesserung der Kundenansprache und Reduzierung der Kundenakquisitionskosten ermöglichen.

Auch im Bereich B2B/Medien- und Plattform-Services wird als wichtiger Bestandteil der Wachstumsstrategie auf M&A gesetzt. Seit 2014 wurden diverse IT- und Medienunternehmen sowie Portale bzw. Assets gekauft. Im Bereich Advertising/Portale wurden die POGED GmbH (verschmolzen mit der adspree media GmbH), das Asset Gulli.com, die SevenGames Network GmbH (umfirmiert in adspree media GmbH), das Portal MMOgames.com sowie die Mediakraft Networks GmbH und ihre Tochtergesellschaften erworben. Des Weiteren wurde im Bereich Plattform-Services die HoneyTracks Software im Rahmen eines Assets Deals erworben.

Organisation des Konzerns

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 sowie Services für die gamigo-Konzerngesellschaften. Daneben betreibt die gamigo AG europäische Aktivitäten von MMOG's im Bereich Game Publishing. Die Tochtergesellschaft gamigo Inc. mit Sitz in Wilmington/Delaware und einem Büro in Chicago verantwortet die Vermarktung der Online- und Mobile-Spiele in Nordamerika. Die gamigo US Inc. mit Sitz in Dover/Delaware und Büros in Redwood City und Austin, veröffentlicht, betreibt und betreut u.a. die mittels Asset Deal von Trion Worlds erworbenen Spiele der Gruppe. Die gamigo Publishing GmbH bündelt einen Großteil der eigenen Spielereisenzen im Geschäftsbereich Game Publishing und betreibt die Weiterentwicklung einiger der eigenen IP's. Die im Jahr 2016 erworbene Tochtergesellschaft Aeria Games GmbH veröffentlicht MMOG's in Europa und Nordamerika. Die Tochtergesellschaft gamigo Advertising GmbH konzentriert sich auf die Affiliate-Vermarktung. Die gamigo Portals GmbH konzentriert sich auf den Geschäftsbereich Portale und bietet Download-Spiele auf eigenen Plattformen, wie z. B. www.deutschland-spielt.de, an. Die adspree media GmbH (100 % Tochter der Aeria Games GmbH) vermarktet Spiele für Dritte und stärkt gleichzeitig den Bereich Portale mit eigenen Spieleportalen (u. a. poged.com) und Technologien zur Auswertung von Nutzeraktivitäten. Die Mediakraft-Gruppe arbeitet eng mit adspree zusammen und konzentriert sich auf die Vermarktung von Online Videos, Influencer-Kampagnen und YouTube-Channels sowie das Entwickeln von Influencer- und Online-Medienkampagnen für Markenunternehmen.

Die Konsolidierung der Backend-Struktur der gamigo AG ist im Jahr 2018 weiter deutlich vorangeschritten, sodass im Zuge der Maßnahmen die Anzahl der Backends deutlich reduziert und Rechenzentren durch Cloud-Lösungen ersetzt werden konnten, was zu einer deutlichen Reduktion des Wartungsaufwands, geringeren und kontrollierbareren Kosten sowie besseren Analysemöglichkeiten führt.

C. Ziele und Strategien

Der gamigo-Konzern hat es sich zum Ziel gesetzt, einer der führenden Online-Spiele-Publisher in Europa und Nordamerika zu werden. Als wichtigste Wachstumstreiber dienen Übernahmen von Unternehmen und Assets in diesem Bereich sowie Launches von lizenzierten Spiele.

Seit mehreren Jahren vermarktet und vertreibt der gamigo-Konzern Produkte und Dienstleistungen in verschiedenen Ländern auf mehreren Kontinenten mit den Schwerpunkten Europa und Nordamerika. 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. Aufgrund dieser Analysen verfügt der gamigo-Konzern über viel Erfahrung und fundiertes Wissen hinsichtlich des lokalen und regulatorischen Umfeldes zahlreicher internationaler Märkte in den Bereichen Game Publishing und Online-Marketing 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 neue, meist für Europa und/oder USA exklusive Spielelizenzen. 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 erfüllt haben. In Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, wird nicht weiter investiert.

D. Steuerungssystem

Die Geschäftsführung steuert den gamigo-Konzern 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 Marktdaten zum Konsumverhalten und der wirtschaftlichen Entwicklung wie zum Beispiel die Inflationserwartung der Zielregionen zur Steuerung und Planung, herangezogen.

Als wichtigste finanzielle Indikatoren werden Umsatz, EBITDA, Liquidität und Investitionen genutzt. 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. Zur weiteren Verbesserung des Controllings- und Reportings wurde 2018 im Bereich Finance mit dem Softwaretool Lucanet eine Software für Konsolidierung, Planung, Reporting und Analyse integriert. Darüber hinaus werden Backend und BI Systeme weltweit vereinheitlicht, um in allen Tochtergesellschaften die gleichen KPI's auswertbar zu machen.

Neben rein finanziellen Steuerungsgrößen hat gamigo auch eine Reihe von Performance-Kennzahlen definiert, die nicht unmittelbar finanziell messbar sind. Bei gamigo sind insbesondere die Anzahl der neu registrierten Spieler (Registered New Users), die aktiven Spieler (Daily Active Users) und der durchschnittliche Umsatz pro Spieler (Average Revenue Per User) wichtige Steuerungsgrößen. Im Plattform-Bereich werden für jedes Unternehmen auf ihr Kerngeschäft zugeschnittene Kennzahlen genutzt, wie z. B. Kosten pro Lead, Effizienzkennzahlen, Anzahl der Transaktionen, Leads, Ertrag pro Lead, ECPM (adspreemedia GmbH), Abonnenten und Video Views (Mediakraft-Gruppe). Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Ein wichtiges Ziel ist es, die Kundenzufriedenheit u. a. durch die Betreuung und Optimierung der Spiele sowie durch die Erweiterung des Ingame-Angebots zu steigern. Die persönliche Betreuung der Spieler und Gilden durch Community Manager runden das Angebot der gamigo dahingehend ab. Der Erfolg zeigt sich darin, dass innerhalb der gamigo-Spiele viele langjährige Kunden existieren. Der Erfolg des Unternehmens 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 die Fort- und Weiterbildung der Arbeitnehmer. Außerdem finanziert sie 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 gegenüber dem Wettbewerb.

Auch im Jahr 2018 wurden aufgrund der Erweiterung der Konzerngesellschaften die Steuerungssysteme entsprechend angepasst und erweitert. Im Publishing-Bereich wurden die neu gelaunchten und lizenzierten Spiele integriert bzw. in separaten Berichten abgebildet.

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. Internes Kontrollsystem

Neben den Steuerungssystemen finden interne Kontrollsysteme im gamigo-Konzern ihre Anwendung. Hierdurch wird sichergestellt, dass die Grundsätze zur ordnungsmäßiger Buchführung (GoB), Zugriffsregelungen für EDV-Systeme, sowie die Organisation und Kontrolle der Buchhaltung eingehalten wird.

Im Rahmen des allgemeinen Geschäftsbetriebs inklusive der Jahresabschlusserstellung wird die Buchhaltung in verschiedene Organisationseinheiten unterteilt, wie Kreditoren- und Debitorenbuchhaltung, Treasury und Controlling mit mehrstufigen Kontrollen zum Beispiel Vier-Augen-Prinzip oder elektronische Änderungsprotokollen in den EDV-Anwendungen. Interne Revisionen innerhalb der Buchhaltung finden durch die Teamleiter statt, deren Arbeitsergebnisse wiederum durch den kaufmännischen Leiter darüber hinaus geprüft werden.

Die Buchhaltung verfügt zusätzlich über Arbeitsanweisungen und Dokumentationen zu Kontierungen, Buchungen, Monats- und Jahresabschlussbuchungen. Diese werden im Rahmen von Prozessverbesserungen stets dokumentiert und nachverfolgt.

Transaktionen können nur freigegeben werden durch eine Zwei-Personen-Autorisierung durch eine sogenannte B-Unterschrift in Kombination mit der auf Teamleiterebene A-Unterschrift. Dies indiziert eine mindestens vier-Augen-Prüfung der Transaktion. Ferner werden alle Rechnungen zusätzlich von der Geschäftsführung als dritte Instanz vor Zahllauf freigegeben.

F. Forschung und Entwicklung

Der gamigo-Konzern betreibt keine aktive Forschung. Allerdings wird substantiell in Entwicklung investiert. Es werden aufgrund hoher Kapitalbindung in Kombination mit dem hohen finanziellen Risiko keine neuen Spiele entwickelt. gamigo investiert aber in die inhaltliche Weiterentwicklung der Spiele, für die sie die IPs besitzt, sowie in die Entwicklung ihrer Plattform. Der Umfang der Entwicklung schlägt sich im Abschluss in dem Posten der aktivierten Eigenleistung nieder. Es wird an den verschiedenen Plattformkomponenten (z. B. Account-System, Billing-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. Ohne diese Weiterentwicklungen würde der Kundenstamm nach und nach erodieren.

Die Weiterentwicklung der gamigo-eigenen Titel ist in den Bereich Publishing integriert, um Synergieeffekte besserauszunutzen und personelle Stärken titelübergreifend nutzen zu können.

Der gamigo-Konzern geht davon aus, dass Technologien wie Streaming und Blockchain in Zukunft eine wichtige Rolle im Gaming- und Advertising-Bereich spielen werden. Um zu gegebener Zeit hier den Anschluss zu halten bzw. eine führende Rolle einzunehmen, investiert der Konzern schon jetzt in diese Bereiche.

II. Wirtschaftsbericht

A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen

Weltwirtschaft

Der internationale Währungsfonds (IWF) geht für das Jahr 2018 von einem globalen Wirtschaftswachstum von 3,7 %, für das Jahr 2019 von 3,5 % und für das Jahr 2020 von 3,6 % aus. Begründet werden die Wachstumsprognosen mit dem derzeitigen Zollkonflikten, steigenden Zinsen in den Vereinigten Staaten von Amerika sowie die weiterhin steigende Verschuldung der Länder. Der IWF warnt ferner, dass der Spielraum der Länder für Gegenmaßnahmen im Falle eines deutlichen weltweiten Abschwungs geringer sei als vor der Finanzkrise 2008. Multilaterale Kooperation erhalten daher eine hohe Bedeutung, um das Wachstum zu steigern.¹

Die Ergebnisse des von der EZB durchgeführten Survey of Professional Forecasters (SPF) für das erste Quartal 2019 zeigen durchschnittliche Gesamtinflationserwartungen für das Eurogebiet von 1,5 % für 2019, 1,6 % für 2020 und 1,7 % für 2021. Dies stellt für die Jahre 2019 und 2020 eine Abwärtskorrektur um 0,2 Prozentpunkte bzw. 0,1 Prozentpunkte gegenüber der vorherigen Befragung dar, die vor allem auf die Ölpreisentwicklung zurückzuführen ist.²

Deutschland

Die Deutsche Bundesbank geht in ihrem Monatsbericht Dezember 2018 von einem Wachstum des realen und bereinigten deutschen Bruttoinlandsproduktes (BIP) und einer anhaltenden Hochkonjunkturphase aus. Im Jahr 2018 betrug das Wachstum des BIP (real und kalenderbereinigt) 1,5 %. Für die jüngsten Dämpfer Ende des Jahres 2018 sieht sie die Verantwortlichkeit vor allem bei vorübergehenden angebotsseitigen Schwierigkeiten in Teilindustrien. Auch das Handelsblatt Research Institute sieht die leichten Rückgänge gegen Mitte und Ende 2018 vor allem im Zusammenhang mit Sondereffekten, wie dem sehr heißen Sommer, der die Kauflust gedämpft hat und zu Lieferengpässen aufgrund von Niedrigwasser in vielen wichtigen Wasserstraßen geführt hat.

¹ IWF; World Economic Outlook Update, January 2019; URL: <https://www.imf.org/en/Publications/WEO/Issues/2019/01/11/weo-update-january-2019>

² Europäische Zentralbank; Wirtschaftsbericht - Ausgabe 1 / 2019; URL: <https://www.bundesbank.de/resource/blob/776220/25876ec99cb42aee9f82cbf4fe449d9b/mL/2019-01-ezb-wb-data.pdf>

Der Arbeitsmarkt ist weiterhin in guter Verfassung und konnte im Jahresdurchschnitt 2018 auf rund 44,8 Millionen Personen ausgeweitet werden. Im Jahresdurchschnitt 2017 erreichte er mit 44,3 Millionen Beschäftigten sein bisheriges Allzeithoch. Dazu korrespondierend sank die Zahl der Erwerbslosen in 2018 um ca. 8 %. Aufgrund der hohen Beschäftigungsrate ist weiterhin von einer Verschärfung des Fachkräftemangels auszugehen, was entsprechende Auswirkungen auf die Bruttolöhne mit sich bringt.^{3 4}

Darüber hinaus rechnet die Deutsche Bundesbank für die Jahre 2019 bis 2021 weiterhin mit einer leichten Verbesserung der gesamtwirtschaftlichen Lage. Für die Jahre 2019 und 2020 geht die Bundesbank von einem Wachstum in Höhe von jeweils 1,6 % aus und prognostiziert somit einen leichten Anstieg des Wachstums der vor allem auf die weiterhin expansive Finanzpolitik zurückzuführen ist.^{5 6}

B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen

I. Markt

Der gamigo-Konzern verfügt über ein breites Portfolio an Online-Spielen, insbesondere Rollenspiele, Shooter und Strategiespiele. Auch ein Portfolio an Casual Games sowie Plattform-Services mit besonderem Fokus auf Advertising-, Medien- und SaaS-Services zeichnet den Konzern aus. Der Konzern vermarktet seine Produkte und Dienstleistungen weltweit, wobei der Schwerpunkt in Europa und Nordamerika liegt. Der gamigo-Konzern konzentriert sich im Markt der Onlinespiele vor allem auf Free-to-Play-Titel, bei denen Spieler gratis spielen können, jedoch für ein schnelleres Vorankommen oder für den Erwerb exklusiver oder besonderer virtueller Gegenstände Geld ausgeben.

Der Markt digitaler Spiele ist seit Jahren ein Wachstumsmarkt und wird es auch voraussichtlich weiterhin bleiben. Laut Newzoo (dem führendem Anbieter von Marktanalysen im Gamingbereich) lag das Marktvolumen 2017 noch bei 121,7 Mrd. USD und betrug 2018 bereits 137,9 Mrd. USD. Dies entspricht einem Wachstum von rund 13,3 % und liegt damit deutlich über dem globalen Wirtschaftswachstum. Auch für 2019 erwartet Newzoo ein ähnliches Wachstum und geht von ein Marktvolumen im Bereich von 151,9 Mrd. USD aus.^{7 8}

Das Geschäftsmodell mit den höchsten Umsätzen im digitalen Gaming Bereich war in 2018 das Free-to-Play Modell. Rund 80 % der weltweiten Umsätze entfallen auf dieses Geschäftsmodell.⁹

³ Statistisches Bundesamt; Zahl der Erwerbstätigen im Jahr 2017 um 1,5 Prozent gestiegen; URL: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2018/01/PD18_001_13321.html

⁴ Statistisches Bundesamt; Jahr 2018: Anstieg der Erwerbstätigkeit setzt sich fort; URL: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2019/01/PD19_001_13321.html

⁵ Deutsche Bundesbank; Perspektiven der deutschen Wirtschaft – Gesamtwirtschaftliche Vorausschätzungen für die Jahre 2019 und 2020 mit einem Ausblick auf das Jahr 2021, Dezember 2018; URL: <https://www.bundesbank.de/resource/blob/770328/dde0bab8cd47eeb3459180edfe16fcd6/mL/2018-12-prognose-data.pdf>

⁶ Bundeswirtschaftsministerium; Die wirtschaftliche Lage in Deutschland des letzten Jahres: Solides Wachstum im Jahr 2018 – Jetzt Wachstumskräfte für 2019 stärken; URL: <https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Pressemitteilungen/Wirtschaftliche-Lage/2019/20190115-wirtschaftliche-lage-in-deutschland-des-letzten-jahres.html>

⁷ Newzoo - Wijman, Tom; veröffentlicht am 30.04.2018 unter der URL: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

⁸ Newzoo – Kooistra, Jelle; veröffentlicht am 03.01.2019 unter der URL: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-trends-to-watch-in-2019/>

⁹ Handrahan, Matthew - gamesindustry.biz; Fortnite tops SuperData's 2018 chart with \$2.4 billion digital revenue; <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-16-fortnite-tops-2018-superdata-chart-with-usd2-4b-digital-revenue>

Die Spiele-Industrie zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den meistvertretenen Genres gehören u. a. Action-Spiele, Simulationen und Arcade-Spiele, gefolgt von Puzzles, Adventures, Casual- und Strategiespiele. Aufgrund des hohen Wettbewerbsdrucks ist der Spielmarkt hit-orientiert: viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt, nur wenige entfalten substantielle Umsätze und eine hohe Lebensdauer. Bewährte Spiele können sich nach den Erfahrungen des gamigo-Konzerns am Markt jedoch auch über zehn Jahre oder länger behaupten. Dies verdeutlichen neben gamigo-eigenen Titel, wie Fiesta Online (2006) oder Grand Fantasia (2009), auch Produkte der Konkurrenz, wie Eve Online (2003) oder World of Warcraft (2004). Weltweit erzielen die Anbieter Umsätze und 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 größte Teil der Umsätze innerhalb des Spielmarktes wird durch den Verkauf von virtuellen Gegenständen und Premium Cash (Mikrotransaktionen) generiert. Das Spieleportfolio des gamigo-Konzerns besteht hauptsächlich aus Spielen, die auf diesem -auch als Free-to-Play bekannten- Geschäftsmodell beruhen.

Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst und wird weiterhin stetig wachsen: 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.

Insbesondere der Markt für Online-Spiele befindet sich, wie zuvor erläutert, weiterhin im Wachstum. Der Mobile-Gaming-Bereich ist dabei weiterhin am stärksten vertreten, wobei sich das Jahr 2018 trotz des Umsatzwachstums durch deutlich rückläufige Veröffentlichungszahlen auszeichnet. So wurden bei iOS im Jahr 2018 nur 21.000 Spiele veröffentlicht statt der im Vorjahr 42.000 Spiele. Bei google wurde der Playstore deutlich leerer und bis zum dritten Quartal 2018 ist das Angebot an Spiele-Apps um mehr als die Hälfte zurückgegangen. Es zeichnet sich hier eine deutliche Konsolidierung des Marktes sowie eine Orientierung der Kunden auf Qualität statt Masse ab.

Mit dem Wachstum des digitalen Spielmarktes nimmt die Kundenakquise eine immer bedeutendere Rolle ein. Zudem werden mit den steigenden Kosten für klassisches Affiliate-Marketing alternative Kanäle immer wichtiger. Insbesondere das Influencer-Marketing - das Veröffentlichen von Produktvorstellungen durch bekannte Streamer/YouTuber - spielt für Jugendliche eine zunehmend größere Rolle bei der Spielewahl. In Bezug auf Erwachsene und Jugendliche sind Banner- und Video-Platzierungen auf Social-Media-Seiten weiterhin eine sehr effektive Methode der Kundengewinnung, weil durch das sogenannte Targeting die passende Zielgruppe beworben werden kann. Auch die Produktplatzierung in Spielen ist eine sehr effektive Methode der Kundengewinnung, da man hier die passende Zielgruppe direkt anspricht und im günstigsten Falle den bevorstehenden Verlust eines Spielers durch das Anbieten eines weiteren Produktes des eigenen Portfolios verhindern oder aber für die Weiterleitung in ein Konkurrenzprodukt eine letzte Vergütung erzielen kann.¹⁰

¹⁰ game – Verband der deutschen Games-Branche; veröffentlicht am 27.08.2018 unter der URL: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018/>

Daneben nimmt die Bedeutung analytischer und technologischer Kompetenzen für den gesamten Marketingbereich einen immer höheren Stellenwert ein um performance-orientierte Kampagnen zu bedienen. Hier sind vor allem das Fraud Tracking/Fraud Prevention sowie die Attribution von Leads für Influencer- oder TV-Kampagnen zur Optimierung zu nennen.

Der Markt für Influencer-Marketing ist weiter im Aufschwung. Die Agenturgruppe JOM, Hamburg, geht in ihrer Prognose für den Netto-Werbemarkt im Jahr 2019 von einer Erhöhung auf 24 Milliarden EUR aus. Einen der größten Wachstumsschübe im Bereich Advertising wird dabei dem Influencer-Marketing zugetraut. Deutsche Unternehmen werden dafür schätzungsweise eine halbe Milliarde EUR im Jahr 2019 ausgeben. Laut einer Befragung des Bundesverbands Digitale Wirtschaft e.V. unter werbetreibenden Unternehmen planen 61 % der deutschen Social-Media- und Influencer-Marketing Manager für 2019 steigende Budgets für Influencer-Marketing. Dabei geht der Trend klar in Richtung Nischen-Influencer. 63 % der befragten Unternehmen setzen eher auf Influencer mit einer geringeren Reichweite und höheren Engagementrate. In ihrer Studie aus dem Jahr 2018 prognostiziert Goldmedia ein Wachstum des Influencer-Marktes in der DACH-Region auf ca. 1 Milliarde Euro im Jahr 2020.^{11 12 13}

II. Wettbewerb

Online Games Publishing:

Im Bereich Online Games gibt es national wie auch international zahlreiche Wettbewerber, wobei einige davon ihren Schwerpunkt auf den Bereich Casual Games legen oder in anderen Märkten als der gamigo-Konzern tätig sind. Auch die Wettbewerbsintensität nimmt stetig zu. In Europa/Amerika gibt es im Spielmarkt mehrere Milliardenkonzerne; Electronic Arts, TakeTwo, Ubisoft oder Activision Blizzard sind nur einige Beispiele. Viele der asiatischen Milliardenkonzerne sind aber auch in Europa/Amerika aktiv, wie z. B. Nexon, Tencent, Nintendo oder Bandai Namco. Spezialisierte Online-Spiele-Anbieter sind in Europa/Amerika meist kleiner. Zu den größeren gehören Zynga, Bigpoint (inzwischen im Eigentum von Yoozoo), Gameforge, Travian, Stillfront, THQ-Nordic, Wooga (kürzlich mehrheitlich erworben durch Playtika), Daybreak Game Studios, Innogames (Teil der Modern Times Group) und Wargaming.

Die meisten Spielepublisher von Online-Spielen haben nur wenige Spiele, von deren Erfolg ihre Umsätze stark abhängig sind, und leiden, wenn diese Spiele ihren Zenit überschritten haben.

Der gamigo-Konzern gehört inzwischen zu den größeren der kleineren Online-Spiele-Publisher, zeichnet sich dabei aber durch ein breites Spiele-Portfolio mit gut verteiltem Umsatz, sowie durch eine breite Aufstellung bei der Vermarktung (eigene Portale, eigene Marketingfirmen) und die stark auf M&A basierende Wachstumsstrategie aus. Aufgrund des Wettbewerbsdrucks stehen insbesondere viele kleinere Anbieter unter Druck und oft auch zum Verkauf was für die gamigo Gruppe die Chance mit sich bringt, solche Firmen- und/oder Assets zu einem niedrigen Kaufpreis zu akquirieren um sie im Rahmen der eigenen Plattformstrategie profitabel weiter zu betreiben.

¹¹ **New Business: JOM-Prognose:** Deutscher Werbemarkt wächst auf 24 Milliarden Euro; URL: <http://www.new-business.de/medien/detail.php?rubric=ME-DIEN&nr=731224>

¹² **Bundesverband der Digitalwirtschaft e.V.:** Influencer Marketing: Mehrheit der Unternehmen zieht Nischen-Influencer den großen Social-Media-Stars vor / Budgets steigen 2019 URL: <https://www.bvdw.org/der-bvdw/news/detail/artikel/influencer-marketing-mehrheit-der-unternehmen-zieht-nischen-influencer-den-grossen-social-media-star/>

¹³ **Goldmedia :** Influencer Marketing auf dem Weg zum Milliardenmarkt; URL: <https://www.goldmedia.com/aktuelles/info/article/influencer-marketing-auf-dem-weg-zum-milliardenmarkt/>

Mobile Games Publishing:

Der Bereich Mobile Games hat durch Smartphones und den damit verbundenen App-Stores in den letzten Jahren ein rasantes Wachstum gezeigt und wird diesen Trend voraussichtlich weiter fortsetzen. Einige wenige Unternehmen verdienen weltweit sehr viel Geld mit Mobile Spiele 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 und Com2us). Mit der enormen Flut an neu gelaunchten Spiele, dem starken Wettbewerb um neue Spieler, den gefestigten Positionen einiger älterer Spiele und der beschränkten Vermarktungsmöglichkeiten bei den beiden wichtigsten Gatekeepern Apple und Google ist das Launchen von neuen Mobile Spielen teuer und risikoreich. gamigo hat wenige Spiele in diesem Bereich und launcht aus den genannten Gründen nur zurückhaltend. Aufgrund der größtenteils relativ hohen Preisvorstellungen für Firmenkäufe in diesem Bereich steht der M&A-Markt 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, sondern 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.). Zusätzlich ist Fraud ein immer wichtigeres Thema in diesem Markt; es wird immer mehr Werbung in Rechnung gestellt, die gar nicht vom Konsumenten gesehen wird; technische Aufrüstung und neue effiziente Kanäle wie z. B. Influencer-Marketing sind deshalb wichtig. Die wichtigsten Wettbewerber im Bereich Advertising für Spiele sind in Deutschland z. B. ad2games, ad4games und welovex. Daneben spielen auch die großen traditionellen Medienagenturen und Spin-offs, die sich auf einzelne neue Kanäle fokussieren (z. B. Divimove oder Nevaly im Influencer-Marketing) eine Rolle. Bei Vermarktungs- und Vertriebservices unterscheidet sich die adspree media GmbH nach eigener Einschätzung insbesondere durch den Besitz von eigenen Spiele-Assets (wie z. B. www.browsergames.de), dem 100%igen Fokus auf den Gaming-Bereich und performance-orientierte Vermarktung, eine Vermarktungskooperation mit ProSiebenSat.1 bei TV-Kampagnen und die Möglichkeiten, einen vollständigen Kanal-Mix für Kunden-Akquisitionskampagnen anzubieten. Die im Jahr 2017 akquirierte Mediakraft-Gruppe ist spezialisiert auf die wachsenden Bereiche Influencer-Marketing und Online Videos und verfügt durch die hauseigenen Produktionen und jahrelange Erfahrung im Konzipieren und Aussteuern von Kampagnen und YouTube-Channels über klare Wettbewerbsvorteile. Wichtigste Wettbewerber von Mediakraft sind Divimove, Tube1, Studio71, diverse Spezialagenturen sowie die großen Medienagenturen.

Plattform-Services:

Der Markt für Plattform-Services ist im Spielmarkt noch wenig entwickelt. Während es für Spieleentwicklung inzwischen gute standardisierte Lösungen gibt, wie z. B. Unity, Unreal und Amazon Lumberyard (basierend auf der CryEngine von Crytek), fehlen für Spielepublisher noch gute und vollständig standardisierte Lösungen. Es gibt diverse Anbieter von Games-Software, die meist nur einen Teil der benötigten Softwarelösungen anbieten bzw. nur auf Mobile-Spiele spezialisiert sind. Dazu gehören GameSparks (von Amazon übernommen), Photon, Braincloud, Gamuna, Playfab, ChiliConnect, Kii und heroiclabs. Die Steam-Plattform grenzt auch an diesen Bereich, ist tatsächlich aber nur eine Vermarktungs- und Abrechnungslösung mit Fokus auf sog. Premiumspielen, welche meist nur einmal bezahlt werden und sonst keinen kontinuierlichen Umsatz mehr liefern. Inzwischen hat sich auch die eCommerce-Plattform zum digitalen Spielvertrieb von Premiumspielen Good Old Games (gog.com) von den Witcher-Entwicklern CD Projekt als Wettbewerber etabliert. Zudem hat Epic games angekündigt, eine Plattform etablieren zu wollen, die Steam ähnlich ist. gamigo sieht eine echte Chance, ihre Publishing-Plattform mit einem kompletten Portfolio an Dienstleistungen auf SaaS-Basis anzubieten: Hosten, Registrieren, Bewerben, Messen, Abrechnen und Beraten. Diese Module sind für den Kunden frei wählbar und gewährleisten eine kundenorientierte Aufstellung der Publishing-Plattform. Während der Bereich SaaS aufgrund anderer interner Technikprioritäten erstmal pausiert wird, wird die Position im Bereich Vertrieb und Vermarktung für Dritte aktiv vorangetrieben.

C. Geschäftsverlauf

Der Konzernumsatz erhöhte sich um 8 % von 42.082 TEUR im Geschäftsjahr 2017 auf 45.289 TEUR in 2018. Im März 2018 wurde das Paymentunternehmen MBE verkauft und am 22. Oktober 2018 die Assets der Trion Worlds Inc. in den USA übernommen. Das Konzern-EBITDA wuchs im Vergleich zum Vorjahr, von 7.034 TEUR (2017) auf 11.051 TEUR (2018), was einem Zuwachs von 4.017 TEUR bzw. 57 % entspricht. Wie im Vorjahr enthält das EBITDA einen Bargain Purchase (lucky buy).

Im Bereich B2C entwickelten sich die bestehenden Spielportfolios der Konzerngesellschaften erwartungsgemäß. Die von gamigo inzwischen über mehrere Jahre verfolgte Plattformstrategie in Kombination mit dem Kauf von Spielefirmen bzw. Spiele-Assets stellt sich als erfolgreich heraus. Mittels Kauf, Sanierung und Konsolidierung von Spielefirmen bzw. Spiele Assets mit wesentlichen Umsätzen wurde der Rohertrag innerhalb der gamigo Gruppe signifikant gesteigert. Obwohl die Spiele einem natürlichen Churn unterliegen, gelingt es der gamigo Gruppe durch aktives Spielemanagement, regelmäßige Updates und das Launchen von Sequels und neuen Spielen immer besser, nicht nur akquisegetriebenes Wachstum zu zeigen, sondern auch Wachstum bzgl. des bestehenden Portfolios aufzuweisen bzw. den Churn zu reduzieren.

Mit der Übernahme der Assets von Trion Worlds am 22. Oktober 2018 wurde das Portfolio um vier weitere starke Spiele erweitert. Während das Ergebnis bei den meisten Firmenübernahmen kurzfristig danach durch Sanierungskosten negativ geprägt ist, war die Übernahme der Trion Worlds Assets ein besonderer Fall. Die Assets wurden mittels eines ABC (Assignment for the Benefit of the Creditors) Prozess erworben. Folglich wurden nur die Assets, Verträge und Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen übernommen, die für die Weiterführung innerhalb des gamigo Konzerns notwendig sind. Dementsprechend sind nur geringe Sanierungskosten angefallen und die Spiele konnten - auch unter Berücksichtigung der Vertrags- und Finanzierungskosten - unmittelbar einen positiven Beitrag zum Konzernergebnis liefern.

Im Finanzbereich wurde Anfang Oktober 2018 eine Unternehmensanleihe in Höhe von 32 Mio. EUR ausgegeben. Die Anleihe besitzt einen Coupon in Höhe von 7,75 %, die Effektivverzinsung beträgt 8,9 %. Nachplatzierungen bis zu einem Gesamtvolumen von 50 Mio. EUR sind möglich. Mit dieser Unternehmensanleihe wurde das im Jahr 2017 aufgenommene Bankdarlehen abgelöst und offene Kaufpreisverpflichtungen gezahlt. Zusätzlich wurde ein Teil der Anleihe für den Kauf der Trion Worlds Assets aufgewendet. Die Anleihe hat eine Laufzeit von vier Jahren. Die Notierung in Deutschland im Open Market (Quotation Board) erfolgte am 9. Oktober 2018, die Notierung in Schweden im regulierten Kapitalmarkt am 10. Dezember 2018.

Innerhalb des gamigo-Konzerns wurden im Geschäftsjahr folgende Umfirmierungen durchgeführt:

- ElbSpree media Holding GmbH zu Aeria Games GmbH,
- Produktkraft Vermarktung GmbH zu Aeria Interactive GmbH und
- Golden Gate Games Inc. zu gamigo US Inc.

Des Weiteren wurden mit Wirkung auf den 1. Januar 2018 folgende Verschmelzungen beschlossen und umgesetzt:

- Aeria Games GmbH auf ElbSpree media Holding GmbH

Im Geschäftsjahr gab es eine Neugründung:

- gamigo US Inc. (ehemals Golden Gate Games Inc.)

D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage

Ertragslage

Das operative Ergebnis konnte im Vergleich zum Vorjahr deutlich gesteigert werden. Das ist vor allem der im Jahr 2018 abgeschlossenen Restrukturierung der Mediakraft Gruppe sowie der Akquisition der Trion Worlds Assets und dem damit einhergehenden Bargain Purchase zuzurechnen. Das B2B Segment führte entsprechend zu keiner erneuten Belastung des operativen Ergebnisses. Der Umsatz hat sich mit **45.289 TEUR** gegenüber dem Vorjahresumsatz (2017: **42.082 TEUR**) erhöht, was im Wesentlichen auf Umsatzwachstum aus dem Bestandsgeschäft zurückzuführen ist. Das EBITDA verbesserte sich aufgrund des Umsatzwachstums, einem Bargain Purchase sowie gehobenen Synergieeffekten von TEUR 7.034 in 2017 auf TEUR 11.051 in 2018. Aufgrund des M&A Geschäftsmodells des gamigo Konzerns kommen Erträge aus Bargain Purchases (Lucky Buys) regelmäßig vor und liegen im Rahmen der betrieblichen Tätigkeit der Gruppe. Neben den Restrukturierungen trug ebenfalls das stringente Kostenmanagement zu einem positiven operativen Ergebnis bei.

Sowohl bei den lizenzierten Spieletiteln als auch bei den firmenintern weiterentwickelten Spieletiteln wurde im Geschäftsjahr verstärkt auf die Weiterentwicklung der Spiele gesetzt. Aufgrund der zunehmenden hauseigenen Entwicklung und im Zusammenhang mit weiteren Investitionen in die Verbesserung der gamigo-Systeme und -Plattformen (wie z. B. Datacenter to Cloud) erhöhten sich die damit einhergehenden aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2018 auf **4.168 TEUR** (2017: **3.585 TEUR**).

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf **6.667 TEUR** und sind im Vergleich zum Jahr 2017 um **4.293 TEUR** gestiegen (2017: **2.374 TEUR**). Sie resultieren primär aus Erträgen aus dem M&A-Geschäft (Gewinne aus dem Erwerb von Unternehmen bzw. Geschäftseinheiten, die unter dem Marktwert erworben wurden). Darin ist ein Bargain Purchase in Höhe von 5.065 TEUR enthalten. Solche Effekte aus dem M&A-Geschäft werden aufgrund des Geschäftsmodells der Gruppe voraussichtlich auch in den folgenden Geschäftsjahren substantiell zu den Erträgen beitragen.

Die bezogenen Leistungen sind im Berichtsjahr mit 39 % relativ zum Umsatz gleich geblieben.

Der Personalaufwand des gamigo-Konzerns erhöhte sich im Berichtsjahr um **818 TEUR** (**14.730 TEUR** in 2018 versus **13.912 TEUR** in 2017), wobei der Anstieg aus der Übernahme von circa 50 Trion Worlds Mitarbeitern durch die gamigo US Inc. resultiert. In den anderen Gesellschaften wurde in den meisten Fällen Personal reduziert.

Die Abschreibungen waren im Jahr 2018 mit **8.464 TEUR** um 19 % geringer als in 2017 (**10.392 TEUR**). Exklusive der außerplanmäßigen Abschreibungen aus 2017 in Höhe von **951 TEUR** beliefen sich die Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen in den Jahren 2018 und 2017 auf ähnlichem Niveau. Auf Abschreibungen immaterieller Vermögenswerte entfielen in 2018 **6.966 TEUR** (2017: **8.353 TEUR**), auf Sachanlagen **1.499 TEUR** (2017: **728 TEUR**) und auf Finanzanlagen **0 TEUR** (2017: **1.311 TEUR**).

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen erhöhten sich u. a. aufgrund der M&A Aktivitäten und zusätzlichen Investitionen ins Marketing von **10.865 TEUR** (2017) um 1.840 TEUR auf **12.705 TEUR** (2018). Die Kostentreiber innerhalb der sonstigen betrieblichen Aufwendungen sind Marketing, EDV-Dienstleistungen sowie Rechts- und Beratungskosten.

Das Finanzergebnis des Konzerns verbesserte sich im Vergleich zum Vorjahr leicht von **-2.308 TEUR** auf **-2.096 TEUR**. Die Zinsaufwände splitten sich u. a. in Aufwendungen für Bankzinsen in den ersten drei Quartalen 2018 und Aufwendungen für die Unternehmensanleihe im vierten Quartal 2018.

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge, welche die gebildeten passiven latenten Steuern übersteigen, konnte der gamigo-Konzern im Jahr 2018 einen Ertrag aus latenten Steuern Höhe von **1.229 TEUR** (2017: **685 TEUR**) ausweisen.

Das Konzern-Jahresergebnis nach Steuern hat sich aufgrund der zuvor dargestellten Sachverhalte gegenüber dem Vorjahr verbessert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2018 auf **1.617 TEUR** (2017: **-4.991 TEUR**).

Vermögenslage

Unter Berücksichtigung der Zu- und Abgänge sowie der Abschreibungen sind zum 31. Dezember 2018 langfristige Vermögenswerte in Höhe von **81.709 TEUR** ausgewiesen (2017: **56.769 TEUR**). Der Anstieg der Vermögenswerte ist insbesondere auf den Erwerb der Trion Worlds Assets sowie der erstmaligen Anwendung von IFRS 16 und der damit verbundenen erstmaligen Aktivierung von Right-of-Use (RoU) Vermögenswerten (d. h. Ansprüche aus den zugrundeliegenden Verträgen) zurückzuführen.

Die Geschäfts- oder Firmenwerte (31. Dezember 2018: **27.909 TEUR**) resultieren aus Unternehmenserwerben in Vorjahren und änderten sich gegenüber dem Vorjahresbilanzstichtag (**28.916 TEUR**) aufgrund der im Geschäftsjahr 2018 verkauften 100 % der Anteile an der Mobile Business Engine GmbH.

Zum 31. Dezember 2018 weist das Anlagevermögen des gamigo-Konzerns aktive latente Steuern in Höhe von **8.127 TEUR** aus (2017: **7.141 TEUR**), die aus steuerlichen Verlustvorträgen und temporären Differenzen zwischen der Steuerbilanz und der IFRS-Bilanz resultieren. Die temporären Unterschiede resultieren im Wesentlichen aus der erstmaligen Anwendung des IFRS 16 sowie der Bewertung der selbsterstellten Vermögenswerte und der Kaufpreisallokationen.

Die kurzfristigen Vermögenswerte des gamigo-Konzerns (31. Dezember 2018: **12.083 TEUR**) haben sich im Vergleich zum Vorjahr (**10.025 TEUR**) um **2.058 TEUR** erhöht, was insbesondere durch einen Anstieg der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie der Zahlungsmittel zurückzuführen ist.

Das Konzern-Eigenkapital des gamigo-Konzerns erhöhte sich aufgrund des positiven Konzern-Jahresergebnisses zum 31. Dezember 2018 auf **28.526 TEUR** (2017: **26.728 TEUR**). Das Konzern-Eigenkapital unterteilt sich im Wesentlichen in das unveränderte gezeichnete Kapital in Höhe von **2.311 TEUR**, die unveränderte Kapitalrücklage in Höhe von **48.153 TEUR** und das erwirtschaftete Konzerneigenkapital in Höhe von **-21.972 TEUR** (Vorjahr: **-23.589 TEUR**).

Zum 31. Dezember 2018 stiegen die langfristigen Schulden u. a. wegen der Umsetzung der langfristigen Finanzierungsstrategie auf **41.818 TEUR** (2017: **14.918 TEUR**) an. Die Mitte 2017 abgeschlossene teilweise kurzfristige Kreditfinanzierung wurde in 2018 durch eine Unternehmensanleihe ersetzt. Die langfristigen Schulden setzen sich aus Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen (2018: **837 TEUR**, 2017: **832 TEUR**), Anleihen in Höhe von **24.877 TEUR** (2017: **0 TEUR**) sowie weiteren sonstigen langfristigen Verbindlichkeiten in Höhe von **14.330 TEUR** (2017: **13.895 TEUR**) und passiven latenten Steuern von **1.774 TEUR** (2017: **191 TEUR**) zusammen.

Die kurzfristigen Schulden bestehen aus Rückstellungen für kurzfristige Verbindlichkeiten (2018: **6.451 TEUR** und 2017: **3.011 TEUR**), Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten (2018: **0 TEUR** und 2017: **6.957 TEUR**), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2018: **8.736 TEUR** und 2017: **7.219 TEUR**), sonstigen kurzfristigen finanziellen Verbindlichkeiten (2018: **3.556 TEUR**, 2017: **5.421 TEUR**) und sonstigen kurzfristigen nicht-finanziellen Verbindlichkeiten (2018: **4.705 TEUR** und 2017: **2.541 TEUR**).

Eigenkapitalmaßnahmen fanden im Berichtsjahr 2018 nicht statt.

Finanzlage

Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Berichtsjahr 2018 einen deutlich positiven operativen Cashflow in Höhe von **10.481 TEUR** (2017: **3.801 TEUR**), der in der Kapitalflussrechnung ausführlich dargestellt wird. Der Anstieg gegenüber dem Vorjahr ist im Wesentlichen auf höhere Umsatzerlöse (3.207 TEUR), zum anderen auf die Zunahme der kurzfristigen Rückstellungen (3.440 TEUR) zurückzuführen.

Der Cashflow wird vorrangig zur Finanzierung von weiterem Wachstum und der Tilgung von Verbindlichkeiten verwendet.

Die Investitionen in immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagevermögen des gamigo-Konzerns belaufen sich im Geschäftsjahr 2018 auf 3.674 TEUR (2017: 7.304 TEUR). Darüber hinaus wurden für den Erwerb von Geschäftsbereichen 3.519 TEUR in 2018 (2.171 TEUR in 2017) ausgegeben (davon 3.473 TEUR für Trion Worlds und 46 TEUR für Erwerbe aus Vorjahren).

Das Verhältnis von langfristigen Schulden zum Eigenkapital (Verschuldungsgrad) beträgt zum Bilanzstichtag 1,47 und hat sich damit gegenüber dem Vorjahr (0,56) erhöht. Dies im Wesentlichen auf die emittierte Anleihe zurückzuführen.

Das Finanzmanagement orientiert sich an den strategischen Wachstumszielen des gamigo-Konzerns. Insgesamt soll dabei ein Ausgleich zwischen Investitionen, EBITDA und Liquidität erreicht werden um langfristig eine nachhaltige Entwicklung zu gewährleisten. Daneben steuert der gamigo-Konzern über das Working Capital die Liquidität der Gruppe.

In 2018 wurden keine derivativen Finanzinstrumente genutzt. Die in 2018 ausgegebene Anleihe notiert in EUR, ebenso sind die Zinszahlungen in den vier Jahren bis zur Rückzahlung der Anleihe im Oktober 2022 in EUR zu leisten. Damit bestehen keine wesentlichen Währungsrisiken im Finanzierungsbereich.

Die Zinsaufwendungen werden aufgrund der höheren Nominalverzinsung der Anleihe (7,75 %) gegenüber den bisherigen Darlehen in den kommenden Jahren steigen, dafür ist eine längerfristige Finanzierung ohne Maintenance Covenants gesichert. Die bis zum Oktober 2018 bestehenden, niedriger verzinsten Bankkredite wurden abgelöst.

Liquidität und Cashflow

Der **Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit** des Geschäftsjahres 2018 hat sich um **6.680 TEUR** auf **10.481 TEUR** erhöht. Die mit den in 2018 erworbenen Vermögenswerte der Trion Worlds erzielten zusätzlichen Umsätze spiegeln sich direkt im höheren Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit wider.

Die Zahlungsmittelabflüsse aus dem **Cashflow aus der Investitionstätigkeit** betragen **6.345 TEUR** im Vergleich zu Zahlungsmittelabflüssen in Höhe von **8.728 TEUR** im Vorjahreszeitraum. Die Investitionen betrafen im Wesentlichen immaterielle Vermögenswerte (Spielelizenzen und Entwicklungsrechte) und Geschäftseinheiten.

Der **Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit** in Höhe von **3.777 TEUR** (2017: **-868 TEUR**) spiegelt die Refinanzierung aus der Ausgabe von Anleihen in Höhe von **25.800 TEUR** sowie aus der Tilgung von Finanzkrediten (**-20.569 TEUR**) wider. Die Erstanwendung von IFRS 16 führt zu einer dauerhaften Verschiebung des Cashflows. Der Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit steigt und der Cashflow aus Finanzierungstätigkeit sinkt. Der Effekt beträgt in 2018 rund 1.342 TEUR.

Der gamigo-Konzern verfügte am 31. Dezember 2018 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2017 über einen um 8.094 TEUR höheren Finanzmittelfonds von insgesamt **4.158 TEUR** (Vorjahr: **-3.936 TEUR**).

Gesamtaussage zur Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Der gamigo-Konzern hat auch im Geschäftsjahr 2018 wieder substantiell in die Transformation sowie den Ausbau der Geschäftstätigkeit der Gruppe investiert. Durch die Ausgabe der Anleihe hat sich zwar die Verschuldung deutlich erhöht, es konnte aber damit die Geschäftsentwicklung nachhaltig finanziert werden. Hiermit wurde die Basis für weiteres gesundes, zukünftiges Wachstum gestärkt. Die M&A-Strategie des Konzerns zeigt mit dem Erwerb des Geschäftsbetriebs der Trion Worlds durch die zusätzlichen Umsätze und die positiven Bewertungseffekte aus dem Bargain Purchase unmittelbar positive Beiträge zur Ertrags- und Finanzlage und bestätigt auf diese Weise den eingeschlagenen Weg.

Seit Einführung der plattformfokussierten Strategie und der damit einhergehenden Fokussierung auf M&A-Transaktionen hat sich die gamigo seit 2013 stetig positiv entwickelt. Von einem ursprünglich niedrig-margigen Geschäft wurde das Unternehmen mittels Skalierung und Effizienzverbesserung zu einem Geschäft mit guten EBITDA-Margen ausgebaut. Seit 2017 fokussiert sich der gamigo-Konzern nun auch wieder vermehrt auf organisches Wachstum und hat in 2017 und 2018 erste Spiele veröffentlicht. Diese organische Wachstumsstrategie soll in 2019 und den Folgejahren neben weiterem M&A eine verstärkte Rolle spielen.

III. Prognose-, Chancen- und Risikobericht

A. Prognosebericht

Für das Geschäftsjahr 2019 erwartet der gamigo-Konzern ein moderates Umsatzwachstum im niedrigen zweistelligen Prozentbereich, sowie eine Verbesserung der Rentabilität und Profitabilität, insbesondere durch die fortschreitende Integration der in 2018 erworbenen Trion Assets und das weitere Heben von Effizienzen und Synergien aufgrund der Vereinheitlichung und Verbesserung interner Systeme. Zusätzlich zum organischen Wachstum, das insbesondere durch das Launchen neuer Spiele generiert wird, plant der gamigo-Konzern auch weiterhin, die Konsolidierungschancen des Marktes zu nutzen und Unternehmen im Spiele-Publishing-Umfeld sowie im B2B-Bereich zu akquirieren.

Da die Bereitschaft der Kunden, Geld für Luxusartikel wie virtuelle Güter auszugeben, stark vom Konsumklimaindex und damit von der allgemeinen Konjunkturerwartung abhängt, stellen Konjunkturschwächende Ereignisse – wenn auch zeitverzögert – ein mögliches Risiko dar. Die GfK stellt zum Jahreswechsel 2018/2019 einen stabilen Konsumklimaindex fest, die Finanzmärkte sind jedoch nervös und es wird viel über eine eventuelle Wirtschafts- und Konsumkrise spekuliert.¹⁴

Die tatsächlichen Zahlen aus 2018 entwickelten sich umsatzseitig leicht schlechter als erwartet. Das EBITDA entwickelte sich insbesondere durch den Erwerb des Trion Geschäftes positiv. Obwohl bei der Mediakraft-Gruppe weniger Umsätze erwirtschaftet wurden als ursprünglich erwartet und auch einige Spiele aufgrund eines sehr heißen Sommers und teilweise verzögerter Spiele-Updates einen stärkeren Churn aufwiesen, zeigt sich, dass das plattformfokussierte M&A-Modell funktioniert. Durch den Zukauf von vor allem defizitären Unternehmen ist es jedoch schwer vorauszusagen, welche Umsätze wirklich erhalten bleiben, wohingegen die Sanierungskosten und -dauer gut einschätzbar sind.

B. Zugrunde liegende Annahmen

Diese Erwartungen beruhen auf der Annahme, dass sich die positive wirtschaftliche Entwicklung in den Kernmärkten auch 2019 fortsetzt, die Wettbewerbssituation keine maßgeblichen Änderungen aufweist und der gamigo-Konzern weiterhin attraktive Zukäufe realisieren kann. Aktuelle Konjunktur-Daten in den Zielregionen und Branchen bestätigen diese Annahmen. Unter diesen Voraussetzungen ist gamigo davon überzeugt, dass im Jahr 2019 der Umsatz und das EBITDA weiter gesteigert werden können.

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 dass sich die Quoten für die Kennzahlen „Erster Login“ und „Kundenaktivität“ nicht verschlechtern. Es wird zudem erwartet, dass neu erworbene Spielereizenzen, wie z. B. ArcheAge, Trove, RIFT und Defiance, sowie neue Spielelaunches zum Umsatzwachstum beitragen. Von den internen Weiterentwicklungen der eigenen Lizenzen wie Last Chaos, Fiesta Online oder Shaiya wird ebenfalls eine positive Entwicklung erwartet.

¹⁴ <https://www.gfk.com/de/insights/press-release/konsumklima-startet-stabil-ins-neue-jahr/Chancenbericht>

Im Bereich Plattform-Services ist bei der Tochter Mediakraft Networks GmbH durch einen Fokus auf den Vertrieb und das Marketinggeschäft Wachstum geplant. Bei der adspree media GmbH wird von einer Ausweitung des Kerngeschäftes mittels Verstärkung der Vertriebsaktivitäten sowie einer technologischen Aufwertung der internen Systeme und einer daraus resultierenden positiven Entwicklung ausgegangen.

Auch für 2019 erwartet der gamigo-Konzern weitere M&A Transaktionen und konnte mit dem Erwerb der Wild Tangent Assets im April 2019 bereits eine weitere Akquisition erfolgreich abschließen. Die Akquisepipeline ist weiterhin gut gefüllt, welche Transaktionen sich aber tatsächlich umsetzen lassen ist noch nicht absehbar.

C. Chancenbericht

Der gamigo-Konzern partizipiert an einem insgesamt wachsenden Markt für Spiele. Die Verbesserung von Umsatz und Ertragskraft durch die erfolgreiche Umsetzung der Plattformstrategie und dem damit verbundenen organischen und anorganischen Wachstum sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung aktueller Titel über neue Sprachversionen in Kombination mit dem Ausbau der B2B-Services stellen ebenso wie in den Vorjahren die strategische Ausrichtung für die kommenden Jahre dar.

Für die Zukunft sind eine Erweiterung des bestehenden Angebots durch diverse Service-Komponenten, ein aktiveres Game-Management, eine stabile und sichere technische Umgebung, eine gute Spielequalität sowie entsprechende Community-Services, die Ausweitung des Spieleportfolios sowie der Ausbau der Mobile-Games-Sparte geplant, um den Mehrwert für die Spieler zu erhöhen und gamigo vom Wettbewerb abzugrenzen. Insbesondere die Spiele, die intern weiterentwickelt werden, stehen im Fokus; hier wird die Entwicklung weiter ausgebaut und professionalisiert, was sich positiv auf Qualität und Entwicklung der Spiele auswirken wird. Auch das Launchen neuer Spiele ist wichtig. Nachdem sich gamigo viele Jahre nicht mit neuen Launches beschäftigt hat, um zunächst eine kritische Masse im Bereich Technik, Vermarktung und Portfolio aufzubauen, hat man 2017 wieder begonnen, Spielelaunches lizenzierter Spiele zu tätigen. Diese Strategie soll auch 2019 weiter vorangetrieben werden.

Ein weiterer Erfolgsfaktor wird zukünftig die Vermarktung von Werbemöglichkeiten in den Spielen sein. Die bestehende tiefgehende Kundendatenbasis ermöglicht gamigo eine ausführliche quantitative Analyse des Spielerverhaltens. Diese Analyse dient einerseits als Basis für effektive Marketingmaßnahmen und andererseits als Grundlage für eine gezielte Optimierung in den Spielen und damit für die Erhöhung der Einnahmen von gamigo.

Das Marketing des gamigo-Konzerns konzentriert sich auch in Zukunft vorrangig auf den europäischen sowie auf den nord- und südamerikanischen Markt.

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) als auch für gamigo (mehr Volumen auf der Plattform führt zu erhöhter Effizienz) große Vorteile.

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

D. Risikobericht

Markt- und Wettbewerbsbezogene Risiken

Der gamigo-Konzern agiert in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld

Der gamigo-Konzern betreibt und vermarktet Online und Mobile Games 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 Online und Mobile Games 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, eine breitere Kundenbasis und/oder deutlich größere finanzielle und technische Ressourcen. Darüber hinaus hat sich der Konzentrationsprozess im Markt in den letzten Jahren durch Übernahmen von Anbietern unterschiedlicher Größe beschleunigt. Sollte sich dieser Prozess fortsetzen, würde sich der bestehende Preis- und Wettbewerbsdruck weiter verstärken. Zudem sind die Eintrittsbarrieren für neue Wettbewerber im Bereich der Online und Mobile Games niedrig und es besteht die Möglichkeit, dass Allianzen zwischen Wettbewerbern entstehen, die in kurzer Zeit erhebliche Marktanteile gewinnen könnten. Der steigende Wettbewerb kann auch zu steigenden Preisen beim Erwerb von Lizenzen für die Spiele führen. Die Realisierung jedes der geschilderten Wettbewerbsrisiken kann sich erheblich negativ auf die Geschäftstätigkeit sowie die Akquisechancen des gamigo-Konzerns und infolgedessen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns auswirken.

Verbraucherverhalten

Der Absatz der Produkte des Konzerns ist abhängig von der Kaufkraft, dem Kaufverhalten und dem Nutzerverhalten der Endverbraucher. Änderungen der Kundenstrategien oder des Kaufverhaltens können den Nettoumsatz des Konzerns negativ beeinflussen. Die Bereitschaft der Verbraucher, die Produkte der Gruppe zu kaufen und Dienstleistungen der Gruppe in Anspruch zu nehmen, kann aufgrund externer Faktoren, wie z. B. eines allgemeinen Konjunkturrückgangs, die sich auf die Kaufkraft der Verbraucher oder das Kaufverhalten auswirken, abnehmen. Sinkt die Kaufbereitschaft der Endverbraucher für die Produkte des Konzerns, wird sich dies nachteilig auf die Umsatz-, Ertrags- und Finanzlage des Konzerns auswirken.

Der gamigo-Konzern unterliegt dem Risiko rasch wechselnder Technologien und Kundenanforderungen

Der Markt für Online und Mobile Games, 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 wechselnde und neue 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. Der gamigo-Konzern muss vor allem 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 Softwareentwicklern, Entwicklungspartnern sowie deren Qualität und 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. Auch die Berücksichtigung regionaler Besonderheiten und Sprachen stellt im Hinblick auf die Erfassung und Umsetzung von Trends eine zusätzliche Herausforderung 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 Verletzung sowie der Verschärfung der rechtlichen Rahmenbedingungen in Bezug auf die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns

Der gamigo-Konzern ist mit einer Vielzahl sich häufig ändernder und stetig zunehmender rechtlicher Rahmenbedingungen konfrontiert, welche die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns betreffen. Dies gilt vor allem im Hinblick auf Datenschutz, Verbraucherschutz, Jugendschutz und Glücksspiel.

Viele Bestimmungen betreffen die Erfassung, die 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 vor allem 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 eine klare Abgrenzung zwischen personenbezogenen und sonstigen Daten nicht immer eindeutig vornehmen. Insbesondere die gemäß § 99 DSGVO ab dem 25. Mai 2018 geltende Datenschutzgrundverordnung stellt für gamigo, wie auch für alle andere Marktteilnehmer, eine Herausforderung und damit auch ein Risiko dar.

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 Online und Mobile Games unterliegen im Hinblick auf den Jugendschutz in den jeweiligen Absatzländern gewissen Bestimmungen. So führen etwa die Verbände der Computerspielwirtschaft 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.

Ein weiteres Risiko stellen die aktuellen Diskussionen über Lootboxen in PC- und Videospiele dar, wonach diese Merkmale von Glücksspiel erfüllen könnten. Lootboxen sind häufig kostenpflichtige Pakete mit zufälligen Zusatzinhalten für Videospiele.

Zwar haben die zuständigen Landesbehörden in Deutschland sich bisher weder zur Frage der Zulässigkeit von Lootboxen geäußert noch haben sie entsprechende Verbote ausgesprochen. Die Glücksspielbehörden in Belgien und die Niederlande hingegen haben Lootboxen in einigen Spielen als illegales Glücksspiel eingestuft und den Publishern mit Sanktionen gedroht. Zudem haben sich im Herbst 2018 16 Glücksspiel-Behörden dazu verpflichtet, Lootboxen und andere Finanzierungsmodelle in Videospiele genauer zu prüfen. Die gemeinsame Erklärung ist eine vorrangig europäische Initiative. 15 der 16 unterzeichnenden Regulierungsbehörden stammen aus Europa, lediglich die Washington State Gambling Commission ist in den USA beheimatet. Zu den Unterzeichnern zählen beispielsweise Österreich, Polen, das Vereinigte Königreich oder die Niederlande, Portugal, Spanien, Norwegen, Frankreich oder Tschechien. Deutschland fehlt indes als Unterzeichner der Erklärung.

Sollte der gamigo-Konzern die rechtlichen Bestimmungen, insbesondere in den vorgenannten Bereichen, in den jeweiligen Absatzmärkten nicht einhalten und/oder sollte sich das regulatorische 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.

Andere Formen der Unterhaltung

Insbesondere im Bereich Game Publishing steht der Konzern mit seinem Produkt- und Dienstleistungsangebot nicht nur mit anderen Anbietern von Online-, Konsolen und Handyspielen im Wettbewerb, sondern auch mit anderen Anbietern der Unterhaltungsindustrie, wie z. B. sogenannten Social-Media-Anbietern sowie traditionellen, nicht computergestützten Spielformen (offline), TV-Unterhaltung, Film und Fernsehen. Obwohl der Markt für Online-, Konsolen- und Handyspiele in den letzten Jahren gewachsen ist, besteht die Gefahr, dass andere Formen der Unterhaltung gegenüber Online-, Konsolen- und Handyspielen von den Kunden in Zukunft wieder verstärkt bevorzugt werden. Sollte sich eine breitere Kundenbasis zunehmend anderen Formen der Unterhaltung zuwenden, hätte dies negative Auswirkungen auf die Geschäftstätigkeit, die Vermögens- und/oder Finanzlage des Konzerns.

Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns im B2C-Bereich

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

Da der gamigo-Konzern zurzeit nur in äußerst geringem Maße selbst neue Online und Mobile Games entwickelt, hängt das Angebot neuer Spiele vor allem von der Verfügbarkeit und der Qualität externer Entwickler ab. Hierbei spielt auch eine entscheidende Rolle, ob ein externer Entwicklungspartner über ausreichende Ressourcen und Erfahrungen im Bereich Online-, Konsolen- und Mobile Games verfügt. Insbesondere in frühen Entwicklungsphasen von neuen Spielen besteht das Risiko, dass Spielekonzepte sich als nicht umsetzbar oder vermarktbar erweisen. Verzögerungen beim Start eines neuen Spiels und damit verbundene Kostenerhöhungen können die Geschäftsentwicklung negativ beeinträchtigen. Zudem besteht das Risiko, dass neue Spielprojekte abgebrochen werden müssen. Jedes der vorgenannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns negativ beeinflussen.

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

Die Mehrzahl der vom gamigo-Konzern angebotenen Online und Mobile Games sind grundsätzlich kostenfrei (Free-to-Play). 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 es 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 sollte 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 vom Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen abhängig

Der Erfolg des gamigo-Konzerns hängt vom Erfolg der durch den gamigo-Konzern angebotenen Online-, Konsolen- und Mobile Games ab. Neue Spieler werden insbesondere durch Online-Marketingmaßnahmen gewonnen. Somit hängt der Erfolg des gamigo-Konzerns maßgeblich vom Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen ab. Sollten die Online-Marketingmaßnahmen nicht den gewünschten Erfolg haben und folglich nur wenige neue Spieler gewonnen werden bzw. die Kundengewinnung teurer oder ineffizient werden, 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, dass 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 seiner eigentlichen Geschäftstätigkeit abhalten; die Verzögerung oder Unterbrechung der Vermarktung eines Produkts kann sich zudem wesentlich nachteilig auf die Ertrags- und Finanzlage auswirken.

Der gamigo-Konzern ist von funktionierenden Abrechnungspartnern abhängig

Der gamigo-Konzern betreibt und vermarktet Online-, Konsolen- und Mobile Games. 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 Providern 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. Weitere Risiken bestehen im Hinblick auf die Haftung aufgrund von z. B. Systemausfällen, Betrug und Hackerangriffen auf den Abrechnungspartner.

Der gamigo-Konzern ist von den marktführenden Plattformen in westlichen Märkten wie z.B. Steam, Sony Playstation, Microsoft X-Box sowie zum Vertrieb von Spielen für mobile Endgeräte, Google Play Store und Apple App Store, abhängig

Die Kosten für die Nutzung dieser Plattformen sind vergleichsweise hoch und verringern somit auch die Gewinnmarge. 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 auswirkt.

Der gamigo-Konzern ist von der funktionierenden Zusammenarbeit mit internen sowie externen Entwicklern abhängig

Da der gamigo-Konzern einen signifikanten Teil seines Portfolios an Online und Mobile Games von externen Entwicklern bezieht, ist er auch stark von diesen Entwicklern abhängig. Die Entwickler müssen nicht nur über ausreichende Ressourcen für die Wartung und Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der vom 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, was sich wiederum 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 auch 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. Ebenso werden immer mehr Spiele innerhalb des gamigo-Konzerns in Eigenregie weiterentwickelt. Das Finden und Motivieren von Entwicklern ist eine Herausforderung im übervollen Arbeitsmarkt. Jedes der vorher genannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns schwächen.

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 bzw. lizenziert werden müssen. Auch wenn hier auf ein breites Portfolio an Quellen zurückgegriffen werden kann, kann der Ausfall einzelner größerer Partner sich grundsätzlich 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 führen. Die Abo-Portale bieten vor allem Download-Games für Desktop PC's 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 seine 100%ige Tochter gamigo Portals GmbH auf Casual-Download-Portalen überwiegend die Computerspiele von Drittanbietern. Auch wenn es nach wie vor viele Entwickler gibt, werden tatsächlich 80 % der Releases 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 den Portalen durch das Abo-Modell „Vorteilskarte“ generiert. Es gibt nach wie vor viele Abonnenten, allerdings werden es - analog zur Attraktivität des PCs als Kommunikationsmittel - immer weniger, d. h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze garantiert. Als Anbieter von Plattformdiensten ist der Konzern auch dem Risiko ausgesetzt, dass die auf seinen jeweiligen Plattformen vertriebenen Spiele illegal kopiert und auf anderen Plattformen angeboten werden. Werden Spiele auf anderen als den von der Gruppe betriebenen Plattformen gespielt oder gefälschte Spiele gespielt, kann die Gruppe nicht garantieren, dass diese abgeschaltet werden können, was den Verlust von Einnahmen zur Folge hat. Die Verbreitung von gefälschten Angeboten und das illegale Kopieren von Spiele kann auch dazu führen, dass der Ruf der eigenen Plattform sowie der angebotenen Spiele und das Interesse der Spieler an den Angeboten des Konzerns schwinden.

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

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 unter anderem auch Computerspiele von Drittanbietern. In diesem Geschäftsfeld bestehen neben den analogen Marktrisiken im Publishing-Bereich auch Risiken in Bezug auf die Kundenbeziehung. Nach wie vor ist die Anzahl an Kunden relativ hoch. Auch wenn die Quantität der bestehenden Kunden tendenziell abnimmt, nimmt die Größe und damit die Bedeutung der bestehenden Kunden zu. Dieses Geschäftsfeld ist überwiegend Projektgeschäft, d. h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze (sei es spiel- oder kampagnengetrieben) garantiert. Die adspree media GmbH ist überwiegend für Wettbewerber im Publishing-Bereich der gamigo zuständig. Auch wenn die Spiele selbst in den meisten Fällen nicht in direktem Wettbewerb stehen, ist es für adspree media entscheidend, dass die Trennung der Geschäftsbereiche (sog. Chinese Walls) vom Kunden als ausreichend angesehen werden. Falls kundenseitig Zweifel an diesem Chinese-Walls-Prinzip aufkommen (z. B. bzgl. Launch Pipelines, Kundendaten, Kampagnendaten), kann das erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der adspree media haben und somit 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. Diesem Risiko wird durch interne Mechanismen bestmöglich entgegengewirkt. Aufgrund des hohen Fraud-Anteils bei Internetwerbung besteht jedoch 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 auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Risiken bei Betrieb eines Influencer-Netzwerks, d. h. insbesondere bei der Produktion und Verbreitung von Online-Video-Inhalten und dem 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, wie z. B. YouTube, Facebook, Instagram) ist ebenfalls ein sehr junges Geschäft, welches noch keine stabilen Marktstandards in Bezug auf Leistungen und Preise aufweisen kann. In diesem Geschäftssegment herrscht ein großer Wettbewerb, der vor allem auch von größeren Marktteilnehmern – 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) oder neue Gesetzgebungen und damit evt. einzuführende Uploadfilter. Diese Risiken können erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der B2B-Gesellschaften (insbesondere Mediakraft und adspree media) haben und somit auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

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

Vom gamigo-Konzern entwickelte „gaming backend“ - „Software as a Service“-Lösungen können 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 die 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 Service-Lösungen des gamigo-Konzerns zu nutzen. Können etwaige Störungen und Unterbrechungen nicht zeitnah gelöst werden, kann die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigt werden.

Im Rahmen der „Software as a Service“-Dienstleistungen plant der gamigo-Konzern sogenannte SLA's (Service Level Agreements) mit Kunden abzuschließen. Verstöße gegen diese SLA's durch z. B. oben genannte Gründe, Systemausfälle oder das schlichte Nichteinhalten von vertraglich zugesicherten Standards, kann zum Beenden der jeweiligen Kundenbeziehung führen und somit 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 in Bezug auf Leistungen und Preise 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.

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 seines gesamten Geschäftsbetriebes komplexe IT-Systeme ein und ist bei der Erbringung seiner 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 eigenen und Cloud-Server sowie der damit verbundenen Hardware- und Software-Infrastruktur und der Daten, insbesondere Datenbanken, ist für die Geschäftstätigkeit, die Reputation und die Attraktivität gegenüber Kunden für den gamigo-Konzern von erheblicher Bedeutung. Fehler und Schwächen der bestehenden Hardware und Software sowie der 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 erheblichem Umfang verursachen. Sollte der gamigo-Konzern die Zuverlässigkeit, Sicherheit und Verfügbarkeit seiner 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 z. B. 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 seine 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.

Dritte können gegen die Verwendung von Wortmarken und/oder gegen die über die Gruppe registrierter Domains vorgehen.

Die Gruppe ist Eigentümerin bestimmter Marken und Domains. Es besteht die Gefahr, dass es zu einem Rechtsstreit mit Wettbewerbern über die Rechtmäßigkeit und Nutzung der Marken kommt oder dass andere Dritte gegen die Nutzung der Marken durch den Konzern, auch als Teil der Domains, vorgehen oder versuchen, eine entsprechende Marke selbst zu registrieren. Wenn ein solcher Ansatz erfolgreich wäre, besteht die Gefahr, dass der Konzern daran gehindert würde, diese Marke oder andere wichtige Marken für ihre Geschäftstätigkeit weiter zu verwenden. Dies könnte unter anderem zu hohen Kosten für den Konzern bei der Etablierung einer alternativen Marke im Markt führen, was sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns auswirken würde.

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 nutzen und/oder keine virtuellen Güter mehr käuflich erwerben. Betrugssoftware wird zunehmend auch bei mobilen Endgeräten (z. B. Smartphones, Tablets) eingesetzt. Da der gamigo-Konzern bestrebt ist, künftig auch Computerspiele auf mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablets etc.) anzubieten, kann er in diesem Bereich ebenfalls von Risiken betroffen sein. 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. Alle aus Sicht des gamigo-Konzerns erforderlichen Maßnahmen sowie gesetzliche Vorgaben zur Sicherung der kundenbezogenen Daten wurden umgesetzt. Insgesamt kann jedoch keine Gewähr dafür übernommen werden, dass der gamigo-Konzern beim Schutz dieser kundenbezogenen Daten unangreifbar 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 Geschäftsgeheimnissen zählen. Der Verlust kundenbezogener Daten könnte neben Reputationsschäden nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Die vom gamigo-Konzern angebotenen Online und Mobile Games könnten Programmierfehler haben

Die vom gamigo-Konzern betriebenen und vermarkteten Online Games 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 die externe als auch für die interne Spieleentwicklung und 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. Er zielt damit auf Kunden ab, die ihren PC für den Internetzugang nutzen. Die Zahl der Nutzer, die den PC für den Internetzugang nutzen, geht jedoch zurück, wohingegen immer mehr Personen über Geräte wie Smartphones, Tablets, Fernsehgeräte und Set-Top-Box-Geräte auf das Internet zugreifen (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 dies negativ auf die Zahl der Spieler und damit auf 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-Lösungen kann zu Risiken führen

Der gamigo-Konzern nutzt für einige seiner Client-Spiele eine Streaming-/Downloader-Technologie ihrer Minderheitsbeteiligung Gorillabox LLC. 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 für einen stabilen Stream ausreichen. 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. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sich weitere User in einem geteilten Netzwerk anmelden. Daraus resultiert die Möglichkeit, 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.

Im Markt wird zunehmend in Streaminglösungen für Spiele investiert und es werden auch zunehmend Plattformen angekündigt die als ‚Netflix‘ bzw ‚Spotify‘ für Gaming positioniert werden, wie z. B. das von Google angekündigte Stadia. Solche Plattformen können das Nutzerverhalten stark ändern und damit auch die Marktposition des gamigo-Konzerns. Gamigo könnte Inhalte für solche Abo-Dienste zur Verfügung stellen, steht hier aber wiederum im Wettbewerb mit vielen anderen Anbietern. Die Einführung von Streaming-Abonnement-Diensten 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 seiner Softwarelösungen nicht ausschließlich auf seine 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 die notwendigen Ressourcen seitens der Drittanbieter bei einer gesteigerten Nachfrage hinsichtlich der Leistungen des gamigo-Konzerns nicht beschafft werden können (Unterbrechung der 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 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 Resources“ 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.

Organisatorische und Unternehmensrisiken

Der Erfolg und die Entwicklung des gamigo-Konzerns sind von seinen Führungskräften sowie von den 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 den 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 erforderlichen Suche nach neuen Führungskräften können sich jeweils nachteilig auf die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns und damit auf dessen Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Der gamigo-Konzern ist des Weiteren auf qualifizierte Fachkräfte, insbesondere in den Bereichen IT, Marketing, Spielemanagement, Spielesourcing, Spieleentwicklung, B2B-Marketing, B2B-Sales und Konzeption, sowie in den Bereichen 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 dessen Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken. Sollte 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 das Unternehmenswachstum hemmen. Dies könnte ebenfalls negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage 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 den gamigo-Konzern vor neue Herausforderungen und bindet einen erheblichen Teil seiner 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 beim Umsatz, in den Geschäftsfeldern sowie bei der Anzahl der Mitarbeiter führt zu einem dauerhaften Bedarf, die Systeme und die Prozesse fortlaufend an den neuen Umfang anzupassen. Zusätzlich stellte die DSGVO den Konzern vor neue Herausforderungen. Diese sind u. a.: umfangreichere Nachweis- und Dokumentationspflichten, zusätzliche Rechte der Betroffenen, z. B. die erweiterten Informationspflichten, das Recht auf Vergessen, Aufbau eines Meldeverfahrens, um Datenschutzverstöße innerhalb von 72 Stunden an die Aufsichtsbehörden zu melden, Verarbeitungstätigkeiten personenbezogener Daten müssen granular dokumentiert werden, sowohl auf Seiten des Auftraggebers als auch auf Seiten des Auftragnehmers, technisch organisatorische Maßnahmen sind auf Basis eines risikobasierten Vorgehens zu definieren und umzusetzen. 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, seine internen Planungs-, Steuerungs- und Kontrollsysteme zeitlich 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 durch einen fehlenden oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbaren Versicherungsschutz ausgesetzt sein

Der gamigo-Konzern hat Versicherungsschutz für verschiedene mit seiner 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 für den gamigo-Konzern Schäden entstehen, gegen die kein oder nur ein unzureichender Versicherungsschutz besteht, kann dies die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Akquisitionen können ein nicht unerhebliches unternehmerisches Risiko bedeuten

Der gamigo-Konzern plant in den kommenden Jahren eine Ausweitung seiner 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. So kann sich zum Beispiel nach dem Erwerb eines Unternehmens oder eines Teils eines Unternehmens herausstellen, dass die Kompetenz des Managements des erworbenen Unternehmens falsch eingeschätzt wurde oder dass der Konzern die Marktposition, die Spielqualität, das Ertragspotenzial, die Rentabilität, die Kundenbindung an das Unternehmen, die Wachstumschancen des Unternehmens oder andere wesentliche Faktoren falsch eingeschätzt hat. Auch Integrationsprozesse können langsamer oder schwieriger oder teurer als erwartet sein und es kann zu unvorhergesehenen Kosten kommen. 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 dass Firmen oder Gegenstände gekauft werden, die weniger Geld einspielen als geplant. Es besteht außerdem das Risiko, dass die mit einem Erwerb oder Kauf von Vermögenswerten verbundenen Risiken zu einem späteren Zeitpunkt eintreten, weil sie bei der vorangegangenen Prüfung nicht identifiziert oder falsch eingeschätzt wurden, und dass diese nicht durch gegebene Garantien abgedeckt sind. In diesem Fall kann die entsprechende Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen oder der Rückgriff auf den Verkäufer aus anderen Gründen nicht möglich sein. Zusätzlich besteht das Risiko, dass weniger Akquisekandidaten verfügbar sind bzw. mehr Wettbewerb beim Kaufen von Spielefirmen entsteht. In Zusammenhang mit Letzterem sind insbesondere die Gaming Firmen im Gaming Cluster an der Nordic Nasdaq zu nennen, die aufgrund ihrer hohen Bewertungen immer mehr Fokus auf Akquise legen. 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 Spielereizenzen 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 Spiele 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.

Wirtschaftliche und finanzielle Risiken

Verlust des Eigenkapitals

Sofern die geplanten Liquiditätsrückflüsse aus immateriellen Vermögenswerten und Beteiligungsgesellschaften nicht in geplantem 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 mittelhoher Bestand an liquiden Mitteln. Neben Rückflüssen aus dem operativen Geschäft berücksichtigt der Vorstand des gamigo-Konzerns in seinen Liquiditätsplanungen auch die Möglichkeiten einer Kapitalerhöhung oder die Aufnahme von weiterem Fremdkapital, um Liquiditätsengpässe zu vermeiden oder um weitere Übernahmen zu finanzieren. Das Liquiditätsrisiko versucht der gamigo-Konzern mittels Kapitalmarktzugang zu mindern.

Risiko Zahlungsausfall

Die branchenimmanente Zusammenarbeit von Games Publishern und 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 von 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 ebenfalls 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 Umsatz- und Kostenrisiken aufgrund 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 aufgrund 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 Eigen- und/oder Fremdmittel dem gamigo-Konzern in Zukunft nicht im erforderlichen Maße zur Verfügung stehen, könnte dies die Finanzierung und das Wachstum des gamigo-Konzerns abschwächen oder unmöglich machen.

Risiken in Bezug auf die Unternehmensanleihe

Neben den allgemein geltenden Risiken in Bezug auf Fremdfinanzierung bestehen hinsichtlich der gamigo-Unternehmensanleihe auch spezielle Risiken. So könnte ein Verstoß gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Unternehmensanleihe zu einem „Event of Default“ führen. Dies könnte wiederum zur Folge haben, dass der Konzern die Anleihegläubiger mit der entsprechenden Call-Prämie auszahlen muss. Es besteht das Risiko, dass der Konzern zum Zeitpunkt der Rückzahlung nicht über ausreichende Mittel verfügt, um die erforderliche Rückzahlung der Anleihe vorzunehmen.

Steuerliche Risiken

Der gamigo-Konzern lässt sich laufend steuerlich beraten, um etwaige Risiken frühzeitig erkennen zu können. Der gamigo-Konzern wird derzeit einer Betriebsprüfung unterzogen. Es besteht das Risiko, dass im Rahmen zukünftiger Betriebsprüfungen die vom gamigo-Konzern sowie von den Beteiligungsgesellschaften selbst vorgenommene steuerliche Behandlung von Geschäftsvorfällen nicht anerkannt wird und es dadurch zu Steuernachzahlungen kommt. Außerdem könnten Finanzbehörden im ein oder anderen Fall zu dem Ergebnis kommen, dass die mit den Steuerberatern erstellten Steuererklärungen nicht vollständig und korrekt abgegeben worden sind, sodass 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. 967/2912, Nr. 282/2011, Nr. 815/2012 und Nr. 904/2014 entspricht.

Finanzrisiko aus Beteiligungen

Ein Beteiligungsrisiko resultiert grundsätzlich aus zukünftigen 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, das sich aus der Umrechnung der in Fremdwährung aufgestellten Abschlüsse von ausländischen Tochtergesellschaften oder aus erhaltenen Umsätzen angebotener Dienstleistungen in Fremdwährung ergibt. 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

Die Bedingungen der Finanzierungsverträge des gamigo-Konzerns 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 Sicherungsklauseln nicht gänzlich erfüllt oder die finanziellen Verbindlichkeiten in zukünftigen Finanzierungsverträgen durch bessere Bedingungen ersetzt werden können.

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

Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten sowie politische Risiken und Risiken aus verschiedenen Rechtsordnungen

Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten

Der gamigo-Konzern ist im Rahmen des allgemeinen Geschäftsbetriebs an verschiedenen Rechtsstreitigkeiten, insbesondere an Prozessen und Schiedsverfahren, beteiligt oder es könnten in Zukunft solche 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 erheblicher nachteiliger Einfluss auf die Ertragslage des Konzerns ergeben.

Der gamigo-Konzern unterscheidet bei Rechtsstreitigkeiten zwischen Aktiv- und Passivverfahren. Aktivverfahren sind alle Verfahren in denen der gamigo-Konzern eine Forderung geltend macht. Hierbei handelt es sich beispielsweise um rückstellige Zahlungen aus vertraglichen Verhältnissen und sonstige Ansprüche wie z. B. Garantieansprüche. Passivverfahren sind Verfahren, 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.

Politische Risiken und Risiken aus verschiedenen Rechtsordnungen

Der Konzern verfügt derzeit über Tochtergesellschaften in den USA, Kanada, Polen und der Türkei und vertreibt seine Spiele und Dienstleistungen weltweit. Darüber hinaus wird ein großer Teil der von der Gruppe vertriebenen Online und Mobile Games in China, Korea, Russland, Taiwan und verschiedenen anderen Ländern entwickelt. Hierdurch können sich auch Risiken an den Filial-, Vertriebs- und Produktionsstandorten negativ auf die Geschäftsentwicklung des Konzerns auswirken. Die politischen, sozialen, wirtschaftlichen und/oder rechtlichen Rahmenbedingungen an den Produktionsstandorten und Vertriebsländern könnten sich zum Nachteil des Konzerns ändern. So können beispielsweise Handelsbeschränkungen, eingeschränkter Schutz des geistigen Eigentums, Devisenkontrollvorschriften oder Änderungen der Zoll- oder Steuervorschriften oder Erhöhungen von Zöllen bzw. Steuern einen negativen Einfluss auf die Geschäftstätigkeit der Gruppe haben. Diese Standort- und Länderrisiken können auch dazu führen, dass ausländische Tochtergesellschaften oder Produktions- und Vertriebsstandorte vorübergehend oder nur eingeschränkt in der Lage sind, ihre Leistungen zu erbringen. Darüber hinaus kann die Integration ausländischer Buchhaltungssysteme auch einen erheblichen Zeit- und Kostenaufwand mit sich bringen.

Ebenso könnten sich nachteilige Veränderungen bei den anderen für Beschaffung, Vertrieb und Produktion wichtigen Bedingungen, wie wirtschaftliche Stabilität, Wechselkurse, Infrastruktur und Verfügbarkeit und insbesondere Kosten für Fachkräfte in diesen Ländern, verschärfen.

So können soziale und politische Entwicklungen in den Produktionsländern zum Beispiel zu einem Anstieg der Produktionskosten durch einen Anstieg der Lohnnebenkosten führen. Darüber hinaus kann eine Verschiebung des wirtschaftlichen Umfelds in diesen Ländern hin zu hochwertigen Technologien dazu führen, dass Arbeitnehmer in andere Branchen wechseln. Dies kann einen Fachkräftemangel und damit einen Lieferengpass und/oder Kostensteigerungen zur Folge haben. Des Weiteren besteht die Gefahr, dass es in Zukunft an ausländischen Produktionsstandorten zu Arbeitskämpfen kommt, die zu Lieferverzögerungen, Lieferausfällen und/oder Kostensteigerungen führen können.

Der Eintritt eines oder mehrerer dieser Risiken hätte negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns.

Hamburg, den 10. Mai 2019

.....
Remco Westermann
(Vorstand)

Konzernbilanz zum 31. Dezember 2018

AKTIVA in TEUR	Anhang	31.12.2018	31.12.2017
Langfristige Vermögenswerte			
Immaterielle Vermögenswerte	6	67.585	47.467
Geschäfts- oder Firmenwerte		27.909	28.916
Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte		3.727	1.899
Sonstige immaterielle Vermögenswerte		35.109	16.227
Geleistete Anzahlungen auf sonstige immaterielle Vermögenswerte		840	425
Sachanlagen	7	4.186	1.691
Anteile an assoziierten Unternehmen		94	106
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	9	1.717	364
Aktive latente Steuern	8	8.127	7.141
Summe		81.709	56.769
Kurzfristige Vermögenswerte			
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	11	6.279	4.888
Sonstige Forderungen	9	1.646	4.116
Kurzfristige Forderungen aus Ertragsteuern		95	715
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte		55	2.485
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Vermögenswerte		1.496	916
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	12	4.158	1.021
Summe		12.083	10.025
Gesamt Aktiva		93.792	66.794

PASSIVA in TEUR	Anhang	31.12.2018	31.12.2017
Eigenkapital	14		
Gezeichnetes Kapital		2.311	2.311
Kapitalrücklage		48.153	48.153
Unterschiedsbetrag aus Währungsumrechnung		85	-28
Erwirtschaftetes Konzerneigenkapital		-21.972	-23.589
Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Eigenkapital		28.577	26.847
Minderheitenanteile		-51	-119
Summe		28.526	26.728
Langfristige Schulden			
Anleihe	18	24.877	0
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen		837	832
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	15	14.330	13.895
Passive latente Steuern	20	1.774	191
Summe		41.818	14.918
Kurzfristige Schulden			
Kurzfristige Rückstellungen	21	6.451	3.011
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten		0	6.957
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	22	8.736	7.219
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	22	3.556	5.421
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten	16	4.705	2.541
Summe		23.448	25.149
Gesamt Passiva		93.792	66.794

Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstiges Ergebnis
für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018

in TEUR	Anhang	2018	2017
Umsatzerlöse	25	45.289	42.082
Andere aktivierte Eigenleistungen	26	4.168	3.585
Sonstige betriebliche Erträge	27	6.667	2.374
Bezogene Leistungen	28	-17.638	-16.229
Personalaufwand	29	-14.730	-13.912
Löhne und Gehälter		-12.060	-11.766
Soziale Abgaben		-2.670	-2.146
Sonstige betriebliche Aufwendungen	30	-12.705	-10.865
Ergebnis vor Zinsen, Ertragsteuern, Abschreibungen und Wertberichtigungen (EBITDA)		11.051	7.034
Abschreibungen	31	-8.464	-10.392
Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte		-6.966	-8.353
Abschreibungen auf Sachanlagen		-1.499	-728
Abschreibungen auf finanzielle Vermögenswerte		0	-1.311
Ergebnis vor Zinsen und Ertragsteuern (EBIT)		2.587	-3.358
Finanzergebnis	32	-2.096	-2.308
Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge		14	1
Übriges Beteiligungsergebnis		0	50
Zinsen und ähnliche Aufwendungen		-2.110	-2.359
Ergebnis vor Ertragsteuern (EBT)		491	-5.666
Laufende Ertragsteuern	33	-103	-10
Latente Steuern	33	1.229	685
Konzern-Jahresergebnis		1.617	-4.991
Ergebnisanteil der Minderheiten		68	-8
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		1.549	-4.983
Konzerngesamtergebnisrechnung			
Konzern-Jahresergebnis		1.617	-4.991
Posten, der nachträglich in die Gewinn- und Verlustrechnung umklassifiziert wird			
Währungsumrechnungsdifferenzen		181	-59
Sonstiges Ergebnis		181	-59
Konzern-Gesamtergebnis		1.798	-5.050
davon			
Ergebnisanteil der Minderheiten		68	-8
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		1.730	-5.042

Konzern-Eigenkapitalveränderung vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018

	Gezeich- netes Kapital	Kapital- rücklage	Unter- schiedsbe- trag aus Wäh- rungsum- rechnung	Erwirtschaf- tetes Konzern- eigen- kapital	Den Anteils- eignern des Mutterun- ternehmens zuzurech- nendes Ergebnis	Minder- heiten- anteile	Summe
in TEUR							
Konzerneigenkapital am 31.12.2016/ 01.01.2017	2.311	48.153	31	-18.606	31.889	0	31.889
Ausgabe von Anteilen	0	0	0	0	0	0	0
Periodenergebnis	0	0	0	-4.983	-4.983	-8	-4.991
Sonstiges Ergebnis	0	0	-59	0	-59	0	-59
Sonstige Verände- rungen	0	0	0	0	0	-111	-111
Konzerneigenkapital am 31.12.2017/ 01.01.2018	2.311	48.153	-28	-23.589	26.847	-119	26.728
Ausgabe von Anteilen	0	0	0	0	0	0	0
Periodenergebnis	0	0	0	1.617	1.617	0	1.617
Sonstiges Ergebnis	0	0	113	0	113	68	181
Konzerneigenkapital am 31.12.2018	2.311	48.153	85	-21.972	28.577	-51	28.526

Konzern-Kapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018

in TEUR	2018	2017
Konzern-Jahresergebnis (einschließlich Ergebnisanteile von Minderheitsgesellschaftern)	1.617	-4.991
+ Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte, Sachanlagen und Finanzanlagen	8.464	10.392
+ Verluste aus dem Abgang von Anlagevermögen	188	242
+/- Zunahme/Abnahme der Rückstellungen	2.499	-1.904
- Sonstige zahlungsunwirksame Erträge	-4.738	-564
+ Zunahme der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	21	628
+/- Zunahme/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	1.445	-1.627
- Gebuchte Ertragsteuern	-1.126	-675
+ Gebuchte Finanzaufwendungen	2.096	2.309
-/+ Gezahlte/erhaltene Ertragsteuern	0	-10
-/+ Gezahlte/erhaltene Zinsen	15	1
Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit	10.481	3.801
- Auszahlungen für Investitionen in immaterielle Vermögenswerte	-3.674	-6.936
+ Einzahlungen aus Abgängen von immateriellen Vermögenswerten	0	688
- Auszahlungen für Investitionen in das Sachanlagevermögen	0	-368
+ Einzahlungen aus Abgängen von Sachanlagevermögen	360	0
+ Einzahlungen für den Verkauf von Geschäftsbereichen	488	58
- Auszahlungen für den Erwerb von Geschäftsbereichen	-3.519	-2.170
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	-6.345	-8.728
+ Einzahlungen aus der Aufnahme von Darlehen	0	11.680
- Auszahlungen aus der Tilgung von Darlehen	-20.569	-1.587
+ Einzahlungen aus der Begebung von Anleihen	25.800	1.927
- Auszahlungen aus der Tilgung von Anleihen	0	-12.051
- Gezahlte Zinsen	-1.454	-837
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	3.777	-868
Zahlungswirksame Veränderungen des Finanzmittelfonds	7.913	-5.795
+/- Währungskursbedingte Änderungen des Finanzmittelfonds	181	0
+ Finanzmittelfonds am Anfang der Periode	-3.936	1.859
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	4.158	-3.936
Zusammensetzung des Finanzmittelfonds		
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	4.158	1.021
Kurzfristige Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	0	-4.957
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	4.158	-3.936

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeine Angaben	53
2.	Wesentliche Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden	54
2.1.	Grundlagen der Aufstellung des Abschlusses	54
2.2.	Änderung der Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden – Geänderte Standards und Interpretationen	55
2.3.	Konsolidierung	65
2.3.1.	Tochterunternehmen.....	65
2.3.2.	Konsolidierungskreis	69
2.4.	Fremdwährung.....	70
2.5.	Ertragsrealisierung	71
2.6.	Ertragsteuern	72
2.6.1.	Laufende Steuern.....	72
2.6.2.	Latente Steuern.....	73
2.7.	Immaterielle Vermögenswerte.....	74
2.8.	Sachanlagen	76
2.9.	Wertminderungen von Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerten mit Ausnahme der Geschäfts- oder Firmenwerte	77
2.10.	Finanzielle Vermögenswerte	78
2.10.1.	Klassifizierung der finanziellen Vermögenswerte.....	78
2.10.2.	Gewinne und Verluste aus der Währungsumrechnung.....	79
2.10.3.	Wertminderung von finanziellen Vermögenswerten	80
2.10.4.	Ausbuchung von finanziellen Vermögenswerten	80
2.11.	Liquide Mittel und Bankguthaben	81
2.12.	Eigenkapital.....	81
2.13.	Kurzfristige und sonstige langfristige Leistungen an Arbeitnehmer.....	81
2.14.	Rückstellungen.....	82
2.15.	Abfindungen.....	82
2.16.	Finanzielle Verbindlichkeiten.....	82
2.17.	Kapitalflussrechnung.....	84
2.18.	Schätzungsunsicherheiten und Ermessensentscheidungen	85
2.19.	Neue, aber noch nicht verpflichtend anzuwendende Standards und Interpretationen	88
3.	Erwerb von Tochterunternehmen	94
3.1.	Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von Trion Worlds Inc.....	94
3.2.	Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von Wild Tangents Inc.....	97
4.	Veräußerung von Tochterunternehmen und Angaben zu Tochterunternehmen.....	98
4.1.	Veräußerung von Tochterunternehmen.....	98
4.2.	Angaben zu Tochterunternehmen.....	99
5.	Segmentinformationen.....	100
6.	Immaterielle Vermögenswerte.....	106

7.	Sachanlagen	109
8.	Aktive latente Steuern	109
9.	Finanzielle Vermögenswerte	110
10.	Wertminderungen von finanziellen Vermögenswerten	111
11.	Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	111
12.	Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	112
13.	Nicht zahlungswirksame Geschäftsvorfälle	112
14.	Konzerneigenkapital	112
15.	Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten	114
16.	Sonstige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten.....	116
17.	Berichterstattung zu Finanzinstrumenten	116
18.	Anleihe	119
19.	35IFRS 16 Leasingverhältnisse	119
20.	Passive latente Steuern.....	120
21.	Kurzfristige Rückstellungen.....	121
22.	Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen.....	121
23.	Rechtsstreitigkeiten und Eventualschulden	122
24.	Sonstige finanzielle Verpflichtungen	123
25.	Umsatzerlöse	123
26.	Aktiviertete Eigenleistungen	123
27.	Sonstige betriebliche Erträge.....	123
28.	Bezogene Leistungen	124
29.	Personalaufwand	124
30.	Sonstige betriebliche Aufwendungen.....	124
31.	Abschreibungen	125

32.	Finanzergebnis	125
33.	Ertragsteuern	125
34.	Geschäftsvorfälle mit nahestehenden Unternehmen und Personen.....	127
35.	Mitarbeiter.....	128
36.	Honorar des Konzernabschlussprüfers	129
37.	Organe der Gesellschaft und Bezüge.....	129
38.	Ereignisse nach dem Abschlussstichtag.....	129
39.	Genehmigung des Abschlusses	130

1. Allgemeine Angaben

Die gamigo AG (nachfolgend: „gamigo“, „die Gesellschaft“, „die Gruppe“ oder „der Konzern“) ist eine in Deutschland ansässige Aktiengesellschaft mit Sitz in der Behringstraße 16b, 22765 Hamburg. Die Gesellschaft ist eingetragen im Handelsregister des Amtsgerichts Hamburg (HRB 105628). Muttergesellschaft des gamigo-Konzerns ist die gamigo AG, Hamburg. Die direkte Muttergesellschaft der gamigo AG ist die Samarion SE, Düsseldorf, und die oberste Muttergesellschaft die Bodhivas GmbH, Düsseldorf.

Die gamigo Gruppe ist ein Anbieter von Massive Multiplayer Online Games, Mobile Games, Online Spieleportalen sowie von Medien- und Plattform-Services.

Der Konzern führt seine Publishingtätigkeiten primär in Europa und Nordamerika aus.

Die gamigo ist seit der im Oktober 2018 am Kapitalmarkt platzierten Anleihe ein kapitalmarktorientiertes Unternehmen gemäß § 264d HGB und ist somit 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) aufzustellenden Konzernabschlusses verpflichtet. Zugleich erfüllt gamigo damit die Offenlegungspflichten gegenüber der Nasdaq Stockholm gemäß deren Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Der Konzernabschluss wurde in Übereinstimmung mit den International Financial Reporting Standards, wie sie in der Europäischen Union anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 i. V. m. § 244 HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften aufgestellt.

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 gem. § 244 HGB in Euro aufgestellt. 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 Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung ist nach dem Gesamtkostenverfahren gegliedert.

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

2. Wesentliche Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden

2.1. Grundlagen der Aufstellung des Abschlusses

Der Konzernabschluss wurde auf Grundlage der historischen Anschaffungs- oder Herstellungskosten aufgestellt. Davon ausgenommen sind bestimmte Finanzinstrumente, die zum Neubewertungsbetrag oder zum beizulegenden Zeitwert am Bilanzstichtag angesetzt wurden. Eine entsprechende Erläuterung erfolgt im Rahmen der jeweiligen Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden.

Historische Anschaffungs- oder Herstellungskosten basieren auf dem beizulegenden Zeitwert der im Austausch für den Vermögenswert entrichteten Gegenleistung.

Der beizulegende Zeitwert ist der Preis, der in einem geordneten Geschäftsvorfall zwischen Marktteilnehmern am Bemessungsstichtag für den Verkauf eines Vermögenswerts eingenommen bzw. für die Übertragung einer Schuld gezahlt werden würde. Dies gilt unabhängig davon, ob der Preis direkt beobachtbar oder unter Anwendung einer Bewertungsmethode geschätzt worden ist.

Bei der Ermittlung des beizulegenden Zeitwerts eines Vermögenswerts oder einer Schuld berücksichtigt der Konzern bestimmte Merkmale des Vermögenswerts oder der Schuld (bspw. Zustand und Standort des Vermögenswerts oder Verkaufs- und Nutzungsbeschränkungen), wenn Marktteilnehmer diese Merkmale bei der Preisfestlegung für den Erwerb des jeweiligen Vermögenswerts oder die Übertragung der Schuld zum Bewertungsstichtag ebenfalls berücksichtigen würden. Im vorliegenden Konzernabschluss wird der beizulegende Zeitwert für die Bewertung und/oder die Angabepflichten grundsätzlich auf dieser Grundlage ermittelt. Davon ausgenommen sind:

- Leasingverhältnisse, die in den Anwendungsbereich von IFRS 16 *Leasingverhältnisse* fallen, und
- Bewertungsmaßstäbe, die dem beizulegenden Zeitwert ähneln, ihm aber nicht entsprechen, z. B. der Nutzungswert in IAS 36 *Wertminderung von Vermögenswerten*.

Der beizulegende Zeitwert ist nicht immer als Marktpreis verfügbar. Häufig muss er auf Basis verschiedener Bewertungsparameter ermittelt werden. In Abhängigkeit von der Verfügbarkeit beobachtbarer Parameter und der Bedeutung dieser Parameter für die Ermittlung des beizulegenden Zeitwerts im Ganzen wird der beizulegende Zeitwert den Stufen 1, 2 oder 3 zugeordnet. Die Unterteilung erfolgt nach folgender Maßgabe:

- Eingangsparameter der Stufe 1 sind notierte Preise (unbereinigt) auf aktiven Märkten für identische Vermögenswerte oder Schulden, auf die das Unternehmen am Bewertungsstichtag zugreifen kann.
- Eingangsparameter der Stufe 2 sind andere Eingangsparameter als die auf Stufe 1 enthaltenen notierten Preise, die für den Vermögenswert oder die Schuld entweder direkt beobachtbar sind oder indirekt aus anderen Preisen abgeleitet werden können.
- Eingangsparameter der Stufe 3 sind für den Vermögenswert oder die Schuld nicht beobachtbare Parameter.

2.2. Änderung der Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden – Geänderte Standards und Interpretationen

Der Konzern hat im aktuellen Geschäftsjahr die nachfolgend dargestellten neuen bzw. geänderten Standards und Interpretationen erstmalig angewandt.

IFRS 9 *Finanzinstrumente*

Im laufenden Jahr hat der Konzern IFRS 9 *Finanzinstrumente* (wie im Juli 2014 veröffentlicht) und die daraus resultierenden Änderungen an anderen IFRS-Standards, die für Geschäftsjahre anzuwenden sind, die am oder ab dem 1. Januar 2018 beginnen, erstmalig angewendet. Die Übergangsvorschriften des IFRS 9 erlauben es einem Unternehmen, Vergleichszahlen nicht anzupassen. Der Konzern hat von diesem Wahlrecht Gebrauch gemacht.

Des Weiteren hat der Konzern die Folgeänderungen zu IFRS 7 *Finanzinstrumente: Angaben* berücksichtigt, die auf die Angaben für 2018 und die Vergleichsperiode angewendet wurden. Mit der Anwendung des IFRS 9 einher gingen neue Anforderungen für:

- 1) die Klassifizierung und Bewertung von finanziellen Vermögenswerten sowie finanziellen Verbindlichkeiten,
- 2) die Wertminderungen von finanziellen Vermögenswerten, und
- 3) die Bilanzierung von Sicherungsbeziehungen.

Im Folgenden werden diese neuen Anforderungen sowie ihre Auswirkungen auf den Konzernabschluss im Detail beschrieben.

Der Konzern hat IFRS 9 in Übereinstimmung mit den Übergangsbestimmungen des IFRS 9 angewendet.

(a) *Klassifizierung und Bewertung von finanziellen Vermögenswerten*

Das Datum der Erstanwendung (und damit auch der Zeitpunkt, an dem der Konzern seine bestehenden finanziellen Vermögenswerte und finanziellen Verbindlichkeiten gemäß den Anforderungen von IFRS 9 bilanziert hat) ist der 1. Januar 2018. Dementsprechend hat der Konzern die Anforderungen von IFRS 9 auf Instrumente angewendet, die zum 1. Januar 2018 bilanziert werden, und nicht auf Instrumente, die bereits vor dem 1. Januar 2018 ausgebucht wurden.

Alle bilanzierten finanziellen Vermögenswerte, die in den Anwendungsbereich von IFRS 9 fallen, sind in der Folge zu fortgeführten Anschaffungskosten oder zum beizulegenden Zeitwert auf der Grundlage des Geschäftsmodells des Unternehmens zur Steuerung finanzieller Vermögenswerte und der Eigenschaften der vertraglichen Zahlungsströme der finanziellen Vermögenswerte zu bewerten.

Im aktuellen Geschäftsjahr hat der Konzern Fremdkapitalinstrumente, die die Kriterien zur Bewertung zu fortgeführten Anschaffungskosten oder erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert erfüllen. Es wurden keine Fremdkapitalinstrumente zur erfolgswirksamen Bewertung zum beizulegenden Zeitwert designed.

Sobald ein erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertetes Fremdkapitalinstrument ausgebucht wird, ist der zuvor im sonstigen Ergebnis erfasste kumulierte Gewinn oder Verlust aus dem Eigenkapital in die Gewinn- und Verlustrechnung umzugliedern. Sobald hingegen ein erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertetes Eigenkapitalinstrument ausgebucht wird, ist der zuvor im sonstigen Ergebnis erfasste kumulierte Gewinn oder Verlust aus dem Eigenkapital in die Gewinnrücklagen umzubuchen.

Zu fortgeführten Anschaffungskosten oder erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertete Fremdkapitalinstrumente unterliegen den Wertminderungsvorschriften. Siehe dazu nachfolgend unter Anmerkung (b).

Der Vorstand hat die zum 1. Januar 2018 vorliegenden finanziellen Vermögenswerte des Konzerns auf der Grundlage der zu diesem Zeitpunkt bestehenden Tatsachen und Umstände überprüft sowie bewertet und identifizierte dabei folgende Auswirkungen der erstmaligen Anwendung von IFRS 9 auf die finanziellen Vermögenswerte des Konzerns:

- die Finanzinvestitionen des Konzerns in Eigenkapitalinstrumente (weder zu Handelszwecken gehalten noch eine bedingte Gegenleistung aus einem Unternehmenszusammenschluss), die bisher als zur Veräußerung verfügbare finanzielle Vermögenswerte gemäß IAS 39 klassifiziert wurden, werden nach IFRS 9 als im Rahmen eines Geschäftsmodells gehalten klassifiziert, dessen Zielsetzung sowohl in der Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme als auch in dem Verkauf finanzieller Vermögenswerte besteht. Die Marktwertänderungen dieser Eigenkapitalinstrumente werden weiterhin in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen erfasst. Aus Wesentlichkeitsgründen wird davon ausgegangen, dass der geschätzte beizulegende Zeitwert dem Buchwert entspricht;
- bis zur Endfälligkeit zu haltende finanzielle Vermögenswerte sowie Kredite und Forderungen, die nach IAS 39 zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet wurden, werden nach IFRS 9 weiterhin zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet, da sie innerhalb eines Geschäftsmodells gehalten werden, dessen Ziel es ist, die vertraglichen Cashflows durch Halten zu vereinnahmen und diese ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag darstellen.

(b) Wertminderungen von finanziellen Vermögenswerten

Im Gegensatz zu den alten Wertminderungsvorschriften („incurred loss model“) des IAS 39, die lediglich die Erfassung von eingetretenen Verlusten vorsahen, verlangen die neuen Wertminderungsvorschriften des IFRS 9 die Erfassung der erwarteten Verluste („expected credit loss model“). Folglich hat der Konzern die erwarteten Verluste und die Änderungen dieser erwarteten Verluste zu jedem Bilanzstichtag zu berücksichtigen, um die Veränderungen des Kreditrisikos seit dem erstmaligen Ansatz der finanziellen Vermögenswerte widerzuspiegeln. Zum 31. Dezember 2018 hielt der Konzern keine wesentlichen Fremdkapitalinstrumente. Insofern haben die Wertminderungsvorschriften keine Auswirkungen auf den Konzernabschluss.

(c) Klassifizierung und Bewertung von finanziellen Verbindlichkeiten

Eine wesentliche Änderung des IFRS 9 hinsichtlich der Klassifizierung und Bewertung finanzieller Verbindlichkeiten betrifft die Bilanzierung von Änderungen des beizulegenden Zeitwerts einer als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert zu bewertend designierten finanziellen Verbindlichkeit, die auf Änderungen des Kreditrisikos dieser Verbindlichkeit zurückzuführen sind. Zum Zeitpunkt der Erstanwendung von IFRS 9 hat der gamigo-Konzern keine Umbewertung und Umklassifizierungen vorgenommen. Es haben ebenfalls keine Kreditrisiko-Änderungen bei den bilanzierten finanziellen Verbindlichkeiten stattgefunden.

So verlangt IFRS 9, dass die Änderungen des beizulegenden Zeitwerts der finanziellen Verbindlichkeit, die auf Änderungen des Kreditrisikos dieser Verbindlichkeit zurückzuführen sind, im sonstigen Ergebnis ausgewiesen werden, es sei denn, die Erfassung der Auswirkungen von Änderungen des Kreditrisikos der Verbindlichkeit im sonstigen Ergebnis würde zu einer bilanziellen Inkongruenz in der Gewinn- und Verlustrechnung (sog. „accounting mismatch“) führen.

Änderungen des beizulegenden Zeitwerts, die auf das Kreditrisiko einer finanziellen Verbindlichkeit zurückzuführen sind, werden nicht in späteren Perioden in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert, sondern bei Ausbuchung der finanziellen Verbindlichkeit in die Gewinnrücklagen umgegliedert. Im Geschäftsjahr haben keine Umklassifizierungen stattgefunden.

Die Anwendung von IFRS 9 hatte keine Auswirkungen auf die Konzern-Kapitalflussrechnung.

IFRS 15 Erlöse aus Verträgen mit Kunden

Im laufenden Jahr hat der Konzern IFRS 15 *Erlöse aus Verträgen mit Kunden* (in der Fassung vom April 2016) angewendet, der für Geschäftsjahre gilt, die am oder nach dem 1. Januar 2018 beginnen. IFRS 15 führt ein 5-Schritte-Modell für die Umsatzrealisierung ein. Außerdem wurden in IFRS 15 weitaus mehr verbindliche Anwendungsleitlinien für spezifische Szenarien aufgenommen. Nachfolgend werden die neuen Anforderungen sowie deren Auswirkungen auf den Konzernabschluss im Detail beschrieben. Der Konzern hat den Standard prospektiv angewendet.

IFRS 15 verwendet die Begriffe „Vertragsvermögenswert“ und „Vertragsverbindlichkeit“ zur Beschreibung dessen, was üblicherweise auch als aktivische oder passivische Abgrenzungen bezeichnet wird, jedoch verbietet der Standard einem Unternehmen nicht, alternative Bezeichnungen dieser Bilanzposten zu verwenden. Der Konzern hat von diesem Wahlrecht Gebrauch gemacht.

Die Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden für die Erlösquellen des Konzerns sind in Anhangangabe 2.5 im Detail dargestellt. Abgesehen vom Erfordernis, umfangreichere Angaben zu den Umsatzerlösen des Konzerns aus Verträgen mit Kunden bereitzustellen, hatte die Anwendung von IFRS 15 keine wesentlichen Auswirkungen auf Konzernbilanz und/oder Konzerngesamtergebnisrechnung.

IFRS 16 Leasingverhältnisse

Allgemeine Auswirkungen der Anwendung von IFRS 16 Leasingverhältnisse

Die gamigo AG hat zum 1. Januar 2018 zum ersten Mal IFRS 16 *Leasingverhältnisse*, der im Januar 2016 vom IASB herausgegeben wurde, angewendet.

IFRS 16 stellt ein umfassendes Modell zur Identifizierung von Leasingverhältnissen und deren Behandlung im Abschluss sowohl für Leasinggeber als auch für Leasingnehmer dar. Der neue Standard ersetzt IAS 17 Leasingverhältnisse sowie die dazugehörigen Interpretationen. Gemäß der Neuregelung haben Leasingnehmer grundsätzlich alle Leasingverhältnisse in Form eines Nutzungsrechts und einer korrespondierenden Leasingverbindlichkeit zu bilanzieren. Darunter fallen unter anderem Mietaufwendungen für Büroflächen, Lizenzzahlungen für Spiele und Mietaufwendungen für Serverparks. Die konkreten Auswirkungen der Erstanwendung von IFRS 16 auf den Konzernabschluss der gamigo AG werden nachfolgend beschrieben. Die verpflichtende Erstanwendung von IFRS 16 Leasingverhältnisse erfolgt für Geschäftsjahre, die am oder nach dem 1. Januar 2019 beginnen. Der Konzern machte vom Wahlrecht zur vorzeitigen Anwendung Gebrauch und wendet IFRS 16 freiwillig erstmalig im Geschäftsjahr 2018 an.

Der Konzern wendet gemäß IFRS 16 Appendix C5b zum Erstanwendungszeitpunkt (1. Januar 2018) die kumulierte retrospektive Methode (cumulative catch-up approach) an, bei der der Anpassungseffekt aus der Umstellung auf IFRS 16 in der Konzernöffnungsbilanz zum 1. Januar 2018 kumuliert erfasst wird. Die Umstellung zum 1. Januar 2018 hat keinen kumulativen Anpassungseffekt im Zeitpunkt der Erstanwendung als Buchung im Eigenkapital zu Beginn des Geschäftsjahres der Erstanwendung, da die Höhe der RoU-Vermögenswerte den Leasingverbindlichkeiten entsprach.

Auswirkungen der Neudefinition eines Leasingverhältnisses

Zum Erstanwendungszeitpunkt von IFRS 16 (1. Januar 2018) machte gamigo von dem Wahlrecht Gebrauch, auf eine Beurteilung zu verzichten, ob ein Vertrag ein Leasingverhältnis im Sinne des IFRS 16 darstellt oder nicht. Dementsprechend gilt die Definition eines Leasingverhältnisses gemäß IAS 17 und IFRIC 4 weiterhin für diejenigen Leasingverträge, die vor dem 1. Januar 2018 abgeschlossen oder geändert wurden.

Die Änderung der Definition eines Leasingverhältnisses betrifft im Wesentlichen das Konzept der Beherrschung. IFRS 16 unterscheidet zwischen Leasingverträgen und Dienstleistungsverträgen, je nachdem, ob der Leasingnehmer das Recht hat, über die Nutzung des identifizierten Vermögenswertes zu verfügen. Beherrschung über den Leasinggegenstand wird angenommen, wenn der Leasingnehmer

- das Recht hat, über die Nutzung zu verfügen und
- ihm während der Laufzeit der Leasingvereinbarung im Wesentlichen der gesamte wirtschaftliche Nutzen zufließt.

Der Konzern wendet die Definition eines Leasingverhältnisses und die damit verbundenen Leitlinien des IFRS 16 auf alle Leasingverträge¹ an, die am oder nach dem 1. Januar 2018 abgeschlossen oder geändert werden (unabhängig davon, ob es sich um einen Leasinggeber oder einen Leasingnehmer im Leasingvertrag handelt). In Vorbereitung auf die erstmalige Anwendung von IFRS 16 hatte gamigo ein Implementierungsprojekt durchgeführt. Das Projekt hat gezeigt, dass die neue Definition in IFRS 16 zu keiner umfangreichen Aktivierung von Vermögenswerten und Leasingverbindlichkeiten in der Konzernbilanz zum 1. Januar 2018 der gamigo führt.

Auswirkungen auf die Bilanzierung beim Leasingnehmer

Leasingverhältnisse²

IFRS 16 ändert die Bilanzierung von Leasingverträgen, die bisher nach IAS 17 als Leasingverhältnisse klassifiziert wurden und nicht in der Bilanz enthalten waren.

Bei der erstmaligen Anwendung von IFRS 16 zum 1. Januar 2018 ging der Konzern für alle Leasingverhältnisse (mit Ausnahme der unten aufgeführten) folgendermaßen vor:

- Bilanzierung von Vermögenswert aus einem Nutzungsrecht (right-of-use asset, im Folgenden RoU-Vermögenswerte) und Leasingverbindlichkeiten in der Konzernbilanz, die zunächst mit dem Barwert der zukünftigen Leasingzahlungen bewertet werden;
- Erfassung von Abschreibungen von RoU-Vermögenswerten und Zinsen auf Leasingverbindlichkeiten in der Gesamtergebnisrechnung des Konzerns;
- Trennung des Gesamtbetrags von gezahltem Tilgungs- (Ausweis im Finanzierungscashflow) und Zinsanteil (Ausweis im Finanzierungscashflow) in der Konzern-Kapitalflussrechnung.

¹ gemäß dem ehemaligen Standard IAS 17 handelte es sich hierbei um Operating-Leasingverbindlichkeiten

² gemäß dem ehemaligen Standard IAS 17 handelte es sich hierbei um Operating-Leasingverbindlichkeiten

Die Anreizzahlungen (z. B. mietfreie Zeit) wurden im Rahmen der Bewertung der RoU-Vermögenswerte und Leasingverbindlichkeiten erfasst, während sie gemäß IAS 17 zur Erfassung einer Leasingverbindlichkeitsanreizzahlung führten, die zur Reduzierung der Mietaufwendungen führten, indem sie linear abgeschrieben worden sind.

Gemäß IFRS 16 werden die RoU-Vermögenswerte unter Anwendung von IAS 36 Wertminderung von Vermögenswerten auf Wertminderung geprüft. Dies ersetzt die bisherige Verpflichtung zur Bildung einer Rückstellung für belastende Leasingverträge.

Bei kurzfristigen Leasingverhältnissen (Laufzeit bis 12 Monate) und Leasingverträgen mit geringwertigen Vermögenswerten (z. B. PCs und Büromöbel) erfasste der Konzern, wie nach IFRS 16 zulässig, den Leasingaufwand weiterhin linear.

Der Konzern als Leasingnehmer

Der Konzern prüft beim Abschluss der neuen Verträge, ob diese Leasingverhältnisse beinhalten. Der Konzern bilanziert RoU-Vermögenswerte und entsprechende Leasingverbindlichkeiten für alle Leasinggegenstände.

Die Leasingverbindlichkeiten werden anfänglich mit dem Barwert der zukünftigen Mietzahlungen angesetzt. Der für die Leasingverbindlichkeiten implizite Zinssatz ist nicht ohne weiteres ermittelbar. Deshalb wandte der Konzern zum 1. Januar 2018 den gewichteten Durchschnittswert des Grenzfremdkapitalzinssatzes des Konzerns in Höhe von 5,8 % an. Dieser wurde auf Basis der Finanzierungsdarlehen mit vergleichbarer Laufzeit ermittelt, welche dem Konzern für die Anschaffung der Vermögenswerte verfügbar wäre.

Die Leasingverbindlichkeiten wurden in der Konzernbilanz als gesonderte Position ausgewiesen. Die Folgebewertung der Leasingverbindlichkeiten erfolgte anhand der Effektivzinsmethode.

Der Konzern bewertet die Leasingverbindlichkeiten in der Folge neu, um Änderungen zu reflektieren bei

- der Leasinglaufzeit (unter Anwendung eines geänderten Abzinsungssatzes);
- der Beurteilung einer Kaufoption (unter Anwendung eines geänderten Abzinsungssatzes);
- den zu erwartenden Zahlungen in Zusammenhang mit Restwertgarantien (unter Anwendung des ursprünglichen Abzinsungssatzes);
- oder zukünftigen Leasingzahlungen, die sich aus einer Index- oder Kursänderung ergeben haben (unter Anwendung des ursprünglichen Abzinsungssatzes).

Die Neubewertungen werden als Anpassungen des RoU-Vermögenswerts abgebildet. Sofern Änderungen nicht zur Abbildung eines separaten Leasingverhältnisses führen, kann es auch zu einer Neubewertung der Leasingverbindlichkeiten³ kommen.

³ gemäß dem ehemaligen Standard IAS 17 handelte es sich hierbei um Operating-Leasingverbindlichkeiten

Eine entsprechende Anpassung wegen der oben aufgeführten Gründe wird als Anpassung der RoU-Vermögenswerte erfasst. Sofern die RoU-Vermögenswerte durch eine solche Anpassung auf null reduziert werden bzw. bereits sind und es zu einer weiteren Korrektur der Leasingverbindlichkeiten kommt, wird der Betrag in der GuV zu erfasst. Im Geschäftsjahr 2018 haben keine Neubewertungen stattgefunden.

Zum 31. Dezember 2017 hatte der Konzern nicht kündbare Leasingverpflichtungen in Höhe von TEUR 1.985. Der Konzern hat aus der Anwendung von IFRS 16 Leasingverpflichtungen zum 1. Januar 2018 in Höhe von TEUR 1.673 passiviert und RoU-Vermögenswerte in der gleichen Höhe aktiviert. Die restlichen Leasingverträge mit TEUR 203 sind kurzfristig und wurden nicht passiviert.

Die nachfolgenden Tabellen stellen die Auswirkungen durch die Anwendung von IFRS 16 auf den Konzernabschluss im Geschäftsjahr 2018 dar.

Auswirkung auf die Konzerngewinn- und Verlustrechnung im Geschäftsjahr 2018

in TEUR	2018
Erhöhung der Abschreibungen	1.358
Erhöhung der Zinsaufwendungen aus IFRS 16	215
Abnahme der sonstigen betrieblichen Aufwendungen	-1.342
Abnahme des Konzernergebnisses	-231

Zum 31. Dezember 2018 ergab sich aufgrund der Anwendung von IFRS 16 ein negativer Gesamteffekt von TEUR 231 auf das Konzernergebnis.

Auswirkung auf die Konzernbilanz zum 1. Januar 2018

in TEUR	Buchwert 31.12.2017	IFRS 16 Anpassungen	Buchwert 01.01.2018
Immaterielle Vermögenswerte	47.467	0	47.467
Sachanlagen	1.691	1.673	3.364
Nettoeffekt auf Gesamtvermögen		1.673	
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	14.727	0	14.727
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	12.378	1.673	14.051
Nettoeffekt auf Gesamtschulden		1.673	
Gesamteffekt		0	

Auswirkung auf die Konzernbilanz zum 31. Dezember 2018

in TEUR	Vgl. wäre IAS 17 angewandt worden	IFRS 16 Anpassungen	Wie in der Bilanz ausgewiesen
Immaterielle Vermögenswerte	53.905	13.680	67.585
Sachanlagen	1.821	2.365	4.186
Nettoeffekt auf Gesamtvermögen		16.045	
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	26.164	13.880	40.044
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	1.145	2.411	3.556
Nettoeffekt auf Gesamtschulden		16.291	
Gesamteffekt		-246	

Die langfristigen Leasingverpflichtungen⁴ beinhalten per 31. Dezember 2018 erwartete Lizenzzahlungen über die kommenden fünf Jahre, welche im Wesentlichen aus den Lizenzen auf Marketing- und Handelsrechte der übernommenen Trion Worlds Spiele resultieren. Die Verbindlichkeit führt zwar zu Zinsen im Rahmen des IFRS 16, jedoch nicht zu Barzinsen wie sonst bei finanziellen Verbindlichkeiten üblich und stellt keine barverzinsten finanzielle Verbindlichkeit dar. Barverzinsten Verbindlichkeiten sind beispielweise Darlehen, Anleihen oder Kontokorrentkredite.

Der Konzern hatte zum 31. Dezember 2017 keine nach IAS 17 erforderliche Rückstellung für belastende Leasingverträge. Anreizzahlungen für Leasingverpflichtungen, die zuvor im Zusammenhang mit den Leasingverträgen erfasst wurden, waren ebenfalls nicht vorhanden.

Die Bewertung zeigt, dass sich TEUR 1.342 dieser Vereinbarungen auf andere Leasingverträge als kurzfristige Leasingverträge und Leasingverträge für geringwertige Vermögenswerte beziehen, sodass der Konzern zum 31. Dezember 2018 in Bezug auf alle diese Leasingverträge RoU-Vermögenswerte in Höhe von TEUR 16.045 und korrespondierende Leasingverbindlichkeiten in Höhe von TEUR 16.291 erfasst hat. Die RoU-Vermögenswerte in Höhe von TEUR 16.045 setzen sich aus Sachanlagen und Lizenzleasing zusammen. Im Ergebnis führte das zu einer Verringerung der Sonstigen Aufwendungen um TEUR 1.342, einer Erhöhung der Abschreibungen um TEUR 1.358 und zu einer Erhöhung der Zinsaufwendungen um TEUR 215. Gemäß IAS 17 wurden alle Leasingzahlungen aus Leasingverhältnissen als Teil des operativen Cashflows dargestellt. Die Neueinführung des IFRS 16 führt dazu, dass der Mittelabfluss aus der laufenden Geschäftstätigkeit in 2018 um TEUR 1.342 reduziert und der Mittelabfluss aus der Finanzierungstätigkeit um den gleichen Betrag erhöht wird.

Die Entwicklung der RoU-Vermögenswerte und der Leasingverbindlichkeiten im Geschäftsjahr 2018 ist in der Anhangangabe 19 dargestellt.

⁴ gemäß dem ehemaligen Standard IAS 17 handelt es sich hierbei um Operating-Leasingverbindlichkeiten

Änderungen an IAS 12 Ansatz latenter Steueransprüche für unrealisierte Verluste

Der Konzern hat die Änderungen erstmals im laufenden Jahr angewendet. Die Änderungen stellen klar, wie ein Unternehmen zu beurteilen hat, ob zukünftig ausreichende zu versteuernde Gewinne verfügbar sein werden, gegen die eine abzugsfähige temporäre Differenz verwendet werden kann.

Die Anwendung der Änderungen hatte keine Auswirkung auf den Konzernabschluss, da der Konzern die Verfügbarkeit zukünftiger zu versteuernder Gewinne bereits in einer Weise beurteilt, die mit diesen Änderungen im Einklang steht.

Änderungen an IAS 7 Angabeninitiative

Der Konzern hat diese Änderungen im laufenden Jahr erstmalig angewendet. Die Anforderungen verpflichten ein Unternehmen zu Angaben, die es den Abschlussadressaten ermöglichen, Veränderungen der Verbindlichkeiten aus der Finanzierungstätigkeit – sowohl zahlungswirksam als auch zahlungsunwirksam – zu beurteilen.

Die Verbindlichkeiten des Konzerns aus der Finanzierungstätigkeit bestehen aus Anleihen (Anhangangabe 18) und sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten (Anhangangabe 15). aus sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten und bestimmten sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten. In Übereinstimmung mit den Übergangsvorschriften der Änderungen hat der Konzern keine Vergleichsinformationen für die Vergleichsperiode angegeben. Die Anwendung dieser Änderungen führt zu zusätzlichen Angaben im Konzernanhang.

Jährliche Verbesserungen an den IFRS (Zyklus 2014 – 2016)

Standard	Art der Änderung	Details der Änderung
IFRS 12 <i>Angaben zu Anteilen an anderen Unternehmen</i>	Verhältnis der Angabevorschriften in IFRS 12 und IFRS 5	Klarstellung des Anwendungsbereichs des Standards durch Präzisierung, dass die Angabevorschriften in IFRS 12 auch für Beteiligungen gelten, die in den Anwendungsbereich von IFRS 5 fallen. Davon ausgenommen sind lediglich die in den Textziffern B10 bis B16 des IFRS 12 genannten Angaben.
IAS 28 Anteile an assoziierten Unternehmen und Gemeinschaftsunternehmen	Bewertung auf Ebene einzelner Beteiligungen	Klarstellung, dass das Wahlrecht, eine Beteiligung an einem assoziierten Unternehmen oder Joint Venture, die von einer Wagniskapitalgesellschaft oder einem anderen qualifizierenden Unternehmen gehalten wird, zum beizulegenden Zeitwert mit Erfassung der Veränderungen in der Gewinn- und Verlustrechnung zu bewerten, beim erstmaligen Ansatz für jede Beteiligung auf Einzelbeteiligungsgrundlage zur Verfügung steht. Eine entsprechende Klarstellung ist auch in IAS 28.36A erfolgt, wonach ein Unternehmen bei Anwendung der Equity-Methode auf Anteile an einer Investmentgesellschaft die auf Ebene der Investmentgesellschaft angewandte Bewertung zum beizulegenden Zeitwert beibehalten darf. Dieses Wahlrecht kann ebenfalls für jede Beteiligung einzeln ausgeübt werden.

Die Anwendung dieser Änderungen hatte keine Auswirkungen auf den Konzernabschluss.

Änderungen an IFRS 2 *Klassifizierung und Bewertung von Geschäftsvorfällen mit anteilsbasierter Vergütung*

Die Änderungen beinhalten die folgenden Klarstellungen:

- Bilanzierung in bar zu erfüllender anteilsbasierter Vergütungen, die eine Leistungsbedingung beinhalten: Entsprechend der Vorgehensweise bei anteilsbasierten Vergütungen mit Ausgleich durch Eigenkapitalinstrumente fließen künftig nur noch bestimmte Ausübungsbedingungen in die Ermittlung des beizulegenden Zeitwerts ein, während sich andere nur über das Mengengerüst auswirken.
- Klassifizierung anteilsbasierter Vergütungen, die mit Steuereinbehalt erfüllt werden: Trotz der vom Unternehmen in bar zu leistenden Steuerzahlung ist unter bestimmten Voraussetzungen die gesamte anteilsbasierte Vereinbarung als Vergütung mit Ausgleich durch Eigenkapitalinstrumente zu behandeln.
- Bilanzierung von Modifizierungen anteilsbasierter Vergütungstransaktionen von Barausgleich hin zu Erfüllung in Eigenkapitalinstrumenten: Letztere sind in diesem Fall zum Änderungszeitpunkt zu bewerten, wobei die bilanzielle Erfassung der geänderten anteilsbasierten Vergütung im Eigenkapital proportional zum bereits abgelaufenen Erdienungszeitraum erfolgt.

Die Änderungen hatten keine Auswirkungen auf den Konzernabschluss, da der Konzern weder in bar zu erfüllende anteilsbasierte Vergütungsprogramme noch anteilsbasierte Vergütungsprogramme aufgelegt hat, die mit Einbehalt der Steuer erfüllt werden.

IFRIC 22 *Fremdwährungstransaktionen und Vorauszahlungen*

IFRIC 22 enthält nachfolgende Anwendungshinweise zur Bestimmung des Wechselkurses, wenn bei Fremdwährungstransaktionen Vorauszahlungen erfolgen.

Der Zeitpunkt der Transaktion zum Zweck der Bestimmung des Wechselkurses, der für die erstmalige Erfassung des zugehörigen Vermögenswerts, Aufwands oder Ertrags zu verwenden ist, ist der Zeitpunkt, an dem ein Unternehmen erstmalig einen nicht-monetären Vermögenswert bzw. eine nicht-monetäre Verbindlichkeit für die im Voraus geleistete bzw. erhaltene Gegenleistung bilanziert.

Sofern mehrere erhaltene oder geleistete Vorauszahlungen erfolgen, hat ein Unternehmen den Zeitpunkt der Transaktion für jede einzelne im Voraus geleistete bzw. erhaltene Gegenleistung zu bestimmen.

Die Anwendung von IFRIC 22 hatte keine Auswirkungen auf den Konzernabschluss, da der Konzern Fremdwährungstransaktionen, bei denen Vorauszahlungen erfolgen, bereits bisher so bilanziert hat, wie dies in der Interpretation vorgesehen ist.

2.3. Konsolidierung

2.3.1. Tochterunternehmen

Der Konzernabschluss beinhaltet den Abschluss des Mutterunternehmens und der von ihm beherrschten Unternehmen einschließlich strukturierter Unternehmen (seine Tochterunternehmen). Das Mutterunternehmerlangt die Beherrschung, wenn es:

- Verfügungsmacht über das Beteiligungsunternehmen ausüben kann,
- schwankenden Renditen aus ihrer Beteiligung ausgesetzt ist, und
- die Renditen aufgrund ihrer Verfügungsmacht der Höhe nach beeinflussen kann.

Das Mutterunternehmen nimmt eine Neu Beurteilung vor, ob es ein Beteiligungsunternehmen beherrscht oder nicht, wenn Tatsachen und Umstände darauf hinweisen, dass sich eines oder mehrere der oben genannten drei Kriterien der Beherrschung verändert haben.

Wenn Das Mutterunternehmen keine Stimmrechtsmehrheit besitzt, so beherrscht es das Beteiligungsunternehmen dennoch, wenn es durch seine bestehenden Stimmrechte über die praktische Möglichkeit verfügt, die maßgeblichen Tätigkeiten des Beteiligungsunternehmens einseitig zu bestimmen. Bei der Beurteilung, ob seine bestehenden Stimmrechte für die Bestimmungsmacht ausreichen, berücksichtigt das Mutterunternehmen alle Tatsachen und Umstände, darunter:

- den Umfang der im Besitz des Mutterunternehmens befindlichen Stimmrechte im Verhältnis zum Umfang und zur Verteilung der Stimmrechte anderer Stimmrechtsinhaber;
- potenzielle Stimmrechte des Mutterunternehmens, anderer Stimmrechtsinhaber und anderer Parteien;
- Rechte aus anderen vertraglichen Vereinbarungen; und
- weitere Tatsachen und Umstände, die darauf hinweisen, dass das Mutterunternehmen die gegenwärtige Möglichkeit besitzt oder nicht besitzt, die maßgeblichen Tätigkeiten zu den Zeitpunkten, zu denen Entscheidungen getroffen werden müssen, unter Berücksichtigung des Abstimmungsverhaltens bei früheren Haupt- bzw. Gesellschafterversammlungen zu bestimmen.

Ein Tochterunternehmen wird ab dem Zeitpunkt, zu dem das Mutterunternehmen die Beherrschung über das Tochterunternehmen erlangt, bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Beherrschung durch das Mutterunternehmen endet, in den Konzernabschluss einbezogen. Dabei werden die Ergebnisse der im Laufe des Jahres erworbenen oder veräußerten Tochterunternehmen entsprechend ab dem tatsächlichen Erwerbszeitpunkt bzw. bis zum tatsächlichen Abgangszeitpunkt in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und dem sonstigen Konzern-Ergebnis erfasst.

Der Gewinn oder Verlust und jeder Bestandteil des sonstigen Ergebnisses sind den Gesellschaftern des Mutterunternehmens und den nicht beherrschenden Gesellschaftern zuzuordnen. Dies gilt selbst dann, wenn dies dazu führt, dass die Anteile der nicht beherrschenden Gesellschafter einen Negativsaldo aufweisen.

Sofern erforderlich, werden die Jahresabschlüsse der Tochterunternehmen angepasst, um die Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden an die im Konzern zur Anwendung kommenden Methoden anzugleichen.

Alle konzerninternen Vermögenswerte, Schulden, Eigenkapital, Erträge, Aufwendungen und Cashflows im Zusammenhang mit Geschäftsvorfällen zwischen Konzernunternehmen werden im Rahmen der Konsolidierung vollständig eliminiert.

a) *Änderungen der Beteiligungsquote des Konzerns an bestehenden Tochterunternehmen*

Änderungen der Beteiligungsquoten des Konzerns an Tochterunternehmen, die nicht zu einem Verlust der Beherrschung über dieses Tochterunternehmen führen, werden als Eigenkapitaltransaktion bilanziert. Die Buchwerte der vom Konzern gehaltenen Anteile und der nicht beherrschenden Anteile werden so angepasst, dass sie die Änderungen der an den Tochterunternehmen bestehenden Anteilsquoten widerspiegeln. Jede Differenz zwischen dem Betrag, um den die nicht beherrschenden Anteile angepasst werden, und dem beizulegenden Zeitwert der gezahlten oder erhaltenen Gegenleistung wird unmittelbar im Eigenkapital erfasst und den Gesellschaftern des Mutterunternehmens zugeordnet.

Wenn das Mutterunternehmen die Beherrschung über ein Tochterunternehmen verliert, wird der Entkonsolidierungsgewinn oder -verlust erfolgswirksam erfasst. Dieser wird ermittelt aus der Differenz zwischen

- (i) dem Gesamtbetrag des beizulegenden Zeitwerts der erhaltenen Gegenleistung und dem beizulegenden Zeitwert der zurückbehaltenen Anteile und
- (ii) dem Buchwert der Vermögenswerte (einschließlich des Geschäfts- oder Firmenwerts), der Schulden des Tochterunternehmens und aller nicht beherrschenden Anteile.

Alle im Zusammenhang mit diesem Tochterunternehmen im sonstigen Ergebnis ausgewiesenen Beträge werden so bilanziert, wie dies bei einem Verkauf der Vermögenswerte erfolgen würde, das heißt Umgliederung in die Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung oder direkte Übertragung in die Gewinnrücklagen.

Sofern die Muttergesellschaft Anteile an dem bisherigen Tochterunternehmen zurückbehält, werden diese mit dem zum Zeitpunkt des Verlusts der Beherrschung festgestellten beizulegenden Zeitwert angesetzt. Dieser Wert stellt die Anschaffungskosten der Anteile dar, die abhängig vom Grad der Beherrschung in der Folge gemäß IFRS 9 *Finanzinstrumente* oder nach den Vorschriften für assoziierte oder Gemeinschaftsunternehmen bewertet werden.

b) Erwerb von Tochterunternehmen

Der Erwerb von Geschäftsbetrieben wird nach der Erwerbsmethode bilanziert. Die bei einem Unternehmenszusammenschluss übertragene Gegenleistung wird zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Dieser bestimmt sich aus der Summe der zum Erwerbszeitpunkt gültigen beizulegenden Zeitwerte der übertragenen Vermögenswerte, der von den früheren Eigentümern des erworbenen Unternehmens übernommenen Schulden und der vom Konzern emittierten Eigenkapitalinstrumente im Austausch gegen die Beherrschung des erworbenen Unternehmens. Mit dem Unternehmenszusammenschluss verbundene Transaktionskosten werden bei Anfall erfolgswirksam erfasst.

Die erworbenen identifizierbaren Vermögenswerte und übernommenen Schulden werden mit ihren beizulegenden Zeitwerten bewertet. Hierzu gelten folgende Ausnahmen:

- Latente Steueransprüche oder latente Steuerschulden und Vermögenswerte oder Verbindlichkeiten in Verbindung mit Vereinbarungen für Leistungen an Arbeitnehmer werden gemäß IAS 12 *Ertragsteuern* bzw. IAS 19 *Leistungen an Arbeitnehmer* erfasst und bewertet;
- Schulden oder Eigenkapitalinstrumente, welche sich auf anteilsbasierte Vergütungen oder auf den Ausgleich anteilsbasierter Vergütungen durch den Konzern beziehen, werden zum Erwerbszeitpunkt gemäß IFRS 2 *Anteilsbasierte Vergütung* bewertet und
- Vermögenswerte (oder Veräußerungsgruppen), die gemäß IFRS 5 *Zur Veräußerung gehaltene langfristige Vermögenswerte und aufgegebene Geschäftsbereiche* als zur Veräußerung gehalten eingestuft sind, werden gemäß diesem IFRS bewertet.

Der Geschäfts- oder Firmenwert ergibt sich als Überschuss der Summe aus der übertragenen Gegenleistung, dem Betrag aller nicht beherrschenden Anteile an dem erworbenen Unternehmen und dem beizulegenden Zeitwert des zuvor vom Erwerber gehaltenen Eigenkapitalanteils an dem erworbenen Unternehmen (sofern gegeben) über den Saldo der zum Erwerbszeitpunkt ermittelten beizulegenden Zeitwerte der erworbenen identifizierbaren Vermögenswerte und der übernommenen Schulden. Für den Fall, dass sich – auch nach nochmaliger Beurteilung – ein negativer Unterschiedsbetrag ergibt, wird dieser unmittelbar als Ertrag erfolgswirksam erfasst.

Anteile nicht beherrschender Gesellschafter an Tochterunternehmen werden getrennt im Eigenkapital des Konzerns ausgewiesen. Solche Anteile nicht beherrschender Gesellschafter, die gegenwärtig Eigentumsrechte vermitteln und dem Inhaber im Falle der Liquidation das Recht gewähren, einen proportionalen Anteil am Nettovermögen des Unternehmens zu erhalten, werden bei Zugang entweder zum beizulegenden Zeitwert oder zum entsprechenden Anteil des identifizierbaren Nettovermögens bewertet. Dieses Wahlrecht kann bei jedem Unternehmenszusammenschluss neu ausgeübt werden. Andere Komponenten von Anteilen nicht beherrschender Gesellschafter werden mit ihren beizulegenden Zeitwerten oder den Wertmaßstäben bewertet, die sich aus anderen Standards ergeben. Nach dem Erwerb ergibt sich der Buchwert der Anteile nicht beherrschender Gesellschafter aus dem Wert der Anteile bei der erstmaligen Erfassung zuzüglich des Anteils der nicht beherrschenden Gesellschafter an den nachfolgenden Eigenkapitalveränderungen. Das auf sie entfallende Gesamtergebnis wird den nicht beherrschenden Gesellschaftern auch dann zugerechnet, wenn deren Anteile dadurch einen negativen Saldo aufweisen. In 2018 gab es keinen Erwerb von Anteilen an Tochterunternehmen, sondern lediglich einzelner Vermögenswerte und Schulden. Im Vorjahr wurden beim Erwerb der Media-Kraft Gruppe zum 1. Juni 2017 die Anteile der nicht beherrschenden Gesellschaften zum entsprechenden Zeitwert des identifizierten Nettovermögens bewertet.

Enthält die übertragene Gegenleistung eine bedingte Gegenleistung, wird diese mit dem zum Erwerbszeitpunkt geltenden beizulegenden Zeitwert bewertet. Änderungen des beizulegenden Zeitwerts der bedingten Gegenleistung innerhalb des Bewertungszeitraums werden rückwirkend korrigiert und entsprechend gegen den Geschäfts- oder Firmenwert gebucht. Berichtigungen während des Bewertungszeitraumes sind Anpassungen, um zusätzliche Informationen über Fakten und Umstände widerzuspiegeln, die zum Erwerbszeitpunkt bestanden. Der Bewertungszeitraum darf jedoch ein Jahr vom Erwerbszeitpunkt an nicht überschreiten.

Die Bilanzierung von Änderungen des beizulegenden Zeitwerts der bedingten Gegenleistung, die keine Berichtigungen während des Bewertungszeitraumes darstellen, erfolgt in Abhängigkeit davon, wie die bedingte Gegenleistung einzustufen ist. Handelt es sich bei der bedingten Gegenleistung um Eigenkapital, erfolgt keine Folgebewertung an nachfolgenden Abschlussstichtagen; ihre Erfüllung wird innerhalb des Eigenkapitals bilanziert. Bedingte Gegenleistungen, bei denen es sich nicht um Eigenkapital handelt, werden an nachfolgenden Abschlussstichtagen zum beizulegenden Zeitwert bewertet und ein resultierender Gewinn oder Verlust wird in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Im Falle eines sukzessiven Unternehmenszusammenschlusses wird der zuvor von der Gesellschaft an dem erworbenen Unternehmen gehaltene Eigenkapitalanteil mit dem zum Erwerbszeitpunkt geltenden beizulegenden Zeitwert neu bewertet. Ein daraus resultierender Gewinn bzw. Verlust wird erfolgswirksam erfasst.

Vor dem Erwerbszeitpunkt im sonstigen Ergebnis erfasste Wertänderungen an den zuvor an dem erworbenen Unternehmen gehaltenen Eigenkapitalanteilen werden in die Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung umgebucht, wenn der Konzern die Beherrschung über das erworbene Unternehmen erlangt.

Ist die erstmalige Bilanzierung eines Unternehmenszusammenschlusses am Ende eines Geschäftsjahres noch nicht abgeschlossen, gibt der Konzern für die Posten mit derartiger Bilanzierung vorläufige Beträge an.

Sofern innerhalb des Bewertungszeitraums neue Informationen bekannt werden, die die Verhältnisse zum Erwerbszeitpunkt erhellen, werden die vorläufig angesetzten Beträge korrigiert bzw. es werden zusätzliche Vermögenswerte oder Schulden angesetzt, falls erforderlich.

2.3.2. Konsolidierungskreis

Der Konsolidierungskreis zum 31. Dezember 2018 setzt sich wie folgt zusammen:

Gesellschaft	Kapitalanteil %
gamigo AG, Hamburg	-
adspreemedia GmbH, Berlin	100
Aeria Games GmbH, Hamburg	100
Aeria Interactive GmbH, Köln (vormals: Produktkraft Vermarktung GmbH)	100
gamigo Advertising GmbH, Hamburg	100
gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA	100
gamigo Portals GmbH, Hamburg	100
gamigo Publishing GmbH, Hamburg	100
gamigo US Inc., Dover, Delaware/USA	100
Mediakraft GmbH, Köln	100
Mediakraft Networks GmbH, Köln	100
Mediakraft PL Sp.z o.o., Warschau/Polen	95
Mediakraft Turkey Yayin Hizmetleri A.S., Istanbul/Türkei	80
MK Productions GmbH, Köln	100

Der Konsolidierungskreis der gamigo-Gruppe umfasst neben dem Mutterunternehmen 13 (2017: 14) Tochtergesellschaften.

Folgende Gesellschaften werden aufgrund ihrer untergeordneten Bedeutung für den Konzern nicht konsolidiert:

nicht-konsolidierte Gesellschaften	Kapitalanteil %
Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware/USA	100
cloudgame4u Ltd., Maidenhead/Großbritannien	100
highdigit GmbH, Münster	100
Just Digital GmbH, Hamburg	100

Die Löschung der folgenden Gesellschaften wurde am 23. Februar 2018 beschlossen, war allerdings bis zum 31. Dezember 2018 noch nicht vollzogen:

- Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware/USA
- cloudgame4you, Maidenhead/Großbritannien.

2.4. Fremdwährung

Bei der Aufstellung der Abschlüsse jedes einzelnen Konzernunternehmens werden Geschäftsvorfälle, die auf andere Währungen als die funktionale Währung des Konzernunternehmens (Fremdwährungen) lauten, mit den am Tag der Transaktion gültigen Kursen umgerechnet. An jedem Abschlussstichtag werden monetäre Posten in Fremdwährung mit dem gültigen Stichtagskurs umgerechnet. Nicht-monetäre Posten in Fremdwährung, die zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden mit den Kursen umgerechnet, die zum Zeitpunkt der Ermittlung des beizulegenden Zeitwertes Gültigkeit hatten. Zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten bewertete nicht-monetäre Posten werden mit dem Wechselkurs zum Zeitpunkt der erstmaligen bilanziellen Erfassung umgerechnet.

Umrechnungsdifferenzen aus monetären Posten werden erfolgswirksam in der Periode erfasst, in der sie auftreten. Davon ausgenommen sind:

- Umrechnungsdifferenzen aus auf fremde Währung lautenden Fremdmittelaufnahmen, die bei für die produktive Verwendung vorgesehenen Vermögenswerten im Erstellungsprozess auftreten. Diese werden den Herstellungskosten zugerechnet, falls sie Anpassungen des Zinsaufwands aus diesen auf fremde Währung lautenden Fremdmittelaufnahmen darstellen.
- Umrechnungsdifferenzen aus Geschäftsvorfällen, die eingegangen wurden, um bestimmte Fremdwährungsrisiken abzusichern.
- Umrechnungsdifferenzen aus zu erhaltenden bzw. zu zahlenden monetären Posten von/an einen ausländischen Geschäftsbetrieb, deren Erfüllung weder geplant noch wahrscheinlich ist und die deswegen Teil der Nettoinvestition in diesen ausländischen Geschäftsbetrieb sind, die anfänglich im sonstigen Ergebnis erfasst und bei Veräußerung vom Eigenkapital in den Gewinn und Verlust umgliedert werden.

Zur Aufstellung eines Konzernabschlusses werden die Vermögenswerte und Schulden der ausländischen Geschäftsbetriebe des Konzerns in Euro (EUR) umgerechnet, wobei die am Abschlussstichtag gültigen Wechselkurse herangezogen werden. Erträge und Aufwendungen werden zum Durchschnittskurs der Periode umgerechnet, es sei denn, die Umrechnungskurse während der Periode unterlagen starken Schwankungen. In diesem Fall finden die Umrechnungskurse zum Zeitpunkt der Transaktion Anwendung. Umrechnungsdifferenzen aus der Umrechnung ausländischer Geschäftsbetriebe in Konzernwährung werden im sonstigen Ergebnis erfasst und im Eigenkapital angesammelt.

Bei der Veräußerung eines ausländischen Geschäftsbetriebes werden alle angesammelten Umrechnungsdifferenzen, die dem Konzern aus diesem Geschäftsbetrieb zuzurechnen sind, in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert. Dabei werden folgende Transaktionen als Veräußerung eines ausländischen Geschäftsbetriebs angesehen:

- die Veräußerung des gesamten Konzernanteils an einem ausländischen Geschäftsbetrieb,
- eine Teilveräußerung mit Verlust der Beherrschung über ein ausländisches Tochterunternehmen oder
- eine Teilveräußerung einer Beteiligung an einer gemeinsamen Vereinbarung oder einem assoziierten Unternehmen, welche einen ausländischen Geschäftsbetrieb einschließt.

Werden Teile eines Tochterunternehmens, das einen ausländischen Geschäftsbetrieb einschließt, veräußert, ohne dass es zu einem Verlust der Beherrschung kommt, wird der Anteil am Betrag der Umrechnungsdifferenzen, der auf den veräußerten Anteil entfällt, ab dem Veräußerungszeitpunkt den nicht beherrschenden Anteilen zugerechnet. Bei einer teilweisen Veräußerung von Anteilen an assoziierten Unternehmen oder gemeinsamen Vereinbarungen ohne Statuswechsel wird der entsprechende Anteil am Betrag der Umrechnungsdifferenzen hingegen erfolgswirksam umgegliedert.

Ein aus dem Erwerb eines ausländischen Geschäftsbetriebs entstehender Geschäfts- oder Firmenwert sowie Anpassungen an die beizulegenden Zeitwerte der identifizierbaren Vermögenswerte und Schulden werden als Vermögenswerte oder Schulden des ausländischen Geschäftsbetriebs behandelt und zum Stichtagskurs umgerechnet. Resultierende Umrechnungsdifferenzen werden in der Rücklage aus der Währungsumrechnung erfasst.

2.5. Ertragsrealisierung

Der Konzern erzielt Umsatzerlöse aus den Einnahmen von Online-, Konsolen- und mobilen Spielen (unter anderem Casual-Games, Rollenspiele und Strategiespiele) sowie aus B2B Services (Plattform und Advertising-Services).

Die Umsatzerlöse werden in Höhe der Gegenleistung bemessen, die der Konzern aus einem Vertrag mit einem Kunden voraussichtlich erhalten wird. Umsätze aus der Überlassung von Nutzungsrechten für Spiele werden erfasst, sobald er die Verfügungsmacht über ein Produkt oder eine Dienstleistung an einen Kunden überträgt. 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.

Unter B2B Services Umsatzerlöse sind Marketingkampagnen für Unternehmen zu verstehen. Mittels Dienstleistungsvertrags wird die Leistung vom Kunden abgerufen. Der Umsatz gilt als realisiert, sobald eine Rechnung an den Kunden gestellt wurde und die Marketingleistungen für den entsprechenden Zeitraum erbracht wurden.

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.

2.6. Ertragsteuern

Der Ertragsteueraufwand stellt die Summe des laufenden Steueraufwands und der latenten Steuern dar.

Laufende oder latente Steuern werden in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst, es sei denn, dass sie im Zusammenhang mit Posten stehen, die entweder im sonstigen Ergebnis oder direkt im Eigenkapital erfasst werden. In diesem Fall wird die laufende und latente Steuer ebenfalls im sonstigen Ergebnis oder direkt im Eigenkapital erfasst. Wenn laufende oder latente Steuern aus der erstmaligen Bilanzierung eines Unternehmenszusammenschlusses resultieren, werden die Steuereffekte bei der Bilanzierung des Unternehmenszusammenschlusses einbezogen.

2.6.1. Laufende Steuern

Der laufende Steueraufwand wird auf Basis des zu versteuernden Einkommens für das Jahr ermittelt. Das zu versteuernde Einkommen unterscheidet sich vom Jahresüberschuss aus der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung aufgrund von Aufwendungen und Erträgen, die in späteren Jahren oder niemals steuerbar bzw. steuerlich abzugsfähig sind. Die Verbindlichkeit des Konzerns für die laufenden Steuern wird auf Grundlage der geltenden bzw. in Kürze geltenden Steuersätze berechnet.

2.6.2. Latente Steuern

Latente Steuern werden für die Unterschiede zwischen den Buchwerten der Vermögenswerte und Schulden im Konzernabschluss und den entsprechenden steuerlichen Wertansätzen im Rahmen der Berechnung des zu versteuernden Einkommens erfasst. Latente Steuerschulden werden im Allgemeinen für alle zu versteuernden temporären Differenzen bilanziert; latente Steueransprüche werden insoweit erfasst, wie es wahrscheinlich ist, dass steuerbare Gewinne zur Verfügung stehen, für welche die abzugsfähigen temporären Differenzen genutzt werden können. Solche latenten Steueransprüche und latenten Steuerschulden werden nicht angesetzt, wenn sich die temporären Differenzen aus einem Geschäfts- oder Firmenwert oder aus der erstmaligen Erfassung (außer bei Unternehmenszusammenschlüssen) von anderen Vermögenswerten und Schulden ergeben, welche aus Vorfällen resultieren, die weder das zu versteuernde Einkommen noch den Jahresüberschuss berühren.

Für zu versteuernde temporäre Differenzen, die aus Anteilen an Tochterunternehmen oder assoziierten Unternehmen sowie Anteilen an Gemeinschaftsunternehmen entstehen, werden latente Steuerschulden gebildet, es sei denn, dass der Konzern die Umkehrung der temporären Differenzen steuern kann und es wahrscheinlich ist, dass sich die temporäre Differenz in absehbarer Zeit nicht umkehren wird.

Latente Steueransprüche, die sich aus temporären Differenzen im Zusammenhang mit Anteilen an Tochterunternehmen oder assoziierten Unternehmen sowie Anteilen an Gemeinschaftsunternehmen ergeben, werden nur in dem Maße erfasst, in dem es wahrscheinlich ist, dass ausreichend steuerbares Einkommen zur Verfügung steht, mit dem die Ansprüche aus den temporären Differenzen genutzt werden können. Zudem muss davon ausgegangen werden können, dass sich diese temporären Differenzen in absehbarer Zukunft umkehren werden.

Der Buchwert der latenten Steueransprüche wird jedes Jahr am Abschlusstichtag geprüft und im Wert gemindert, falls es nicht mehr wahrscheinlich ist, dass genügend zu versteuerndes Einkommen zur Verfügung steht, um den Anspruch vollständig oder teilweise zu realisieren. Latente Steuerschulden und Steueransprüche werden auf Basis der erwarteten Steuersätze und der Steuergesetze ermittelt, die im Zeitpunkt der Erfüllung der Schuld oder der Realisierung des Vermögenswertes voraussichtlich Geltung haben werden. Die Bewertung von latenten Steueransprüchen und Steuerschulden spiegelt die steuerlichen Konsequenzen wider, die sich aus der Art und Weise ergeben, wie der Konzern zum Abschlusstichtag erwartet, die Schuld zu erfüllen bzw. den Vermögenswert zu realisieren.

2.7. Immaterielle Vermögenswerte

a) Sonstige immaterielle Vermögenswerte

Die sonstigen immateriellen Vermögenswerte und die RoU Vermögenswerte mit einer bestimmbarer Nutzungsdauer werden zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und Wertminderungen erfasst. Die Abschreibungen werden linear über die erwartete Nutzungsdauer aufwandswirksam erfasst. Die erwartete Nutzungsdauer sowie die Abschreibungsmethode werden an jedem Abschlussstichtag überprüft und sämtliche Schätzungsänderungen prospektiv berücksichtigt.

Separat erworbene immaterielle Vermögenswerte mit einer unbestimmten Nutzungsdauer werden zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Wertminderungen erfasst.

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

b) Geschäfts- oder Firmenwert

Der aus einem Unternehmenszusammenschluss resultierende Geschäfts- oder Firmenwert wird zu Anschaffungskosten abzüglich ggf. erforderlicher Wertminderungen bilanziert und ist gesondert in der Konzernbilanz ausgewiesen.

Für Zwecke der Wertminderungsprüfung wird der Geschäfts- oder Firmenwert bei Erwerb auf jene zahlungsmittelgenerierenden Einheiten (oder Gruppen davon) des Konzerns aufgeteilt, von denen erwartet wird, dass sie einen Nutzen aus den Synergien des Zusammenschlusses ziehen können.

Zahlungsmittelgenerierende Einheiten, welchen ein Teil des Geschäfts- oder Firmenwertes zugeteilt wurde, sind wenigstens jährlich auf Wertminderung zu prüfen. Liegen Hinweise für eine Wertminderung einer Einheit vor, kann es erforderlich sein, häufiger Wertminderungstests durchzuführen. Wenn der erzielbare Betrag einer zahlungsmittelgenerierenden Einheit kleiner ist als der Buchwert der Einheit, ist der Wertminderungsaufwand zunächst dem Buchwert eines jeglichen der Einheit zugeordneten Geschäfts- oder Firmenwertes und dann anteilig den anderen Vermögenswerten auf Basis der Buchwerte eines jeden Vermögenswertes im Verhältnis zum Gesamtbuchwert der Vermögenswerte innerhalb der Einheit zuzuordnen. Dabei ist der erzielbare Betrag der höhere Wert aus Nutzungswert und beizulegendem Zeitwert abzüglich Veräußerungskosten.

Jeglicher Wertminderungsaufwand des Geschäfts- oder Firmenwertes wird direkt in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst. Ein für den Geschäfts- oder Firmenwert erfasster Wertminderungsaufwand darf in künftigen Perioden nicht aufgeholt werden.

Bei der Veräußerung einer zahlungsmittelgenerierenden Einheit wird der darauf entfallende Betrag des Geschäfts- oder Firmenwertes im Rahmen der Ermittlung des Abgangserfolges berücksichtigt.

c) Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte – Forschungs- und Entwicklungskosten

Kosten für Forschungsaktivitäten werden in der Periode als Aufwand erfasst, in der sie anfallen.

Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte, die sich aus der Entwicklungstätigkeit oder aus der Entwicklungsphase eines internen Projektes ergeben, werden dann bilanziert, wenn die folgenden Nachweise erbracht wurden:

- Die Fertigstellung des immateriellen Vermögenswertes ist technisch realisierbar, sodass er zur Nutzung oder zum Verkauf zur Verfügung stehen wird.
- Es besteht die Absicht, den immateriellen Vermögenswert fertigzustellen sowie ihn zu nutzen oder zu verkaufen.
- Die Fähigkeit, den immateriellen Vermögenswert zu nutzen oder zu verkaufen, ist vorhanden.
- Der immaterielle Vermögenswert wird voraussichtlich einen künftigen wirtschaftlichen Nutzen erzielen.
- Die Verfügbarkeit adäquater technischer, finanzieller und sonstiger Ressourcen, um die Entwicklung abzuschließen und den immateriellen Vermögenswert nutzen oder verkaufen zu können, ist gegeben.
- Die Fähigkeit zur verlässlichen Bestimmung der im Rahmen der Entwicklung des immateriellen Vermögenswertes zurechenbaren Aufwendungen ist vorhanden.

Der Betrag, mit dem ein selbst erstellter immaterieller Vermögenswert erstmalig aktiviert wird, ist die Summe der entstandenen Aufwendungen von dem Tag an, an dem der immaterielle Vermögenswert die oben genannten Bedingungen erstmals erfüllt. Wenn ein selbst erstellter immaterieller Vermögenswert nicht aktiviert werden kann bzw. noch kein immaterieller Vermögenswert vorliegt, werden die Entwicklungskosten erfolgswirksam in der Periode erfasst, in der sie entstehen.

In den Folgeperioden werden selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte, genauso wie erworbene immaterielle Vermögenswerte, zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten abzüglich der kumulierten Abschreibungen und Wertminderungen bewertet. Aktivierte Entwicklungskosten werden im Konzern in der Regel über eine Nutzungsdauer von 4 Jahren linear abgeschrieben.

d) Im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworbene immaterielle Vermögenswerte

Immaterielle Vermögenswerte, die im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworben wurden, werden gesondert vom Geschäfts- oder Firmenwert erfasst und im Erwerbszeitpunkt mit ihrem beizulegenden Zeitwert bewertet.

In den Folgeperioden werden immaterielle Vermögenswerte, die im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworben wurden, genauso wie einzeln erworbene immaterielle Vermögenswerte mit ihren Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und etwaiger kumulierter Wertminderungen bewertet.

e) Ausbuchung immaterieller Vermögenswerte

Ein immaterieller Vermögenswert ist bei Abgang oder wenn kein weiterer wirtschaftlicher Nutzen von seiner Nutzung oder seinem Abgang erwartet wird auszubuchen. Der Gewinn oder Verlust aus der Ausbuchung eines immateriellen Vermögenswertes, bewertet mit der Differenz zwischen dem Nettoveräußerungserlös und dem Buchwert des Vermögenswertes, wird im Zeitpunkt der Ausbuchung des Vermögenswertes in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst. Der Ausweis erfolgt in den sonstigen Erträgen bzw. den sonstigen Aufwendungen.

2.8. Sachanlagen

Technische Anlagen und Maschinen sowie Büro- und Geschäftsausstattung werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und erfasster Wertminderungen ausgewiesen.

Die planmäßige Abschreibung erfolgt derart, dass die Anschaffungs- oder Herstellungskosten bzw. der Neubewertungsbetrag von Vermögenswerten (mit Ausnahme von Grundstücken oder Anlagen im Bau) abzüglich ihrer Restwerte über deren Nutzungsdauer linear abgeschrieben werden.

Die erwarteten Nutzungsdauern, Restwerte und Abschreibungsmethoden werden an jedem Abschlussstichtag überprüft. Sämtliche notwendigen Schätzungsänderungen werden prospektiv berücksichtigt.

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

Eine Sachanlage wird bei Abgang oder dann, wenn kein zukünftiger wirtschaftlicher Nutzen aus der fortgesetzten Nutzung des Vermögenswerts erwartet wird, ausgebucht. Der sich aus dem Verkauf oder der Stilllegung einer Sachanlage ergebende Gewinn oder Verlust bestimmt sich als Differenz zwischen dem Veräußerungserlös und dem Buchwert des Vermögenswertes und wird erfolgswirksam erfasst.

2.9. Wertminderungen von Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerten mit Ausnahme der Geschäfts- oder Firmenwerte

Zu jedem Abschlussstichtag überprüft der Konzern die Buchwerte der Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerte, um festzustellen, ob es Anhaltspunkte für eine eingetretene Wertminderung dieser Vermögenswerte gibt. Sind solche Anhaltspunkte erkennbar, wird der erzielbare Betrag des Vermögenswertes geschätzt, um den Umfang eines eventuellen Wertminderungsaufwands festzustellen. Kann der erzielbare Betrag für den einzelnen Vermögenswert nicht geschätzt werden, erfolgt die Schätzung des erzielbaren Betrags der zahlungsmittelgenerierenden Einheit, zu welcher der Vermögenswert gehört. Wenn eine angemessene und stetige Grundlage zur Verteilung ermittelt werden kann, werden die gemeinschaftlichen Vermögenswerte auf die einzelnen zahlungsmittelgenerierenden Einheiten verteilt. Andernfalls erfolgt eine Verteilung auf die kleinste Gruppe von zahlungsmittelgenerierenden Einheiten, für die eine angemessene und stetige Grundlage der Verteilung ermittelt werden kann.

Bei immateriellen Vermögenswerten mit unbestimmter Nutzungsdauer bzw. bei solchen, die noch nicht für eine Nutzung zur Verfügung stehen, wird mindestens jährlich und immer dann, wenn ein Anhaltspunkt für eine Wertminderung vorliegt, ein Wertminderungstest durchgeführt.

Der erzielbare Betrag ist der höhere Betrag aus beizulegendem Zeitwert abzüglich Veräußerungskosten und dem Nutzungswert. Bei der Ermittlung des erzielbaren Betrags werden die geschätzten künftigen Zahlungsströme mit einem Vorsteuerzinssatz abgezinst. Dieser Vorsteuerzinssatz berücksichtigt zum einen die momentane Markteinschätzung über den Zeitwert des Geldes, zum anderen die dem Vermögenswert inhärenten Risiken, insoweit diese nicht bereits Eingang in die Schätzung der Zahlungsströme gefunden haben.

Wenn der geschätzte erzielbare Betrag eines Vermögenswertes oder einer Zahlungsmittel generierenden Einheit den Buchwert unterschreitet, wird der Buchwert des Vermögenswertes oder der zahlungsmittelgenerierenden Einheit auf den erzielbaren Betrag vermindert. Der Wertminderungsaufwand wird sofort erfolgswirksam erfasst, es sei denn, der entsprechende Vermögenswert wird mit seinem Neubewertungsbetrag angesetzt. In einem solchen Fall ist der Wertminderungsaufwand als Verminderung der Neubewertungsrücklage zu behandeln.

Sollte sich der Wertminderungsaufwand in der Folge umkehren, wird der Buchwert des Vermögenswertes oder der zahlungsmittelgenerierenden Einheit auf die jüngste Schätzung des erzielbaren Betrags erhöht. Die Erhöhung des Buchwertes ist dabei auf den Wert beschränkt, der sich ergeben hätte, wenn für den Vermögenswert oder die zahlungsmittelgenerierende Einheit in den Vorjahren kein Wertminderungsaufwand erfasst worden wäre. Eine Wertaufholung wird unmittelbar erfolgswirksam erfasst, es sei denn, der Vermögenswert wird mit seinem Neubewertungsbetrag angesetzt. In einem solchen Fall ist die Wertaufholung als Erhöhung der Neubewertungsrücklage zu behandeln.

2.10. Finanzielle Vermögenswerte

Finanzielle Vermögenswerte werden erfasst, wenn ein Konzernunternehmen Vertragspartei des Finanzinstruments wird.

Finanzielle Vermögenswerte werden bei Zugang zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Transaktionskosten, die direkt dem Erwerb von finanziellen Vermögenswerten, welche nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, zuzurechnen sind, erhöhen den beizulegenden Zeitwert der finanziellen Vermögenswerte bei Zugang. Transaktionskosten, die direkt dem Erwerb von finanziellen Vermögenswerten zuzurechnen sind, welche erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden unmittelbar in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Der Ansatz und die Ausbuchung finanzieller Vermögenswerte erfolgt zum Handelstag, sofern es sich um Finanzanlagen handelt, deren Lieferung innerhalb des für den betroffenen Markt üblichen Zeitrahmens erfolgt.

Die Folgebewertung aller bilanzierten finanziellen Vermögenswerte erfolgt in ihrer Gesamtheit entweder zu fortgeführten Anschaffungskosten oder zum beizulegenden Zeitwert, je nach Klassifizierung der finanziellen Vermögenswerte.

2.10.1. Klassifizierung der finanziellen Vermögenswerte

Fremdkapitalinstrumente, die beide folgenden Bedingungen erfüllen, werden zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet:

- Der finanzielle Vermögenswert wird im Rahmen eines Geschäftsmodells gehalten, dessen Zielsetzung in der Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme besteht;
- Die Vertragsbedingungen des finanziellen Vermögenswerts stellen ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag dar.

Fremdkapitalinstrumente, die beide folgenden Bedingungen erfüllen, werden erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet:

- Der finanzielle Vermögenswert wird im Rahmen eines Geschäftsmodells gehalten, dessen Zielsetzung sowohl in der Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme als auch in dem Verkauf finanzieller Vermögenswerte besteht;
- Die Vertragsbedingungen des finanziellen Vermögenswerts stellen ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag dar.

Alle anderen finanziellen Vermögenswerte, die die oben genannten Bedingungen nicht erfüllen, werden grundsätzlich erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Im Geschäftsjahr hat gamigo keine Eigenkapitalinstrumente in diese Kategorie eingestuft.

Erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertete Eigenkapitalinstrumente werden im Zugangszeitpunkt zum beizulegenden Zeitwert zuzüglich der Transaktionskosten erfasst. In der Folge werden Gewinne und Verluste aus Veränderungen des beizulegenden Zeitwerts im sonstigen Ergebnis in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen erfasst. Die kumulierten Gewinne oder Verluste werden bei Abgang des Eigenkapitalinstruments nicht in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert, sondern in die Gewinnrücklagen umgebucht.

Dividenden aus diesen Eigenkapitalinstrumenten werden gemäß IFRS 9 in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst, es sei denn, die Dividenden stellen eindeutig eine Rückzahlung eines Teils der Anschaffungskosten der Eigenkapitalinstrumente dar. Dividenden werden in dem Posten „sonstige Finanzerträge“ in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Der Konzern hat im Rahmen der Erstanwendung des IFRS 9 alle Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente, die nicht zu Handelszwecken gehalten werden, als erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet designiert.

2.10.2. Gewinne und Verluste aus der Währungsumrechnung

Der beizulegende Zeitwert von auf Fremdwährung lautenden finanziellen Vermögenswerten wird in der Fremdwährung ermittelt und anschließend mit dem Kassakurs zum Abschlussstichtag umgerechnet:

- Für finanzielle Vermögenswerte, die zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet werden und nicht Teil einer designierten Sicherungsbeziehung sind, werden Umrechnungsdifferenzen in der Gewinn- und Verlustrechnung in dem Posten „Sonstige Erträge“ erfasst;
- für Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente, die erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden Umrechnungsdifferenzen im Rahmen der Bewertung zum beizulegenden Zeitwert im sonstigen Ergebnis in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen erfasst.

2.10.3. Wertminderung von finanziellen Vermögenswerten

Für Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und Vertragsvermögenswerte erfasst der Konzern stets die über die erwartete Restlaufzeit erwarteten Verluste. Diese werden anhand einer Wertberichtigungsmatrix („provision matrix“), unter Bezugnahme auf den bisherigen Ausfall der Schuldner und einer Analyse der aktuellen Finanzlage der Schuldner, unter Berücksichtigung von schulnerspezifischen Faktoren, der allgemeinen wirtschaftlichen Bedingungen der Branche, in der die Schuldner tätig sind, und einer Beurteilung sowohl der aktuellen als auch der prognostizierten Entwicklung der Verhältnisse am Bilanzstichtag, gegebenenfalls einschließlich unter Berücksichtigung des Zeitwerts des Geldes, geschätzt. Für Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und Vertragsvermögenswerte wurden keine Ausfallrisiken identifiziert und im Geschäftsjahr demnach keine erwarteten Verluste erfasst.

Der Konzern schreibt einen finanziellen Vermögenswert direkt ab und vermindert dadurch den Bruttobuchwert, wenn Informationen vorliegen, die darauf hindeuten, dass sich der Schuldner in erheblichen finanziellen Schwierigkeiten befindet und keine realistische Aussicht auf eine Zahlung mehr besteht. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn der Schuldner sich in einem Liquidations- oder Insolvenzverfahren befindet oder, im Fall von Forderungen aus Lieferungen und Leistungen, die Forderungen mehr als zwei Jahre überfällig sind, je nachdem, was früher eintritt. Bereits abgeschriebene finanzielle Vermögenswerte können noch Gegenstand von Zwangsvollstreckungsmaßnahmen des Konzerns sein. Etwaige daraus erhaltene Rückflüsse werden bei Eingang erfolgswirksam erfasst.

2.10.4. Ausbuchung von finanziellen Vermögenswerten

Der Konzern bucht einen finanziellen Vermögenswert nur dann aus, wenn die vertraglichen Rechte auf die Zahlungsströme aus dem Vermögenswert auslaufen oder wenn er den finanziellen Vermögenswert und im Wesentlichen alle Risiken und Chancen, die mit dem Eigentum des Vermögenswerts verbunden sind, auf ein anderes Unternehmen überträgt. Wenn der Konzern weder alle wesentlichen Risiken und Chancen, die mit dem Eigentum verbunden sind, überträgt noch zurückbehält und weiterhin die Kontrolle über den übertragenen Vermögenswert behält, erfasst der Konzern sein anhaltendes Engagement am Vermögenswert und eine damit verbundene Verbindlichkeit für Beträge, die er potenziell zahlen muss. Wenn der Konzern im Wesentlichen alle mit dem Eigentum an einem übertragenen finanziellen Vermögenswert verbundenen Risiken und Chancen behält, erfasst der Konzern weiterhin den finanziellen Vermögenswert und bilanziert eine besicherte Kreditaufnahme für die erhaltenen Erlöse.

Infolge der Ausbuchung eines zu fortgeführten Anschaffungskosten bewerteten finanziellen Vermögenswerts wird die Differenz zwischen dem Buchwert des Vermögenswerts und der Summe der erhaltenen Gegenleistungen und noch ausstehenden Forderungen erfolgswirksam erfasst. Darüber hinaus wird bei der Ausbuchung einer Finanzinvestition in ein Fremdkapitalinstrument, das erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert zu bewertend klassifiziert ist, der zuvor in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen kumulierte Gewinn oder Verlust in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert. Im Gegensatz dazu wird bei der Ausbuchung einer Finanzinvestition in ein Eigenkapitalinstrument, das der Konzern bei der erstmaligen Erfassung als erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert zu bewertend designiert hat, der zuvor in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen angesammelte kumulierte Gewinn oder Verlust nicht in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert, sondern in die Gewinnrücklagen umbucht.

2.11. Liquide Mittel und Bankguthaben

Barmittel und Bankguthaben werden zu Anschaffungskosten bewertet. Sie umfassen Barbestände, auf Abruf zur Verfügung stehende Bankguthaben und andere kurzfristige hochliquide finanzielle Vermögenswerte, die im Zeitpunkt der Anschaffung eine Laufzeit von maximal drei Monaten aufweisen.

2.12. Eigenkapital

Ein Eigenkapitalinstrument ist ein Vertrag, der einen Residualanspruch an den Vermögenswerten eines Unternehmens nach Abzug aller dazugehörigen Schulden begründet. Eigenkapitalinstrumente werden zum erhaltenen Ausgabeerlös abzüglich direkt zurechenbarer Ausgabekosten erfasst. Ausgabekosten sind solche Kosten, die ohne die Ausgabe des Eigenkapitalinstruments nicht angefallen wären.

Rückkäufe von eigenen Eigenkapitalinstrumenten werden direkt vom Eigenkapital abgezogen. Weder Kauf noch Verkauf, Ausgabe oder Einziehung von eigenen Eigenkapitalinstrumenten werden im Gewinn oder Verlust erfasst.

Von einem Konzernunternehmen emittierte Fremd- und Eigenkapitalinstrumente werden entsprechend dem wirtschaftlichen Gehalt der Vertragsvereinbarung und den Definitionen als finanzielle Verbindlichkeiten oder Eigenkapital klassifiziert.

2.13. Kurzfristige und sonstige langfristige Leistungen an Arbeitnehmer

Für kurzfristig fällige Leistungen an Arbeitnehmer (Löhne, Krankengeld, Boni etc.) ist in der Periode der Leistungserbringung seitens der Arbeitnehmer der nicht abgezinste Betrag der Leistung zu erfassen, der erwartungsgemäß im Austausch für die erbrachte Leistung gezahlt wird.

Die erwarteten Kosten für kurzfristig fällige Leistungen an Arbeitnehmer in Form von vergüteten Abwesenheiten sind im Fall ansammelbarer Ansprüche dann zu erfassen, wenn die Arbeitsleistungen, die die Ansprüche der Arbeitnehmer auf bezahlte künftige Abwesenheit erhöhen, erbracht werden. Im Fall nicht ansammelbarer Ansprüche erfolgt die Erfassung hingegen in dem Zeitpunkt, in dem die Abwesenheit eintritt.

Verbindlichkeiten aus sonstigen langfristigen Leistungen an Arbeitnehmer werden mit dem Barwert der geschätzten zukünftigen Mittelabflüsse bewertet, die der Konzern für die von den Mitarbeitern bis zum Bilanzstichtag erbrachten Leistungen erwartet.

2.14. Rückstellungen

Rückstellungen werden gebildet, wenn der Konzern eine gegenwärtige Verpflichtung (rechtlicher oder faktischer Natur) aus einem vergangenen Ereignis hat und es wahrscheinlich ist, dass die Erfüllung der Verpflichtung mit dem Abfluss von Ressourcen einhergeht und eine verlässliche Schätzung des Betrages der Rückstellung möglich ist.

Der angesetzte Rückstellungsbetrag ist der beste Schätzwert, der sich am Abschlussstichtag für die hinzugebende Leistung ergibt, um die gegenwärtige Verpflichtung zu erfüllen. Dabei sind bei der Ermittlung der Verpflichtung inhärente Risiken und Unsicherheiten zu berücksichtigen. Wird eine Rückstellung auf Basis der für die Erfüllung der Verpflichtung geschätzten Zahlungsströme bewertet, sind diese Zahlungsströme abzuzinsen, sofern der Zinseffekt wesentlich ist.

Kann davon ausgegangen werden, dass Teile oder der gesamte zur Erfüllung der Rückstellung notwendige wirtschaftliche Nutzen durch einen außenstehenden Dritten erstattet wird, wird dieser Anspruch als Vermögenswert aktiviert, wenn die Erstattung so gut wie sicher ist und ihr Betrag zuverlässig geschätzt werden kann.

2.15. Abfindungen

Eine Schuld für Leistungen aus Anlass der Beendigung des Arbeitsverhältnisses wird erfasst, wenn der Konzern das Angebot solcher Leistungen nicht mehr zurückziehen kann oder, falls früher, der Konzern damit zusammenhängende Kosten für eine Restrukturierung erfasst hat.

2.16. Finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten werden erfasst, wenn ein Konzernunternehmen Vertragspartei des die finanzielle Verbindlichkeit begründenden Finanzinstruments wird. Sie werden entweder gemäß der Effektivzinsmethode zu fortgeführten Anschaffungskosten oder erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet.

Finanzielle Verbindlichkeiten, die aus der Übertragung eines finanziellen Vermögenswerts, die aber nicht die Anforderungen für eine Ausbuchung erfüllt, resultieren oder die das anhaltende Engagement erfassen, und vom Konzern gewährte Finanzgarantien werden jedoch entsprechend der nachfolgend dargestellten spezifischen Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden abgebildet.

Finanzielle Verbindlichkeiten sind bei Zugang zum beizulegenden Zeitwert zu bewerten. Transaktionskosten, die direkt der Emission von finanziellen Verbindlichkeiten, die nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, zuzurechnen sind, reduzieren den beizulegenden Zeitwert der finanziellen Verbindlichkeiten bei Zugang. Transaktionskosten, die direkt der Emission von finanziellen Verbindlichkeiten zuzurechnen sind, die erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden unmittelbar in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

a) Erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten werden als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Verbindlichkeiten kategorisiert, wenn es sich um eine bedingte Gegenleistung eines Erwerbers bei einem Unternehmenszusammenschluss handelt, sie zu Handelszwecken gehalten werden oder freiwillig als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet designiert wurden.

Im Geschäftsjahr hatte der Konzern keine erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Verbindlichkeiten.

b) Zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertete finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten, die keine bedingten Gegenleistungen eines Erwerbers bei einem Unternehmenszusammenschluss darstellen, nicht zu Handelszwecken gehalten werden und nicht als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet designiert wurden, werden gemäß der Effektivzinsmethode zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

Die Effektivzinsmethode ist eine Methode zur Berechnung der fortgeführten Anschaffungskosten einer finanziellen Verbindlichkeit und der Zuordnung von Zinsaufwendungen auf die jeweiligen Perioden. Der Effektivzinssatz ist derjenige Zinssatz, mit dem die geschätzten künftigen Auszahlungen – einschließlich sämtlicher Gebühren und gezahlten oder erhaltenen Entgelte, die integraler Bestandteil des Effektivzinssatzes sind, Transaktionskosten und anderen Agien oder Disagien – über die erwartete Laufzeit des Finanzinstruments oder eine kürzere Periode auf den Nettobuchwert aus der erstmaligen Erfassung abgezinst werden.

c) Ausbuchung finanzieller Verbindlichkeiten

Der Konzern bucht eine finanzielle Verbindlichkeit dann aus, wenn die entsprechende Verpflichtung beglichen, aufgehoben oder ausgelaufen ist. Die Differenz zwischen dem Buchwert der ausgebuchten finanziellen Verbindlichkeit und der erhaltenen oder zu erhaltenden Gegenleistung wird in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Wenn der Konzern mit dem bestehenden Kreditgeber ein Schuldinstrument in ein anderes mit substantiell unterschiedlichen Bedingungen umtauscht, wird dieser Austausch als Tilgung der ursprünglichen finanziellen Verbindlichkeit und als Erfassung einer neuen finanziellen Verbindlichkeit behandelt. Ebenso bilanziert der Konzern substantielle Veränderungen der Bedingungen einer bestehenden Verbindlichkeit oder eines Teils davon als Tilgung der ursprünglichen finanziellen Verbindlichkeit und als Erfassung einer neuen Verbindlichkeit. Eine substantielle Veränderung der Bedingungen liegt annahmegemäß vor, wenn der mit dem ursprünglichen Effektivzinssatz diskontierte Barwert der Zahlungsströme unter den neuen Bedingungen, einschließlich der Berücksichtigung gezahlter und erhaltener Gebühren, mindestens 10 % vom diskontierten Barwert der verbleibenden Zahlungsströme der ursprünglichen finanziellen Verbindlichkeit abweicht. Wenn die Modifikation nicht zu einer substantiellen Veränderung der finanziellen Verbindlichkeit geführt hat, ist der Unterschied zwischen dem Buchwert der Verbindlichkeit vor der Modifikation und dem Barwert der Zahlungsströme nach der Modifikation, erfolgswirksam als Gewinn- oder Verlust aus Modifizierung in der Gewinn- und Verlustrechnung unter den Posten „Sonstige Erträge“ zu erfassen. Aus einem Unternehmenszusammenschluss resultierende Eventualverbindlichkeiten

Aus einem Unternehmenszusammenschluss resultierende Eventualverbindlichkeiten werden beim erstmaligen Ansatz mit dem beizulegenden Zeitwert zum Erwerbszeitpunkt bewertet. An darauffolgenden Abschlussstichtagen werden solche Eventualverbindlichkeiten mit dem höheren Betrag aus dem erstmaligen Ansatz abzüglich ggf. nach IFRS 15 zu erfassender kumulierter Auflösungen und dem sich gemäß IAS 37 *Rückstellungen, Eventualverbindlichkeiten und Eventualforderungen* ergebenden Wert angesetzt.

2.17. Kapitalflussrechnung

Der Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit wird nach der indirekten Methode dargestellt. Im Fall von gemischten Geschäftsvorfällen wird, soweit erforderlich, eine Zuordnung zu mehreren Tätigkeitsbereichen vorgenommen. Die Cashflows aus Fremdwährung wurden zum Jahresdurchschnittskurs umgerechnet. Der Finanzmittelfonds ist wie im Vorjahr definiert als der Saldo aus den liquiden Mitteln sowie kurzfristigen Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten.

Als Finanzschulden i. S. d. Kapitalflussrechnung werden sämtliche Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten sowie verzinsliche Darlehen, die von Gesellschaftern und Lieferanten gewährt wurden, bezeichnet. Zins- und Dividendeneinnahmen werden im Bereich der betrieblichen Tätigkeit ausgewiesen, während Zins- und Dividendenzahlungen unter den cash flows aus der Finanzierungstätigkeit Berücksichtigung finden. Steuerzahlungen werden in voller Höhe im Bereich der betrieblichen Tätigkeit ausgewiesen, da eine Zuordnung zu einzelnen Geschäftsbereichen praktisch nicht durchführbar ist.

Die Zusammensetzung des Zahlungsmittelfonds, die allgemeine Darstellungsform der Kapitalflussrechnung sowie die Ausübung der Ausweiswahlrechte blieben im Vergleich zu der Vorperiode unverändert.

2.18. Schätzungsunsicherheiten und Ermessensentscheidungen

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.

Hauptquellen von Schätzungsunsicherheiten

Im Folgenden werden die wichtigsten zukunftsbezogenen Annahmen sowie die sonstigen wesentlichen Quellen von Schätzungsunsicherheiten zum Ende der Berichtsperiode angegeben, durch die ein beträchtliches Risiko entstehen kann, dass innerhalb des nächsten Geschäftsjahres eine wesentliche Anpassung der ausgewiesenen Vermögenswerte und Schulden erforderlich wird.

a) Bilanzierung und Werthaltigkeit selbst erstellter immaterieller Vermögenswerte

Der Konzern erbringt eigene Entwicklungsleistungen (Weiterentwicklung der Spiele). In diesem Rahmen muss jährlich die Entscheidung getroffen werden, inwiefern die Entwicklungsleistung als selbst-erstellte immaterielle Vermögenswerte aktiviert wird. Die immateriellen Vermögenswerte sind in der Konzernbilanz zum 31. Dezember 2018 mit TEUR 3.727 (31. Dezember 2017: TEUR 1.899) berücksichtigt.

Die einzelnen Projektfortschritte sind zufriedenstellend verlaufen und auch die Kundenresonanz hat die vorangegangenen Schätzungen des Vorstands hinsichtlich der erwarteten Erlöse aus den jeweiligen Projekten bestätigt. Die gestiegene Aktivität der Wettbewerber hat den Vorstand jedoch dazu veranlasst, die Annahmen hinsichtlich künftiger Marktanteile und erwarteter Gewinnmargen für einzelne Projekte zu überdenken. Nach einer detaillierten Sensitivitätsanalyse ist der Vorstand zu der Überzeugung gelangt, dass der Buchwert der Vermögenswerte trotz möglicherweise niedrigerer Erlöse in voller Höhe realisiert werden wird. Die Situation wird weiter aufmerksam verfolgt, und es werden in den folgenden Geschäftsjahren Anpassungen vorgenommen, sofern dies künftig notwendig sein sollte.

b) Wertminderung des Geschäfts- oder Firmenwerts

Für die Bestimmung des Vorliegens einer Wertminderung des Geschäfts- oder Firmenwerts ist es erforderlich, den erzielbaren Betrag der zahlungsmittelgenerierenden Einheit, welcher der Geschäfts- oder Firmenwert zugeordnet worden ist, zu ermitteln. Die Berechnung des erzielbaren Betrags bedarf der Schätzung künftiger Cashflows aus der zahlungsmittelgenerierenden Einheit sowie eines geeigneten Abzinsungssatzes für die Barwertberechnung. Wenn die tatsächlich erwarteten künftigen Cashflows geringer als bisher geschätzt ausfallen, kann sich eine wesentliche Wertminderung ergeben.

Der Buchwert des Geschäfts- oder Firmenwerts betrug zum 31. Dezember 2018 TEUR 27.909 (31. Dezember 2017: TEUR 28.916). In 2018 ergibt sich, wie im Vorjahr, kein Ausfallrisiko und somit kein Bedarf der Wertberichtigung.

c) Steuerrückstellungen

Steuerrückstellungen des Konzerns in Höhe von TEUR 253 beziehen sich auf die Beurteilung des Vorstands zur Höhe der Steuerzahlungen in Bezug auf noch nicht veranlagte Steuererklärungen. Ungeklärte Steuerpositionen beziehen sich hauptsächlich auf die Auslegung der steuerlichen Vorschriften hinsichtlich bestimmter von den Konzerngesellschaften getroffenen Vereinbarungen. Aufgrund der mit solchen ungewissen Steuerpositionen verbundenen Unsicherheit besteht die Möglichkeit, dass bei der späteren Einigung mit den Steuerbehörden das erzielte Ergebnis von den derzeit bilanzierten Beträgen abweichen kann.

d) Aktive latente Steuern auf Verlustvorträge

Ertragsteuern sind für jede Steuerjurisdiktion zu schätzen, in der der Konzern tätig ist. Dabei sind für jedes Besteuerungssubjekt die erwartete tatsächliche Ertragsteuer zu berechnen und die temporären Differenzen aus der unterschiedlichen Behandlung bestimmter Bilanzposten zwischen dem IFRS-Konzernabschluss und dem steuerrechtlichen Abschluss zu beurteilen. Soweit temporäre Differenzen vorliegen, führen diese Differenzen grundsätzlich zum Ansatz von aktiven und passiven latenten Steuern im Konzernabschluss. Der Vorstand muss bei der Berechnung tatsächlicher und latenter Steuern Beurteilungen treffen. Aktive latente Steuern werden in dem Maße angesetzt, in dem es wahrscheinlich ist, dass sie genutzt werden können. Die Nutzung aktiver latenter Steuern hängt von der Möglichkeit ab, im Rahmen der jeweiligen Steuerart und Steuerjurisdiktion ausreichendes zu versteuerndes Einkommen zu erzielen, wobei gegebenenfalls gesetzliche Beschränkungen hinsichtlich der maximalen Verlustvortragsperiode zu berücksichtigen sind.

Zur Beurteilung der Wahrscheinlichkeit der künftigen Nutzbarkeit von aktiven latenten Steuern sind verschiedene Faktoren heranzuziehen, wie z. B. Ertragslage der Vergangenheit, operative Planungen, Verlustvortragsperioden und Steuerplanungsstrategien. Weichen die tatsächlichen Ergebnisse von diesen Schätzungen ab oder sind diese Schätzungen in künftigen Perioden anzupassen, könnte dies nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben.

Kommt es zu einer Änderung der Werthaltigkeitsbeurteilung bei aktiven latenten Steuern, sind die angesetzten aktiven latenten Steuern erfolgswirksam abzuwerten.

Zum 31. Dezember 2018 wurden auf körperschaft- und gewerbsteuerliche Verlustvorträge in Höhe von TEUR 58.613 (Vorjahr: TEUR 1.011) bzw. TEUR 53.253 (Vorjahr: TEUR 775) keine aktiven latenten Steuern gebildet, da die derzeit betroffenen Gesellschaften eine Verlusthistorie aufweisen und derzeit davon auszugehen ist, dass die steuerlichen Verlustvorträge im Rahmen der mittelfristigen steuerlichen Ergebnisplanung wahrscheinlich nicht genutzt werden können. Diese Verlustvorträge sind zeitlich unbefristet nutzbar.

e) Bewertungen zum beizulegenden Wert

Einige Vermögenswerte und Schulden des Konzerns werden für Zwecke der Finanzberichterstattung zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Zur Bestimmung des beizulegenden Zeitwerts von Vermögenswerten und Schulden verwendet der Konzern so weit wie möglich beobachtbare Marktdaten. Sind solche Eingangsparameter der Stufe 1 nicht verfügbar, beauftragt gamigo qualifizierte externe Gutachter mit der Durchführung der Bewertungen. Der Konzern arbeitet eng mit den externen Gutachtern zusammen, um angemessene Bewertungsverfahren und Eingangsparameter festzulegen. Der Vorstand berichtet dem Aufsichtsrat regelmäßig, um die Gründe für Schwankungen in den beizulegenden Zeitwerten von Vermögenswerten und Schulden zu erläutern.

Beim Erwerb maßgeblicher Assets von Trion wurde mit dem Verkäufer eine Vereinbarung getroffen, dass für den Erwerb der Vermögenswerte und Schulden neben dem Kaufpreis, der in bar zu zahlen war, eine zusätzliche, bedingte Gegenleistung in Abhängigkeit der zukünftigen Performance der erworbenen Vermögenswerte zu leisten sein soll. Am Erwerbstag, dem 22. Oktober 2018, musste daher gemäß dem einschlägigen Standard IFRS 3 Unternehmenszusammenschlüsse der Marktwert der zukünftig zu leistenden bedingten Gegenleistung ermittelt werden. Hierfür wurde ein Betrag in Höhe von TEUR 143 passiviert.

Einzelheiten zu den verwendeten Bewertungstechniken und Eingangsparametern bei der Bestimmung der beizulegenden Zeitwerte der verschiedenen Vermögenswerte und Schulden können der Anhangangabe 3.1 entnommen werden.

2.19. Neue, aber noch nicht verpflichtend anzuwendende Standards und Interpretationen

Die folgenden neuen bzw. geänderten Standards bzw. Interpretationen wurden vom IASB bereits verabschiedet, sind aber noch nicht verpflichtend in Kraft getreten bzw. noch nicht in europäisches Recht übernommen worden. Der Konzern hat die Regelungen nicht vorzeitig angewandt.

IFRS 17	Versicherungsverträge ^{3,5}
Änderungen an IFRS 10 und IAS 28	Veräußerung oder Einbringung von Vermögenswerten zwischen einem Investor und einem assoziierten Unternehmen oder Joint Venture ^{4,5}
Änderungen an IAS 28	Langfristige Anteile an assoziierten Unternehmen und Gemeinschaftsunternehmen ^{1,5}
Änderungen an IFRS 9	Vorfälligkeitsregelungen mit negativer Ausgleichsleistung ^{1,5}
Jährliche Verbesserungen an den IFRS	Zyklus 2015 bis 2017 ¹
Änderungen an IAS 19	Planänderung, -kürzung oder -abgeltung ^{1,5}
Änderungen an IFRS 3	Definition eines Geschäftsbetriebs ^{2,5}
Änderungen an IAS 1 und IAS 8	Definition von Wesentlichkeit ^{2,5}
IFRIC 23	Unsicherheit bezüglich der ertragsteuerlichen Behandlung ^{1,5}

1 Anzuwenden für Geschäftsjahre, die am oder ab dem 1. Januar 2019 beginnen.

2 Anzuwenden für Geschäftsjahre, die am oder ab dem 1. Januar 2020 beginnen.

3 Anzuwenden für Geschäftsjahre, die am oder ab dem 1. Januar 2021 beginnen.

4 Erstanwendungszeitpunkt auf unbestimmte Zeit verschoben.

5 Ein EU-Endorsement steht noch aus.

IFRS 17 Versicherungsverträge

Der neue Standard legt die Grundsätze für den Ansatz, die Bewertung, die Darstellung und den Ausweis von Versicherungsverträgen fest und ersetzt IFRS 4 *Versicherungsverträge*.

Der Standard beschreibt ein allgemeines Modell, das für Versicherungsverträge mit direkter Überschussbeteiligung modifiziert wird (sog. „variable fee approach“). Bei Erfüllung bestimmter Kriterien wird das allgemeine Modell vereinfacht, indem die Verbindlichkeit für den verbleibenden Versicherungsschutz nach dem sog. Premium Allocation Approach bewertet wird.

Das allgemeine Modell verwendet aktuelle Annahmen, um die Höhe, den Zeitpunkt und die Unsicherheit künftiger Cashflows zu schätzen, und nimmt eine explizite Bewertung der Kosten dieser Unsicherheit vor. Dabei berücksichtigt es Marktzinssätze und die Auswirkungen von Optionen und Garantien der Versicherungsnehmer.

Die Umsetzung des Standards wird wahrscheinlich erhebliche Änderungen an den Prozessen und Systemen eines betroffenen Unternehmens mit sich bringen und eine verbesserte Koordination zwischen vielen Funktionen des Unternehmens erfordern, einschließlich Finanzen, Aktuariat und IT.

Der Standard ist für Geschäftsjahre anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2021 beginnen, wobei eine vorzeitige Anwendung zulässig ist. IFRS 17 ist retrospektiv anzuwenden, es sei denn, dies ist nicht durchführbar. In diesem Fall ist entweder der modifizierte retrospektive Ansatz oder der Fair-Value-Ansatz anzuwenden.

Der Vorstand geht nicht davon aus, dass die zukünftige Anwendung des Standards Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben wird, da keine entsprechenden Versicherungsverträge gehalten werden.

Änderungen an IFRS 10 und IAS 28 Veräußerung oder Einbringung von Vermögenswerten zwischen einem Investor und einem assoziierten Unternehmen oder Joint Venture

Die Änderungen adressieren einen Konflikt zwischen den Vorschriften von IAS 28 *Anteile an assoziierten Unternehmen und Joint Ventures* und IFRS 10 *Konzernabschlüsse*. 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 nach IFRS 3 darstellen. Der Erstanwendungszeitpunkt der Änderungen wurde vom IASB zwischenzeitlich auf unbestimmte Zeit verschoben.

Bislang beinhalteten Transaktionen mit assoziierten Unternehmen oder Gemeinschaftsunternehmen im Konzern keinen Geschäftsbetrieb im Sinne des IFRS 3, sondern lediglich einzelne Vermögenswerte. Der Vorstand geht daher davon aus, dass die Änderungen an IFRS 10 und IAS 28 keine Auswirkungen auf das Konzernergebnis haben werden.

Änderungen an IAS 28 Langfristige Anteile an assoziierten Unternehmen und Gemeinschaftsunternehmen

Die Änderungen betreffen langfristige Anteile an assoziierten Unternehmen und Gemeinschaftsunternehmen, die im Wesentlichen einen Teil der Nettoinvestition in diese Unternehmen darstellen, jedoch nicht nach der Equity-Methode bilanziert werden. Sie stellen klar, dass IFRS 9 einschließlich dessen Wertminderungsvorschriften auf solche langfristigen Anteile vorrangig anzuwenden ist, bevor eine eventuelle Erfassung von Verlustanteilen, die dem Buchwert der Beteiligung entsprechen oder diesen übersteigen, erfolgt und bevor die Wertminderungsvorschriften in IAS 28 für die Nettoinvestition angewendet werden.

Die Änderungen sind retrospektiv in Übereinstimmung mit IAS 8 auf Geschäftsjahre anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2019 beginnen. Eine freiwillige vorzeitige Anwendung ist zulässig. Bei der Erstanwendung sind einige Übergangsregelungen zu beachten.

Der Vorstand geht nicht davon aus, dass die Änderungen an IAS 28 wesentliche Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben werden.

Änderungen an IFRS 9 Vorfälligkeitsregelungen mit negativer Ausgleichsleistung

Die Änderungen an IFRS 9 stellen klar, dass es zum Zwecke der Beurteilung, ob ein vorzeitiges Kündigungsrecht mit Ausgleichszahlung die Zahlungsstrombedingung verletzt, unerheblich ist, ob die Partei, die die Kündigungsoption ausübt, eine Ausgleichszahlung leisten muss oder aber erhält. Mit anderen Worten, Vorfälligkeitsregelungen mit negativer Ausgleichsleistung führen nicht automatisch zur Nichterfüllung der Zahlungsstrombedingung.

Die Erstanwendung erfolgt retrospektiv für Geschäftsjahre, die am oder nach dem 1. Januar 2019 beginnen. Eine frühere Anwendung ist zulässig. Bei der Erstanwendung sind einige Übergangsregelungen im Zusammenhang mit dem bereits angewendeten IFRS 9 zu beachten.

Der Vorstand geht nicht davon aus, dass die Anwendung dieser Änderungen wesentliche Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben wird.

Jährliche Verbesserungen an den IFRS (Zyklus 2015 – 2017)

IFRS 3 <i>Unternehmenszusammenschlüsse</i>	Ein Erwerber, der Beherrschung über einen Geschäftsbetrieb darstellende gemeinschaftliche Tätigkeit erlangt, ist verpflichtet, die Vorschriften in IFRS 3 zum sukzessiven Unternehmenserwerb anzuwenden, das heißt Neubewertung der bereits gehaltenen Anteile zum beizulegenden Zeitwert bei Erlangung der Beherrschung.
IFRS 11 <i>Gemeinsame Vereinbarungen</i>	Ein Unternehmen bewertet seine zuvor gehaltenen Anteile nicht neu, wenn es die gemeinschaftliche Führung über einen Geschäftsbetrieb darstellende gemeinschaftliche Tätigkeit erlangt.
IAS 12 <i>Ertragsteuern</i>	Klarstellung, dass die Vorschriften zur Erfassung der Ertragsteuerwirkungen von Dividenden dort, wo auch die Geschäftsvorfälle und Ereignisse erfasst werden, die zu den auszuschüttenden Gewinnen führen, auf alle ertragsteuerlichen Auswirkungen von Dividenden anzuwenden sind und nicht nur auf Fälle, in denen es unterschiedliche Steuersätze für ausgeschüttete und nicht ausgeschüttete Gewinne gibt.
IAS 23 <i>Fremdkapitalkosten</i>	Klarstellung, dass spezifisch für die Beschaffung eines qualifizierten Vermögenswerts aufgenommene Darlehen nur dann bei der Ermittlung des Zinssatzes für allgemein aufgenommene Kredite unberücksichtigt bleiben, wenn sich der qualifizierte Vermögenswert noch nicht in seinem beabsichtigten gebrauchsfähigen Zustand befindet. Ist dieser Zustand hingegen durch geeignete Aktivitäten erreicht, sind sämtliche noch vorhandenen Mittel, die ursprünglich speziell für die Beschaffung des qualifizierten Vermögenswerts aufgenommen worden waren, als Teil der allgemein aufgenommenen Mittel zu behandeln und entsprechend bei der Ermittlung des Zinssatzes zu berücksichtigen.

Alle Änderungen sind für Geschäftsjahre, die am oder nach dem 1. Januar 2019 beginnen, anzuwenden und sind grundsätzlich prospektiv anzuwenden.

Der Vorstand geht nicht davon aus, dass die Änderungen wesentliche Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben werden.

Änderungen an IAS 19 *Planänderung, -kürzung oder -abgeltung*

Durch die Änderungen wird zwingend verlangt, dass bei einer Änderung, Kürzung oder Abgeltung eines leistungsorientierten Versorgungsplans der laufende Diensteitaufwand und die Nettozinsen für das restliche Geschäftsjahr unter Verwendung der aktuellen versicherungsmathematischen Annahmen neu zu ermitteln sind, die zur erforderlichen Neubewertung der Nettoschuld (des Vermögenswerts) verwendet wurden. Daneben wurde klargestellt, dass die Auswirkung auf die Vermögenswertobergrenze („asset ceiling“), die sich aus der Planänderung (oder der Kürzung oder Abgeltung) ergeben kann, in einem zweiten Schritt bestimmt und in der üblichen Weise im sonstigen Ergebnis erfasst wird.

Die geänderten Vorschriften sind auf Planänderungen, -kürzungen oder -abgeltungen anzuwenden, die in ab dem 1. Januar 2019 beginnenden Geschäftsjahren erfolgen. Eine rückwirkende Anwendung ist damit nicht vorgesehen.

Die Änderungen an IAS 19 können Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben, sofern zukünftig entsprechende Planänderungen, -kürzungen oder -abgeltungen vorgenommen werden.

Änderungen an IFRS 3 Definition eines Geschäftsbetriebs

Die Änderungen an IFRS 3 *Unternehmenszusammenschlüsse* dienen der Klarstellung der Definition eines Geschäftsbetriebs.

Ein Geschäftsbetrieb ist unverändert durch die drei Elemente Inputfaktor(en), Prozess(e) und Output definiert. Die Inputfaktoren und darauf angewendete Prozesse sollen dabei derart zum Einsatz kommen, dass sie zur Erzeugung von Output beitragen können. Die geänderte Definition von Output legt den Fokus auf die Bereitstellung von Gütern und Dienstleistungen an den Kunden, umfasst daneben aber auch Investitionserträge wie Dividenden, Zinsen und sonstige Erträge. Dagegen dienen Kostenreduktionen nicht mehr als Merkmal von Output.

Die Änderungen stellen klar, dass für das Vorliegen eines Geschäftsbetriebs ein Erwerb mindestens einen Inputfaktor und einen substanziellen Prozess umfassen muss, die zusammen signifikant zur Fähigkeit beitragen, Output erzeugen zu können. Das Vorliegen von Prozessen ist demnach letztlich der Unterschied zwischen dem Erwerb eines Geschäftsbetriebs und dem Erwerb einer Gruppe von Vermögenswerten. Die Prüfung ist dabei abhängig davon, ob mit der erworbenen Gruppe von Tätigkeiten und Vermögenswerten bereits Output erzeugt wird oder nicht.

Zusätzlich wurde ein sog. Konzentrationstest als transaktionsbezogenes Wahlrecht eingeführt, der eine vereinfachte Beurteilung ermöglicht, ob ein erworbenes Bündel von Aktivitäten und Vermögenswerten keinen Geschäftsbetrieb darstellt. Dies ist dann der Fall, wenn sich der beizulegende Zeitwert des erworbenen Bruttovermögens ganz überwiegend („substantially all“) auf einen einzelnen identifizierbaren Vermögenswert (bzw. eine Gruppe von vergleichbaren identifizierbaren Vermögenswerten) konzentriert.

Die Änderungen sind erstmals auf solche Transaktionen anzuwenden, deren Erwerbszeitpunkt zu Beginn oder nach dem Beginn von Geschäftsjahren liegt, die am oder nach dem 1. Januar 2020 beginnen (prospektive Anwendung). Eine vorzeitige Anwendung ist zulässig und entsprechend offenzulegen.

Die Änderungen an IFRS 3 können Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben, sofern zukünftig entsprechende Transaktionen auftreten.

Änderungen an IAS 1 und IAS 8 Definition von Wesentlichkeit

Die Änderungen an IAS 1 *Darstellung des Abschlusses* und IAS 8 *Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden, Änderungen von Schätzungen und Fehler* dienen der Verfeinerung der Definition von Wesentlichkeit durch Vereinheitlichung des Wortlauts der in verschiedenen Standards und Verlautbarungen des IASB enthaltenen Wesentlichkeitsdefinition und der Schärfung von mit der Definition in Zusammenhang stehenden Begrifflichkeiten. Dabei wird der Begriff der Verschleierung eingeführt und durch Beispiele illustriert.

Die überarbeitete Definition legt den Fokus auf die Wesentlichkeit von Informationen. Danach sind Informationen wesentlich, wenn vernünftigerweise damit zu rechnen ist, dass das Auslassen, das fehlerhafte Darstellen und/oder das Verschleiern die Entscheidungen der primären Adressaten von IFRS-Abschlüssen beeinflussen könnten, die sie auf Basis dieser Abschlüsse treffen.

Die überarbeitete Definition von Wesentlichkeit ist künftig nur noch in IAS 1 enthalten. In IAS 8 wird lediglich darauf verwiesen, dass „wesentlich“ in IAS 1 definiert und in IAS 8 mit der gleichen Bedeutung anzuwenden ist.

Die Änderungen sind erstmals auf Geschäftsjahre anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2020 beginnen (prospektive Anwendung).

Der Vorstand geht nicht davon aus, dass die Änderungen wesentliche Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben werden.

IFRIC 23 Unsicherheit bei der ertragsteuerlichen Behandlung

IFRIC 23 legt die Bilanzierung laufender und latenter Steuerschulden aus, bei denen Unsicherheiten hinsichtlich der ertragsteuerlichen Behandlung bestehen.

Solche Unsicherheiten entstehen, wenn die Anwendung des jeweils geltenden Steuerrechts auf eine spezifische Transaktion nicht eindeutig ist und daher (auch) von der Auslegung durch die Steuerbehörden abhängt, die dem Unternehmen bei der Aufstellung des Abschlusses jedoch nicht bekannt ist.

Ein Unternehmen berücksichtigt diese Unsicherheiten nur dann bei den bilanziell erfassten Steuerschulden oder ansprüchen, wenn es wahrscheinlich ist, dass die entsprechenden Steuerbeträge bezahlt oder erstattet werden. Dabei ist davon auszugehen, dass die Steuerbehörden ihr Recht zur Überprüfung erklärter Beträge ausüben werden und dabei vollständige Kenntnis aller zugehörigen Informationen besitzen.

Wenn sich Tatsachen und Umstände, die Grundlage für die Beurteilung der Unsicherheit waren, geändert haben oder bei Vorliegen neuer relevanter Informationen, ist die Beurteilung zu überprüfen und gegebenenfalls anzupassen.

Die Anwendung von IFRIC 23 kann Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben, wenn Transaktionen erfolgen, bei denen Unsicherheit hinsichtlich der ertragsteuerlichen Behandlung besteht.

3. Erwerb von Tochterunternehmen

3.1. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von Trion Worlds Inc.

Am 22. Oktober 2018 hat der gamigo Konzern den Geschäftsbetrieb der Trion Worlds Inc. übernommen. Trion Worlds war ein führendes US-amerikanisches Spieleunternehmen mit Standorten in Redwood City (Kalifornien) und Austin (Texas) und hatte als Publisher und Entwickler bekannte Online- und Konsolen-MMO-Spiele wie ArcheAge, Trove, Defiance und Rift im Portfolio. Die Vermögenswerte des Unternehmens wurden im Rahmen eines "Assignment for the Benefit of the Creditors"-Prozesses erworben, bei dem der Käufer nur die Vermögenswerte kauft, mit denen er das Geschäft fortsetzen möchte. Die Vermögenswerte wurden erworben, da sich der Kaufpreis im Vergleich zu den Umsatzerlösen als lukrativ darbot. Dem gamigo Konzern bietet sich mit der Akquisition das Potenzial, den Umsatz und das EBITDA deutlich zu steigern. Der Konzern verfolgt damit konsequent seine Akquise-Strategie und bringt seine Expertise im Bereich der nachhaltigen Monetarisierung von Online-Spielen ein.

Der Erwerb der Trion Worlds Vermögenswerte mit teilweiser Übernahme von Verbindlichkeiten und Personal ist ein Unternehmenszusammenschluss im Sinne des IFRS 3 Unternehmenszusammenschlüsse.

Die gamigo US Inc., eine 100 %ige Tochter der gamigo AG, hat die Mehrheit der Vermögenswerte, einschließlich der Plattform und der Kundenbeziehungen, erworben. Ferner wurden ein Teil der Verbindlichkeiten aus dem laufenden Geschäftsbetrieb sowie qualifizierte Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen übernommen, um den Geschäftsbetrieb weiterzuführen, und der Konzern erhielt die weltweiten Publishingrechte an den Spielen.

Die Erstbewertung der Vermögenswerte und Schulden erfolgte durch die Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft Morison Köln AG und die PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft. Die Ergebnisse wurden in einem gesonderten Gutachten niedergelegt. In dem Gutachten wird zwischen den immateriellen Vermögenswerten und Sachanlagen unterschieden. Identifizierte, bewertete und mit dem beizulegenden Zeitwert angesetzte immaterielle Vermögenswerte sind die Kundenbeziehungen und die Plattform. Büro- und IT-Ausstattung (zum Beispiel Server, Rechner) wurden als materielle Vermögenswerte identifiziert sowie neu bewertet. Darüber hinaus wurden Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie einzelne Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen identifiziert und neu bewertet.

Für die Kundenbeziehungen wurde mittels Residualwertmethode ein beizulegender Zeitwert in Höhe von TEUR 2.435 ermittelt. Für die Bewertung wurde die Stand-alone-Planung der gamigo US Inc. hinzugezogen. Diese Planung ist Bestandteil der Konzernplanung der gamigo Gruppe. Die Planung erfolgte anhand von umfangreichen Erfahrungswerten des gamigo Konzerns mit MMO-Spielen sowie historischer Daten der Trion Worlds. Aufgrund der Planung sind Lizenzgebühren in Abhängigkeit des Umsatzes als wesentlich einzustufen. Darüber hinaus sind unter anderem weitere wesentliche Kosten wie Personal-, Marketing- und IT-Kosten identifiziert worden und werden vom Umsatz abgezogen und als EBITDA festgestellt. Die Planung erfolgte in Euro.

Als weiterer immaterieller Vermögenswert wurde die Plattform identifiziert. Die Trion Plattform ist das zentrale System für sämtliche Transaktionen und Zahlungen. Der Glyph Client ist Teil der Plattform, womit der Kunde das Spiel herunterladen kann, die Spielumgebung betritt und so Zugang zu der digitalen Spielumgebung erhält. Um einen verlässlichen beizulegenden Zeitwert für die Plattform zu ermitteln, wurde seitens der unabhängigen Sachverständigen PricewaterhouseCoopers GmbH, Stuttgart, und Morison AG, Köln, geprüft, welche Kosten für die Entwicklung der Plattform entstehen würden. Als Basis der Kosten wurden die durchschnittlichen Löhne und Gehälter des Entwicklerteams der Plattform herangezogen. Gemäß dem Konzept der Reproduktion wurde ein beizulegender Zeitwert der Plattform in Höhe von TEUR 8.066 ermittelt.

Die angesetzten Beträge für die erworbenen identifizierbaren Vermögenswerte und übernommenen Verbindlichkeiten sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

	<u>TEUR</u>
Immaterielle Vermögenswerte	10.501
Sachanlagen	1.127
Finanzielle Vermögenswerte	1.278
Finanzielle Verbindlichkeiten	-2.294
Passive latente Steuern	-1.962
Währungskurseffekt	<u>30</u>
	<u>8.681</u>
 Gesamte Gegenleistung	
Erfüllt durch:	
Zahlungsmittel	3.473
Vereinbarung über bedingte Gegenleistung	<u>143</u>
Summe übertragene Gegenleistung	<u>3.616</u>
 Nettomittelabfluss aus dem Erwerb:	
Gegenleistung in Form von Zahlungsmitteln gezahlt	<u>3.473</u>

Der beizulegende Zeitwert der finanziellen Vermögenswerte beinhaltet Forderungen aus Lieferungen und Leistungen mit einem beizulegenden Zeitwert von TEUR 1.278. Die bestmögliche Schätzung der nicht zu vereinnahmenden vertraglichen Zahlungsströme zum Erwerbszeitpunkt beträgt TEUR 0. Der Bruttowert der Forderungen aus Lieferung und Leistungen entspricht dem Nettowert, zum Bilanzstichtag wurden alle Forderungen vollständig vereinnahmt.

Die gesamte Gegenleistung für den Erwerb der Vermögenswerte und Schulden besteht in einer fixen Barkomponente (TEUR 3.473) und einer bedingten Gegenleistung (Earn Out). Die Vereinbarung über die bedingte Gegenleistung sieht einen zusätzlichen Kaufpreis vor, wenn die zukünftigen erzielten Umsätze einen bestimmten Betrag überschreiten. Der maximale zusätzliche Kaufpreis beträgt TUSD 2.000. Der potenzielle undiskontierte Betrag aller zukünftigen Zahlungen, die der Konzern im Rahmen der Vereinbarung über bedingte Gegenleistungen zu leisten hat, liegt zwischen TUSD 0 und TUSD 2.000. gamigo hat einen Betrag von TUSD 164 (TEUR 143) als bedingte Gegenleistung zum 22. Oktober 2018 anhand der Planung ermittelt. Die Eintrittswahrscheinlichkeit wird als mittel eingestuft. Der entsprechende Betrag wurde als eine sonstige finanzielle Verbindlichkeit passiviert. Diese Vereinbarung endet zum 31. Dezember 2019. Aus dem Kauf der Vermögenswerte und Schulden sind keine weiteren Eventualverbindlichkeiten zu erfassen.

Die gamigo-Gruppe war bereits seit zwei Jahren an einer Übernahme von Trion Worlds interessiert. Ende 2018 konnten dann zu einem vergleichsweise niedrigen Kaufpreis die Assets des Unternehmens im Rahmen eines „Assignment for the Benefit of the Creditors“-Prozesses erworben werden, bei dem der Käufer nur die Assets kauft, mit denen er das Geschäft fortsetzen möchte. Sanierungskosten konnten aufgrund des Assets Deals weitestgehend vermieden werden. Die erwerbsbedingten Kosten (in den Verwaltungskosten in der Konzerngesamtergebnisrechnung 2018 enthalten) betrugen TEUR 108. Der Erwerb des Geschäftsbetriebs von Trion Worlds konnte vor dem Hintergrund des ABC-Prozesses, in dem nur die besicherten Kreditgeber ausbezahlt werden mussten, zu einem Kaufpreis unter dem Marktwert (Bargain Purchase) abgeschlossen werden.

Der Bargain Purchase wurde in den sonstigen betrieblichen Erträgen erfasst und beträgt TEUR 5.065. Die Ursache für den Bargain Purchase resultiert im Wesentlichen aus identifizierten immateriellen Vermögenswerten (TEUR 10.501) abzüglich darauf entfallender latenter Steuern (TEUR 1.962) von insgesamt TEUR 8.539. Dies resultiert aus unabhängigen Gutachten der unabhängigen Sachverständigen PricewaterhouseCoopers GmbH, Stuttgart und Morison AG, Köln. Demnach ist die Differenz zwischen Kaufpreis und bewerteten immateriellen Vermögenswerten als Bargain Purchase zu verbuchen. Ein aus dem Erwerb resultierender Geschäfts- oder Firmenwert ist nicht vorhanden. Nach erneuter Überprüfung der entsprechenden Rahmenbedingungen und des Gesamtsachverhaltes gem. IFRS 3 hat der Gutachter sein Bewertungsergebnis bestätigt.

Der am 22. Oktober 2018 erworbene Geschäftsbetrieb hat im Geschäftsjahr TEUR 3.471 zum Konzernumsatz und TEUR 686 zum Konzernergebnis beigetragen. Quantitative Aussagen zum Beitrag des Pro-Forma-Umsatzes und des Pro-Forma-Ergebnisses der erworbenen Vermögenswerte und Schulden zum Konzernumsatz bzw. Konzernergebnis, unter der Prämisse, dass diese schon zum 1. Januar 2018 erworben worden wären, können nicht ohne erheblichen Aufwand und unsicheren Schätzungen vorgenommen werden. Das liegt daran, dass aus dem gesamten, unrentablen Geschäft der Trion Worlds Inc nur wenige Vermögenswerte und Schulden herausgelöst, von gamigo US Inc. erworben und mit dem bewährten Know-How, der Infrastruktur und dem Management des gamigo-Konzerns verknüpft wurden. Abzuschätzen wie diese Synergieeffekte zehn Monate vorher gewirkt hätten, mit einem teilweisen veränderten Management von gamigo ist extrem hypothetisch.

3.2. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von Wild Tangents Inc.

Am 3. April 2019 hat die gamigo AG über ihre 100%ige Tochter gamigo Inc. den Geschäftsbetrieb und die Schulden der WildTangent Inc. (WildTangent) übernommen. WildTangent ist ein führender Publisher von Casual Games in Bellevue (Washington), USA.

Mit der Übernahme führt die gamigo Gruppe ihre Serie von erfolgreichen Akquisitionen fort und nutzt die Konsolidierungspotenziale des Marktes. Basierend auf ihrer Plattformstrategie können Synergien zwischen gamigo und den übernommenen Assets gehoben werden und somit zum weiteren profitablen Wachstum der Gruppe beitragen. Mit der Übernahme der WildTangent-Vermögenswerte in 2019 und der Trion-Worlds-Vermögenswerte am Ende des Jahres 2018 konnte gamigo seine Position in den USA, einem der größten Spielmärkte der Welt, erheblich stärken.

WildTangent wurde im April 2019 erworben. Der Kaufpreis lag bei TUSD 5.000. Aktuell beschäftigen sich eine Vielzahl von Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen der gamigo AG mit der Integration in den gamigo-Konzern sowie der Analyse und Bewertung der erworbenen Vermögenswerte und Verbindlichkeiten. Parallel wird eine Kaufpreisallokation erstellt.

4. Veräußerung von Tochterunternehmen und Angaben zu Tochterunternehmen

4.1. Veräußerung von Tochterunternehmen

Der Konzern hat am 1. März 2018 100 % der Anteile an der Mobile Business Engine GmbH verkauft.

Das Nettovermögen von Mobile Business Engine GmbH zum Zeitpunkt der Veräußerung stellt sich wie folgt dar:

	TEUR
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	223
Sachanlagen	3
Finanzielle Vermögenswerte	13
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	865
Sonstige Vermögenswerte	5
Bankguthaben und Kassenbestand	12
Latente Steuerschulden	-17
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	-1.254
Sonstige Verbindlichkeiten	-6
Zurechenbarer Geschäfts- und Firmenwert	1.020
Nettovermögen	<u>864</u>
Gesamte Gegenleistung	
Erfüllt durch:	
Zahlungsmittel	500
Forderungsverzicht	80
	<u>580</u>
Nettomittelzufluss aus der Veräußerung:	
Erhaltene Gegenleistung in Form von Zahlungsmitteln	500
abzüglich mit dem Verkauf abgegebene Zahlungsmittel	-12
	<u>488</u>

Die Gegenleistung wurde vom Käufer am 5. März 2018 in bar beglichen.

Im Vorjahr wurden keine Tochterunternehmen veräußert.

4.2. Angaben zu Tochterunternehmen

Einzelheiten zur Zusammensetzung des Konzerns zum Bilanzstichtag sind nachstehend aufgeführt:

Gesellschaft	Sitz	Kapitalanteil % 31.12.2018
gamigo AG	Hamburg, Deutschland	-
adspree media GmbH	Berlin, Deutschland	100
Aeria Games GmbH	Hamburg, Deutschland	100
Aeria Interactive GmbH (vormals: Produktkraft Vermarktung GmbH)	Köln, Deutschland	100
gamigo Advertising GmbH	Hamburg, Deutschland	100
gamigo Inc.	Wilmington, Delaware, USA	100
gamigo Portals GmbH, Hamburg	Hamburg, Deutschland	100
gamigo Publishing GmbH, Hamburg	Hamburg, Deutschland	100
gamigo US Inc.	Dover, Delaware, USA	100
highdigit GmbH, Münster	Münster, Deutschland	100
Just Digital GmbH, Hamburg	Hamburg, Deutschland	100
Mediakraft GmbH, Köln	Köln, Deutschland	100
Mediakraft Networks GmbH, Köln	Köln, Deutschland	100
Mediakraft PL Sp.z o.o.	Warschau, Polen	95
Mediakraft Turkey Yayin Hizmetleri A.S.	Istanbul, Türkei	80
MK Productions GmbH, Köln	Köln, Deutschland	100

Mit Wirkung zum 1. Januar 2018 ist die Aeria Games GmbH, Berlin, als übertragender Rechtsträger nach Maßgabe des Verschmelzungsvertrags vom 28. August 2018 im Wege der Verschmelzung durch Aufnahme auf die ElbSpree Media Holding GmbH verschmolzen. Zum 1. Oktober 2018 wurde die ElbSpree Media Holding GmbH nach Maßgabe des Gesellschaftsvertrags zur Aeria Games GmbH umfirmiert.

Die folgende Gesellschaft wurde in 2018 gegründet:

- gamigo US Inc., Wilmington, Delaware, USA.

Die Löschung der folgenden Gesellschaften wurde am 23. Februar 2018 beschlossen, war allerdings bis zum 31. Dezember 2018 noch nicht vollzogen:

- Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware, USA
- cloudgame4you, Maidenhead, Großbritannien.

Muttergesellschaft, die den Konzernabschluss für den größten Kreis von Unternehmen aufstellt, ist die Bodhivas GmbH, Düsseldorf. Der Konzernabschluss der Bodhivas GmbH wird im Bundesanzeiger veröffentlicht.

Muttergesellschaft des kleinsten Konsolidierungskreises ist die gamigo AG, Hamburg. Der Konzernabschluss der gamigo AG, Hamburg, wird im Bundesanzeiger offengelegt.

5. Segmentinformationen

- a) Produkte und Dienstleistungen, aus denen die Erträge der berichtspflichtigen Segmente resultieren

Gemäß IFRS 8 sind Geschäftssegmente auf Basis der internen Berichterstattung über Konzernbereiche abzugrenzen, die regelmäßig vom Hauptentscheidungsträger der Gesellschaft im Hinblick auf Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen zu diesen Segmenten und der Bewertung ihrer Ertragskraft überprüft wird. An den Vorstand als Hauptentscheidungsträger berichtete Informationen zum Zwecke der Ressourcenallokation und der Beurteilung der Segmentleistung konzentrieren sich auf die beiden Segmente B2C/Game Publishing und B2B/Medien- und Plattform-Services.

Geschäftsbereich B2C/Game Publishing

Im Geschäftsbereich B2C/Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut, betrieben und teilweise auch firmenintern weiterentwickelt. Der Konzern verfügt über ein breites Portfolio an Online- und Konsolen-Spielen, inklusive Casual Games, Rollenspiele und Strategiespiele. Er vermarktet seine Produkte und Dienstleistungen an Gamer in Europa, Nord- und Südamerika sowie Australien, wobei der Schwerpunkt in Europa und Nordamerika liegt. Die Spiele werden weltweit oder für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizenziert. In Asien vermarktet gamigo nicht selbst, sondern arbeitet mit Lizenzpartnern zusammen.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die sogenannten Free-to-play Massively Multiplayer Online Games (MMOG's) 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. Mithilfe dieses Geschäftsmodells haben die Umsätze das Potenzial für eine bessere Skalierung, 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. Aufgrund der großen Anzahl von Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und häufig durch feste Spielergemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) miteinander 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), Client Games (Spiele werden zuerst heruntergeladen und der Client wird auf dem PC gespeichert. Beim Spielen müssen Spieler aber online sein, um mit dem Server zu kommunizieren) und Konsolenspielen (Spiele werden online auf Konsolen wie Xbox und Playstation gespielt). 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 auch oft Werbeeinblendungen und Werbevideos platziert.

Der gamigo-Konzern hat diverse MMOG's, insbesondere in den Bereichen Anime- und Fantasy-Rollenspiele, Aufbaustrategie 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 über 30 MMOG's und über 500 Casual Games an. Hierzu gehören auch diverse MMOG'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 stabilisiert bzw. wieder auf Wachstum gebracht 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. In diesem Bereich wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Portals GmbH), die GameSpree GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Publishing GmbH), die Piraya Mobile GmbH (heute gamigo Portals GmbH), die Fiesta Online Spiel Lizenz (zuerst USA, später auch die weltweiten exklusiven IP's jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Last Chaos Spiel Lizenz, die Looki Publishing GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Looki Assembly Studios GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Aeria Games GmbH, die Spiel Lizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal) und die Trion Worlds Inc. (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 (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 (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 B2B/Medien und Plattform-Services

Neben dem Bereich B2C/Game Publishing baut der gamigo-Konzern seit 2014 das Geschäftsfeld B2B/Medien- und Plattform-Services auf, das sich an Geschäftskunden richtet. 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. Während die Plattformmodule im Jahr 2018 vorrangig für eigene gamigo-Aktivitäten genutzt wurden, ist zukünftig geplant, die Services auch als „Software as a Service“-Lösungen für andere Spielepublisher und -entwickler zur Verfügung zu stellen.

Innerhalb des Bereiches Medien- und Plattform-Services bietet der gamigo-Konzern insbesondere Vermarktungs- und Vertriebsdienste an. Auch werden nach wie vor „Platform as a Service“-Dienstleistungen in geringerem Maße angeboten. Der gamigo Konzern schafft es mittels Akquisitionen weitere Synergien zu heben, sodass das separate Anbieten von Payment-Dienstleistungen mittels der 100%igen Beteiligung an der Mobile Business Engine GmbH nicht mehr notwendig war und dieses Unternehmen Anfang 2018 veräußert werden konnte. Durch die gehobenen Synergien kann gamigo seinen Kunden vergleichbare und zum Teil bessere Payment-Lösungen anbieten.

Im Bereich Medien-Vermarktung und -Vertrieb werden die Dienstleistungen bei der adspree media GmbH sowie bei der Mediakraft Networks GmbH konzentriert. Die adspree media GmbH, die früher unter SevenGames Network firmierte, ist eine internationale 360-Grad-Vermarktungsagentur für Spieleunternehmen. adspree media GmbH steuert die Akquisition neuer Nutzer bzw. Spieler performanceorientiert und effizient über die wichtigsten Kanäle: u. a. Suchmaschinenoptimierung (SEO), Suchmaschinenwerbung (SEA, z. B. Google, Bing), Facebook-Marketing, Programmatic/Real-Time Media Buying, Influencer Marketing, Affiliate Marketing und TV-Werbung. Zusätzlich verfügt adspree media GmbH 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.de und mmogames.com) als auch SEA-basierte Portale (z. B. Browsergames.org).

Mit der Mediakraft Networks GmbH wurde Mitte 2017 eine Unternehmensgruppe erworben, welche in Deutschland, Polen und der Türkei in den Bereichen Online Video, Social-Marketing und Influencer-Marketing aktiv ist und in diesen Ländern eine starke Marktposition hat. Die Mediakraft-Gruppe betreibt komplette YouTube-Kanäle für Unternehmen betreut YouTube-Stars und Influencer und konzipiert und realisiert Influencer-Kampagnen. Die eigenen YouTube-Kanäle wurden zum Ende des Jahres aufgrund geringer bzw. unsicherer Werbeeinnahmen eingestellt bzw. an Partner übergeben. Neben Gaming Channels und Gaming-affinen Stars verfügt die Mediakraft-Gruppe auch über Inhalte in anderen Bereichen.

Synergien werden hier einerseits auf der Vertriebsseite gehoben, wie z. B. die Bedienung von adspree Gaming-Kunden durch Mediakraft-Kampagnen oder die Ansprache von Gaming-Zielgruppen durch die adspree media GmbH für (teilweise auch non-gaming) Mediakraft-Kunden. Andererseits werden die Online-Video-Produktionskompetenzen von der Mediakraft-Gruppe auch für adspree-Kampagnen und die Generierung von Bewegtbildinhalten für die Spieleportale genutzt.

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.

Auch im Bereich B2B/Medien- und Plattform-Services wird als wichtiger Bestandteil der Wachstumsstrategie auf M&A gesetzt. Seit 2014 wurden diverse IT- und Medienunternehmen sowie Portale bzw. Assets gekauft. Im Bereich Advertising/Portale wurden die POGED GmbH (verschmolzen mit der adspree media GmbH), das Asset Gulli.com, die SevenGames Networks GmbH (umfirmiert in adspree media GmbH), das Portal MMOgames.com sowie die Mediakraft Networks GmbH und ihre Tochtergesellschaften erworben. Des Weiteren wurde im Bereich Plattform-Services die HoneyTracks Software im Rahmen eines Assets Deals erworben.

b) Segmentumsatzerlöse und Segmentergebnisse

Segmentumsatzerlöse und Segmentergebnisse

in TEUR	B2C 2018	B2B 2018	Eliminierung 2018	Konsolidiert 2018
Umsatzerlöse	<u>29.671</u>	<u>15.618</u>	<u>0</u>	<u>45.289</u>
Segmentergebnis	<u>10.042</u>	<u>1.009</u>	<u>0</u>	<u>11.051</u>
Abschreibungen				-8.464
Finanzerträge				14
Finanzierungskosten				<u>-2.110</u>
Ergebnis vor Steuern				491
Ertragsteuern				<u>1.126</u>
Ergebnis nach Steuern				<u>1.617</u>

in TEUR	B2C 2017	B2B 2017	Eliminierung 2017	Konsolidiert 2017
Umsatzerlöse	<u>29.605</u>	<u>12.477</u>	<u>0</u>	<u>42.082</u>
Gesamtumsatz	<u>29.605</u>	<u>12.477</u>	<u>0</u>	<u>42.082</u>
Segmentergebnis	<u>8.154</u>	<u>-1.120</u>	<u>0</u>	<u>7.034</u>
Abschreibungen				-10.392
Finanzerträge				51
Finanzierungskosten				<u>-2.359</u>
Ergebnis vor Steuern				-5.666
Ertragsteuern				<u>675</u>
Ergebnis nach Steuern				<u>-4.991</u>

Der Konzern nutzt keine geographischen Informationen für Zwecke der Steuerung oder für Management-Reports. Eine separate Erhebung dieser Daten wäre für den Konzern mit unverhältnismäßigen Kosten verbunden.

Im B2C Segment existieren aufgrund der Kundenstruktur keine Kunden, welche einen Anteil von mehr als 10 % an den Umsatzerlösen des Konzerns ausmachen. Das B2B Segment ist insgesamt durch eine weniger kleinteilige Kundenstruktur geprägt, dennoch bestehen auch hier keine Kunden, welche für mehr als 10 % an den Umsatzerlösen des Konzerns verantwortlich sind.

Die Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden der berichtspflichtigen Segmente entsprechen den beschriebenen Konzern-Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden. Das Segmentergebnis stellt das Ergebnis dar, das jedes Segment ohne Zuordnung des Anteils am Ergebnis von assoziierten Unternehmen und Joint Ventures, der zentralen Verwaltungskosten einschließlich der Vergütung des Vorstands, des Finanzergebnisses, der nicht operativen Gewinne und Verluste aus Finanzinstrumenten und Finanzierungskosten sowie des Ertragsteueraufwands erzielt. Das so ermittelte Segmentergebnis wird dem Hauptentscheidungsträger des Konzerns im Hinblick auf Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen zu dem jeweiligen Segment und der Bewertung seiner Ertragskraft berichtet.

c) Segmentvermögen

Segmentvermögen

	31.12.2018	31.12.2017
	in TEUR	in TEUR
B2C	79.914	54.261
B2B	13.878	12.534
Summe Segmentvermögen	93.792	66.794
Konsolidierte Summe Vermögenswerte	93.792	66.794

Zum Zwecke der Überwachung der Segmentleistung und der Ressourcenallokation auf die Segmente überwacht der Hauptentscheidungsträger des Konzerns die den einzelnen Segmenten zuzuordnenden materiellen, immateriellen und finanziellen Vermögenswerte. Alle Vermögenswerte inkl. Geschäfts- und Firmenwert sind den berichtspflichtigen Segmenten zugeordnet.

6. Immaterielle Vermögenswerte

Die immateriellen Vermögenswerte entwickelten sich wie folgt:

	Selbst erstellte immaterielle Vermögens- werte	Sonstige immaterielle Vermögens- werte	Geleistete An- zahlungen auf sonstige imma- terielle Vermö- genswerte	Geschäfts- oder Firmen- werte	Gesamt
in TEUR					
Anschaffungs- oder Herstellungskosten					
01.01.2017	702	75.031	4.274	47.279	127.286
Zugänge: Erstkon- solidierung	0	759	0	0	759
Zugänge	1.801	2.706	422	65	4.994
Zugänge IFRS 16	0	0	0	0	0
Abgänge	0	-324	-706	0	-1.030
Währungskurs- differenzen	0	-2	0	-35	-37
Umbuchungen	0	50	-50	0	0
31.12.2017/ 01.01.2018	2.503	78.220	3.940	47.309	131.972
Zugänge: Erstkon- solidierung	0	10.501	0	0	10.501
Zugänge	2.533	694	415	0	3.642
Zugänge IFRS 16	0	14.152	0	0	14.152
Abgänge	0	-223	0	-1.020	-1.243
Währungskurs- differenzen	19	0	0	13	32
Umbuchungen	0	0	0	0	0
31.12.2018	5.055	103.344	4.355	46.302	159.056

	Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte	Sonstige immaterielle Vermögenswerte	Geleistete Anzahlungen auf sonstige immaterielle Vermögenswerte	Geschäfts- oder Firmenwert	Gesamt
Abschreibungen und Wertminderungen					
01.01.2017	442	53.875	3.471	18.393	76.181
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	71	0	0	71
Zugänge des Geschäftsjahres	162	8.142	49	0	8.353
Zugänge IFRS 16	0	0	0	0	0
Abgänge des Geschäftsjahres	0	-100	0	0	-100
Zuschreibungen	0	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0	0
Umbuchungen	0	5	-5	0	0
31.12.2017/01.01.2018	604	61.993	3.515	18.393	84.505
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	0	0	0
Zugänge des Geschäftsjahres	724	5.770	0	0	6.494
Zugänge IFRS 16	0	472	0	0	472
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0	0
Zuschreibungen	0	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0	0
31.12.2018	1.328	68.235	3.515	18.393	91.471
Buchwert					
31. Dezember 2017	1.899	16.227	425	28.916	47.467
Buchwert					
31. Dezember 2018	3.727	35.109	840	27.909	67.585

Die Geschäfts- oder Firmenwerte wurden zum Zwecke der Wertminderungsprüfung den folgenden zahlungsmittelgenerierenden Einheiten zugeordnet:

	31.12.2018 TEUR	31.12.2017 TEUR
B2C	21.281	21.268
B2B	6.628	7.648
	<u>27.909</u>	<u>28.916</u>

Der Konzern überprüft die Geschäfts- oder Firmenwerte jährlich auf Wertminderung und zusätzlich, wenn es Anzeichen dafür gibt, dass die Geschäfts- oder Firmenwerte wertgemindert sein könnten.

Es bestehen Geschäfts- oder Firmenwerte im Konzern aus dem Erwerb von Geschäftsbetrieben (Asset-Deal) sowie aus dem Erwerb von beherrschenden Anteilen an Unternehmen. Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden zum Bilanzstichtag mit TEUR 27.909 (2017: TEUR 28.916) ausgewiesen.

Die Werthaltigkeit dieser Geschäfts- oder Firmenwerte wurde zum Abschlussstichtag durch durchgeführte Werthaltigkeitstests bestätigt. Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden auf Ebene der der geschäftssegmente B2B und B2C getestet, da dies dem Ansatz der internen Steuerung des Konzerns entspricht.

Die Werthaltigkeitstests beruhen auf der Berechnung des erzielbaren Betrages der zahlungsmittelgenerierenden Einheiten auf der Grundlage ihres Nutzungswertes. Für diese Berechnung werden Cashflow-Prognosen herangezogen, die auf einer von der Geschäftsleitung genehmigten Finanzplanung für fünf Jahre beruhen. Die Cashflows aus B2C beinhalten die Effekte aus dem Erwerb des TRION-Geschäftes. Zahlungsströme für den fünf Jahre übersteigenden Zeitraum enthalten eine Wachstumsrate von 1 %. Es wurden Gross Margen von mehr als 50 % und EBITDA-Margen von mehr als 20 % angenommen. Die unterstellten EBITDA-Margen basieren auf historischen Erfahrungswerten bzw. wurden auf Basis eingeleiteter kostenreduzierender Maßnahmen prognostiziert. Die Cashflows wurden nach der Discounted Cash Flow- (DCF-) Methode mit einem Zinssatz für B2C in Höhe von 12,05 % und für B2B in Höhe von 11,25 % abgezinst. Der zu Diskontierung verwendete gewichtete durchschnittliche Gesamtkapitalkostensatz spiegelt jeweils den vom Kapitalmarkt abgeleiteten, risikoadjustierten Zinssatz vor Steuern wieder (Weighted Average Cost of Capital).

7. Sachanlagen

Die Sachanlagen entwickelten sich wie folgt:

in TEUR	Bauten auf fremden Grundstücken	Technische Anlagen und Maschinen	Betriebs- und Geschäftsausstattung	Gesamt
Anschaffungs- oder Herstellungskosten				
01.01.2017	680	23	8.386	9.089
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	737	737
Zugänge des Geschäftsjahres	0	0	92	92
Zugänge IFRS 16	0	0	0	0
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	48	48
31.12.2017/01.01.2018	680	23	9.263	9.966
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	1.127	1.127
Zugänge des Geschäftsjahres	1.525	0	0	1.525
Zugänge IFRS 16	1.684	0	18	1.702
Abgänge des Geschäftsjahres	-13	0	-347	-360
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0
31.12.2018	3.876	23	10.0601	13.960
Abschreibungen und Wertminderungen				
01.01.2017	638	23	6.098	6.759
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	620	620
Zugänge des Geschäftsjahres	17	0	711	728
Zugänge IFRS 16	0	0	0	0
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	168	168
31.12.2017/01.01.2018	655	23	7.597	8.275
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	0	0
Zugänge des Geschäftsjahres	0	0	613	613
Zugänge IFRS 16	873	0	13	886
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0
31.12.2018	1.528	23	8.223	9.774
Buchwert 31. Dezember 2017	25	0	1.666	1.691
Buchwert 31. Dezember 2018	2.348	0	1.838	4.186

8. Aktive 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 16.082 (2017: TEUR 9.533) entfallen in Höhe von TEUR 10.826 (2017: TEUR 9.533) aus der wahrscheinlichen zukünftigen Nutzung von steuerlichen Verlustvorträgen sowie in Höhe von TEUR 5.256 (2017: TEUR 0) aus dem Ansatz der erstmaligen Anwendung des IFRS 16. Aktive und passive latente Steuern wurden für identische Steuersubjekte saldiert, sodass sich insgesamt aktive latente Steuern in Höhe von TEUR 8.127 (2017: TEUR 7.141) ergeben.

Weitere Erläuterungen zu den latenten Steuern können den Anhangangaben 2.6 „Ertragsteuern“ und 20 „Passive latente Steuern“ entnommen werden.

9. Finanzielle Vermögenswerte

Die Erstanwendung des IFRS 9 wurde zu folgender Klassifizierung von finanziellen Vermögenswerten im Vergleich zum IAS 39. Die geänderte Klassifizierung führte zu keinem Anpassungseffekt.

	IAS 39 31.12.2017	IFRS 9 01.01.2018
Anteile an assoziierten Unternehmen	zum Verkauf verfügbar	Beizulegender Zeitwert mit Erfassung der Veränderungen im sonstigen Gesamtergebnis
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	fortgeführte Anschaffungskosten	fortgeführte Anschaffungskosten
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	fortgeführte Anschaffungskosten	fortgeführte Anschaffungskosten
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	fortgeführte Anschaffungskosten	fortgeführte Anschaffungskosten

Die Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente werden nicht zu Handelszwecken gehalten. Stattdessen werden sie für mittel- bis langfristige strategische Zwecke gehalten. Dementsprechend hat sich der Vorstand dafür entschieden, die Eigenkapitalinstrumente als erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet zu designieren, da dieser der Ansicht ist, dass die Erfassung kurzfristiger Schwankungen des beizulegenden Zeitwerts dieser Anlagen in der Gewinn- und Verlustrechnung nicht im Einklang mit der Strategie des Konzerns stehen würde, diese Anlagen für mittel- bis langfristige Zwecke zu halten und ihr Kurspotenzial entsprechend zu realisieren. Aus Wesentlichkeitsgründen wird für die Anteile an assoziierten Unternehmen angenommen, dass der Buchwert zum 31. Dezember 2018 dem beizulegenden Zeitwert entsprach. Der Konzern hat zum 31. Dezember 2018 Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente in Höhe von TEUR 94.

Darüber hinaus enthalten sowohl die langfristigen sonstigen finanziellen Vermögenswerte (TEUR 1.717) als auch die sonstigen kurzfristigen finanziellen Vermögenswerte (TEUR 55) Darlehen und Forderungen gegen Mitarbeiter, andere Parteien sowie Kautionen.

Sowohl die langfristigen Darlehen und Forderungen gegen Mitarbeiter und andere Parteien als auch Kautionen werden vom Konzern in einem Geschäftsmodell gehalten, dessen Zielsetzung darin besteht, finanzielle Vermögenswerte zur Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme zu halten und deren Vertragsbedingungen ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag darstellen. Dementsprechend werden alle diese finanziellen Vermögenswerte zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

Der Konzern hat an nahestehende Unternehmen Ausleihungen in Höhe von TEUR 67 ausgereicht. Deren Verzinsung entspricht der durchschnittlichen Marktverzinsung.

10. Wertminderungen von finanziellen Vermögenswerten

Im Rahmen der Bestimmung der Wertberichtigungen der Darlehen an nahestehende Unternehmen oder Personen liegt kein Ausfallrisiko vor.

In der laufenden Berichtsperiode gab es hinsichtlich der Bestimmung der Wertberichtigungen keine Änderungen der Schätzungsmethoden oder der wesentlichen Annahmen.

11. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

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

Der Konzern bucht eine Forderung aus Lieferungen und Leistungen aus, wenn Informationen vorliegen, die darauf hindeuten, dass sich der Schuldner in erheblichen finanziellen Schwierigkeiten befindet und keine realistische Aussicht auf eine Zahlung besteht. Dies wäre beispielsweise der Fall, wenn der Schuldner sich in einem Liquidations- oder Insolvenzverfahren befindet oder wenn die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen mehr als zwei Jahre überfällig sind, je nachdem, was früher eintritt. Keine der ausgebuchten Forderungen aus Lieferungen und Leistungen ist Gegenstand von Zwangsvollstreckungsmaßnahmen.

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

in TEUR	Einzelwertberichtigungen		Portfoliowertberichtigungen		Gesamt	
	2018	2017	2018	2017	2018	2017
1. Januar	279	409	6	6	285	415
Zugänge aus Erstkonsolidierung	0	4	0	0	0	4
Ergebniswirksame Veränderungen der Wertberichtigungen und Forderungsabschreibungen	-123	-134	0	0	-123	-134
31. Dezember	156	279	6	6	162	285

Die obige Tabelle zeigt die Fälligkeitsstruktur bestehender Forderungen. Da die historischen Erfahrungen bei den Ausfällen des Konzerns im Hinblick auf die verschiedenen Segmente keine signifikanten Unterschiede aufweisen, wird die auf Überfälligkeit basierende Wertberichtigung nicht weiter zwischen den verschiedenen Segmenten des Konzerns unterschieden.

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

in TEUR	nicht fällig	überfällig			Buchwerte
		1-30 Tage	31-180 Tage	mehr als 180 Tage	
31.12.2018	3.931	1.191	1.071	86	6.279
31.12.2017	3.603	244	470	571	4.888

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

12. Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente

Dieser Posten enthält Bankguthaben von TEUR 4.153 (2017: TEUR 1.019) und einen Kassenbestand von TEUR 5 (2017: TEUR 2).

13. Nicht zahlungswirksame Geschäftsvorfälle

Wesentliche nicht zahlungswirksame Geschäftsvorfälle resultieren aus der Erstanwendung von IFRS 16 sowie aus dem Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte und Schulden der Trion Worlds. Hierzu verweisen wir auf die Anhangangaben 19 und 3.1.

14. Konzerneigenkapital

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

GEZEICHNETES KAPITAL

Das Grundkapital ist in 2.310.716 Stückaktien (nennwertlose Namensaktien) aufgeteilt. Alle bis zum 31. Dezember 2018 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 2018	2.310.716
Ausgabe neuer Aktien	0
Stand 31. Dezember 2018	2.310.716
Gewichteter Durchschnitt der Aktien im Geschäftsjahr 2018	2.310.716

KAPITALRÜCKLAGE

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

AUSSCHÜTTUNGEN

Gamigo setzt seine 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.

UNTERSCHIEDBETRAG AUS DER FREMDWÄHRUNGSUMRECHNUNG

Umrechnungsdifferenzen aus der Umrechnung der funktionalen Währung ausländischer Geschäftsbetriebe in die Berichtswährung des Konzerns (Euro) werden im Konzernabschluss direkt im sonstigen Ergebnis erfasst und in der Rücklage aus Fremdwährungsumrechnung kumuliert. Darin enthalten sind ebenfalls Gewinne und Verluste aus designierten Sicherungsinstrumenten zur Absicherung einer Nettoinvestition in einen ausländischen Geschäftsbetrieb. Zuvor in der Rücklage aus Fremdwährungsumrechnung erfasste Umrechnungsdifferenzen (im Hinblick auf die Umrechnung sowohl des Nettovermögens des ausländischen Geschäftsbetriebs als auch der Absicherung von Nettoinvestitionen in ausländische Geschäftsbetriebe) werden in die Gewinn- und Verlustrechnung überführt, wenn ein teilweiser oder vollständiger Verkauf des ausländischen Geschäftsbetriebs erfolgt.

ERWIRTSCHAFTETES KONZERNEIGENKAPITAL

Das erwirtschaftete Konzerneigenkapital umfasst die in den vergangenen sowie in der laufenden Periode erzielten und vorgetragenen Ergebnisse der in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen.

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, substantielle Investitionen, obwohl sie in einem nicht unbeträchtlichen Umfang die kurzfristige Ertragsfähigkeit des Unternehmens belasten, in den Aufbau der Unternehmensgruppe – insbesondere für M&A Aktivitäten – 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 sein.

15. Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten

Die sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten gliedern sich in folgende Klassen:

in TEUR	31.12.2018	31.12.2017
Unbesichert – zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Kontokorrentkredite	0	4.862
Darlehen von Banken	0	11.608
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	837	8.224
Anleihe (inkl. abgegrenzte Zinsen)	25.327	0
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	16.291	0
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	1.002	2.411
Earn Out	143	0
Summe Finanzverbindlichkeiten	43.600	27.105

Zu den sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten gehören die Bilanzposten Anleihe, Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen, sonstige langfristige Verbindlichkeiten, Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten und sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten.

Die Entwicklung der sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten zum 31. Dezember 2018 sieht wie folgt aus:

in TEUR	31.12. 2017	Auf- nahme	Tilgung	Erlass	Abge- grenzte Zinsen	Zins- zahlun- gen	31.12. 2018
Kontokorrentkredite	4.862	0	4.862	0	0	414	0
Darlehen von Banken	11.608	0	11.608	0	0	938	0
Kredite von nahestehen- den Unternehmen oder Personen	8.224	0	6.864	554	31	128	837
Anleihe	0	24.877	0	0	450	0	25.327
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16*	0	17.426	1.342	0	207	0	16.291
Sonstige Darlehen und finanzielle Ver- bindlichkeiten	2.411	0	1.378	0	-31	23	1.002
Earn Out	0	143	0	0	0	0	143
Summe Finanzver- bindlichkeiten	27.105	42.446	26.054	554	657	1.503	43.600

*nicht zahlungswirksam

Die Fälligkeitsanalyse der finanziellen Verbindlichkeiten zum 31. Dezember 2018 sieht wie folgt aus:

in TEUR	bis 1 Jahr	1 bis 5 Jahre
Unbesichert – zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Kontokorrentkredite	0	0
Darlehen von Banken	0	0
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	0	837
Anleihen (inkl. abgegrenzte Zinsen)	0	25.327
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	2.411	13.880
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	267	735
Earn Out	143	0
Summe Finanzverbindlichkeiten	2.821	40.779

Die gewichtete durchschnittliche Effektivverzinsung ist nachfolgend aufgeschlüsselt dargestellt:

in %	31.12.2018	31.12.2017
Kredite von Banken	n/a	5,8
Kontokorrentkredite	n/a	n/a
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	4,0	4,0
Sonstige Darlehen	2,0	2,0
Anleihe	11,6	n/a

Analyse der sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten nach Währungen zum 31. Dezember 2018:

in TEUR	in EUR	in USD	Sonstige	Summe
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	837	0	0	837
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	14.663	1.628	0	16.291
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	1.002	0	0	1.002
Anleihe (inkl. abgegrenzte Zinsen)	25.327	0	0	25.327
Earn Out	0	143	0	143
Summe	41.829	1.771	0	43.600

Analyse der sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten nach Währungen zum 31. Dezember 2017:

in TEUR	in EUR	in USD	Sonstige	Summe
Kontokorrentkredite	4.862	0	0	4.862
Darlehen von Banken	11.608	0	0	11.608
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	8.224	0	0	8.224
Anleihe	0	0	0	0
Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten	0	0	0	0
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	2.411	0	0	2.411
Summe	27.105	0	0	27.105

16. Sonstige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten

Die sonstigen nicht-finanziellen Verbindlichkeiten (TEUR 4.705; Vorjahr: TEUR 2.541) enthalten im Wesentlichen Verbindlichkeiten aus Steuern in Höhe von TEUR 2.068 (Vorjahr: TEUR 1.404), und Passive Rechnungsabgrenzungsposten in Höhe von TEUR 1.628 (Vorjahr: TEUR 84).

17. Berichterstattung zu Finanzinstrumenten

Klassen und Kategorien von Finanzinstrumenten sowie deren beizulegende Zeitwerte

Die folgende Tabelle umfasst Informationen über Klassen von Finanzinstrumenten, basierend auf ihrer Art und ihren Eigenschaften, sowie die Buchwerte der Finanzinstrumente. Der Buchwert der unten aufgeführten Finanzinstrumente entspricht den beizulegenden Zeitwerten der Finanzinstrumente. Zum 31. Dezember 2018 besitzt der Konzern keine Finanzinstrumente, deren Buchwerte wesentlich von den beizulegenden Zeitwerten abweichen, sodass auf eine Angabe der Fair Values verzichtet wurde. Daher werden in der unten aufgeführten Werten die Hierarchiestufen nicht angegeben.

31.12.2018	Buchwert				
	Finanzielle Vermögenswerte			Finanzielle Verbindlichkeiten	
	Erfolgs-wirk-sam zum bei-zulegenden Zeitwert	Erfolgsneutral zum beizule-genden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungs-kosten	Erfolgs-wirk-sam zum beizulegenden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungs-kosten
in TEUR					
Barmittel und Bankbestände	-	-	4.158	-	-
Forderungen aus Lieferun-gen und Leistungen und sonstige Forderungen	-	-	7.925	-	-
Sonstige finanzielle Ver-mögenswerte	-	-	1.717	-	-
Assoziierte Unternehmen		94			
Anleihe	-	-	-	-	24.877
Sonstige finanzielle Ver-bindlichkeiten	-	-	-	-	18.723
Verbindlichkeiten aus Liefe-rungen und Leistungen und sonstige Verbind-lichkeiten	-	-	-	-	8.736

31.12.2017 (angepasst)	Buchwert				
	Finanzielle Vermögenswerte			Finanzielle Verbindlichkeiten	
	Erfolgs-wirk-sam zum bei-zulegenden Zeitwert	Erfolgsneutral zum beizule-genden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungs-kosten	Erfolgs-wirk-sam zum beizulegenden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungs-kosten
in TEUR					
Barmittel und Bankbestände	-	-	-	-	-
Forderungen aus Lieferun-gen und Leistungen und sonstige Forderungen	-	-	4.888	-	-
Sonstige finanzielle Ver-mögenswert			2.849		
Assoziierte Unternehmen		106			
Sonstige finanzielle Ver-bindlichkeiten	-	-	-	-	27.105
Verbindlichkeiten aus Liefe-rungen und Leistungen und sonstige Verbind-lichkeiten	-	-	-	-	7.219

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 nach bestem Wissen 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 zum Bilanzstichtag Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente von insgesamt TEUR 4.158 (2017: TEUR 1.021) zur Verfügung. Das Liquiditätsrisiko wird insgesamt als gering eingestuft.

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.

WÄHRUNGSRISIKEN

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 den Tochtergesellschaften gamigo Inc. und gamigo US Inc. Erträge und Aufwendungen in US-Dollar anfallen. Aus diesem Grund wurde keine Währungssicherung vorgenommen.

TRANSLATIONSRIKO

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 der US-amerikanischen Tochtergesellschaften 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 durch die Anleihe substantiell, sodass das Risiko, das aus sich volatil verhaltenden Zinssätzen resultiert, wesentlich ist. Vor dem Hintergrund wurde eine Zinssicherung für die variabel verzinsten Anleihe vorgenommen.

18. Anleihe

Die gamigo AG hat am 11. Oktober 2018 eine vorrangig besicherte Unternehmensanleihe in Höhe von TEUR 32.000 mit einer mit einem Gesamtrahmen von bis zu TEUR 50.000 vorwiegend auf dem schwedischen und kontinental europäischen Anleihenmarkt platziert. Falls Investoren weitere Anleihen zeichnen möchten und die gamigo AG Liquiditätsbedarf hat, hat die gamigo AG die Möglichkeit im Rahmen der Terms and Conditions der Anleihe bis zu einem Gesamtvolumen von TEUR 50.000 neue Anleihen zu emittieren. Die Anleihen mit ISIN SE0011614445 werden mit einem jährlichen variablen Kupon in Höhe von 7,75 % per annum (über dem 3-Monats EURIBOR mindestens 0,00 %) verzinst und werden am 11. Oktober 2022 fällig.

Die Anleihen werden an der Börse in Stockholm (regulierter Markt) und am Open Market (Quotation Board) in Frankfurt/Main gehandelt.

19. IFRS 16 Leasingverhältnisse

Der Konzern mietet diverse Vermögenswerte einschließlich der Gebäude, Betriebs- und Geschäftsausstattung sowie Softwarelizenzen. Die durchschnittliche Mietlaufzeit beträgt vier Jahre.

Die Auswirkung der erstmaligen Anwendung von IFRS 16 auf die Konzernbilanz zum 1. Januar 2018 wurde ausführlich in Anhangangabe 2.2 dargestellt.

RoU-Vermögenswerte

Der Buchwert der RoU-Vermögenswerte und die Abschreibungen nach Klassen setzten sich wie folgt zusammen:

in TEUR	Buchwert 01.01.2018	Zugänge	Abschreibungen	Buchwert 31.12.2018
RoU aus Gebäudemieten	1.583	1.578	873	2.288
RoU aus Lizenzmieten	0	14.152	472	13.680
RuU aus Miete von IT-Ausstattung	66	0	0	66
RoU aus Fahrzeugleasing	24	0	13	11
Gesamt	1.673	15.730	1.358	16.045

Leasingverbindlichkeiten

in TEUR	31.12.2018	01.01.2018
Langfristig	13.880	0
Kurzfristig	2.411	1.673
Gesamt	16.291	1.673

Fälligkeitsanalyse

in TEUR	31.12.2018
Bis zu einem Jahr	2.411
Mehr als ein Jahr und bis zu fünf Jahren	13.880
Mehr als fünf Jahre	0
Gesamt	16.291

Zinsaufwendungen auf die Leasingverbindlichkeiten beliefen sich in 2018 auf TEUR 215. Der Mietaufwand für kurzfristige Leasingverhältnisse betrug TEUR 311. Der Mietaufwand für Leasingverhältnisse über Vermögenswerte von geringem Wert betrug TEUR 0. Die Laufzeit der Leasingverbindlichkeiten sind der Anhangangabe 15 zu entnehmen.

Die gesamten Zahlungsmittelabflüsse für Mietaufwendungen und Lizenzzahlungen aus Leasingverhältnissen beliefen sich in 2018 auf TEUR 1.342. Zugänge zu Nutzungsrechten waren in Höhe von TEUR 15.730 zu verzeichnen.

Der Konzern hat keine Sale-und-Lease Back-Transaktionen.

20. Passive latente Steuern

Die passiven latenten Steuern betreffen temporäre Differenzen, die im Rahmen der Erstkonsolidierung der zwischen 2014 und 2018 erworbenen Gesellschaften zwischen den Zeitwerten der immateriellen Vermögenswerte und ihren steuerlichen Werten aufgetreten sind (TEUR 3.159; 2017: TEUR 1.914) sowie temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz der Anleihe nach IFRS und dem steuerlichen Wertansatz (TEUR 359; 2017: TEUR 0). In Höhe von TEUR 1.044 (2017: TEUR 542) wurden passive latente Steuern auf temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz auf selbsterstellte immaterielle Vermögenswerte nach IFRS und der Steuerbilanz sowie in Höhe von TEUR 5.167 aufgrund der Erstanwendung von IFRS 16 gebildet (2017: TEUR 0). Die passiven latenten Steuern wurden für identische Steuersubjekte mit den jeweiligen aktiven latenten Steuern saldiert, sodass sich nach Saldierung passive latente Steuern in Höhe von TEUR 1.774 (2017: TEUR 191) ergeben.

21. Kurzfristige Rückstellungen

in TEUR	01.01.2018	Erstkonsolidierung	Inanspruchnahme	Auflösung	Zuführung	31.12.2018
Personalabhängige Verpflichtungen	692	0	503	194	582	577
Abschluss- und Prüfungskosten	179	0	147	7	205	230
Übrige Rückstellungen	2.140	655	1.669	362	4.880	5.644
Summe kurzfristige Rückstellungen	3.011	655	2.319	563	5.667	6.451

Rückstellungen werden für gegenwärtige, rechtliche und faktische Verpflichtungen gebildet, die aus Ereignissen der Vergangenheit resultieren, die wahrscheinlich zu einer künftigen wirtschaftlichen Belastung führen werden und deren Höhe verlässlich geschätzt werden kann.

Resultiert aus einer geänderten Einschätzung eine Reduzierung des Verpflichtungsumfangs, wird die Rückstellung anteilig aufgelöst und der Ertrag in dem Bereich erfasst, der ursprünglich bei der Bildung der Rückstellung mit dem Aufwand belastet war.

Die übrigen Rückstellungen beinhalten Verpflichtungen aus Rechtsstreitigkeiten, Verpflichtungen für Lizenzkosten und Revenue Shares sowie Milestone Zahlungen bei verschiedenen Spielen.

Alle Rückstellungen haben eine Laufzeit von bis zu einem Jahr.

22. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen

Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen umfassen im Wesentlichen ausstehende Beträge für den Kauf von Waren aus Lieferungen und Leistungen sowie laufende Kosten.

Von den meisten Lieferanten werden für die ersten Tage ab Rechnungsstellung keine Zinsen erhoben. Anschließend werden unterschiedliche Zinssätze auf den ausstehenden Betrag fällig.

Der Vorstand ist der Ansicht, dass der Buchwert der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen grundsätzlich ihrem Marktwert entspricht.

23. Rechtsstreitigkeiten und Eventualschulden

Rechtsstreitigkeiten und andere rechtliche Verfahren werfen oft komplexe Fragen auf und sind mit zahlreichen Unwägbarkeiten und Schwierigkeiten verbunden, u. a. aufgrund des Sachverhalts und der Umstände jedes einzelnen Falls, des Gerichts, bei dem die Klage anhängig ist, sowie aufgrund von Unterschieden im anwendbaren Recht. Die Ergebnisse von gegenwärtig anhängigen bzw. künftigen Verfahren sind in aller Regel nicht vorhersagbar. Durch das rechtskräftige Urteil in einem Gerichtsverfahren, durch behördliche Entscheidungen oder durch einen Vergleich können gamigo Aufwendungen entstehen, für die bisher mangels verlässlicher Ermittelbarkeit bilanziell nicht vorgesorgt wurde oder die über die hierfür gebildete Rückstellung hinausgehen.

Bei anhängigen bzw. künftigen juristischen Verfahren wird anhand den der Rechtsabteilung des gamigo-Konzerns vorliegenden Informationen und in enger Abstimmung mit den für den gamigo-Konzern tätigen Rechtsanwälten geprüft, ob und in welcher Höhe der Konzern bilanzielle Vorsorge treffen muss. Soweit nach vernünftigem Ermessen eines dieser Verfahren wahrscheinlich zu bereits heute verlässlich messbaren Mittelabflüssen führen wird, wird der Barwert als Rückstellung für Rechtsstreitigkeiten passiviert. Diese Rückstellungen decken die geschätzten Zahlungen an die Kläger, die Gerichts- und Verfahrenskosten, die Kosten für Rechtsanwälte sowie eventuelle Vergleichskosten ab. Zu jedem Bilanzstichtag ermitteln die internen und externen rechtlichen Berater den aktuellen Stand der wesentlichen rechtlichen Risiken des Konzerns. Auf dieser Grundlage wird geprüft, ob und gegebenenfalls in welcher Höhe eine Rückstellung zu bilden oder anzupassen ist. Wertaufhellende Informationen werden bis zum Aufstellungszeitpunkt des Konzernabschlusses berücksichtigt.

Der gamigo-Konzern ist im Rahmen seines allgemeinen Geschäftsbetriebs an verschiedenen Rechtsstreitigkeiten, insbesondere Prozessen und Schiedsverfahren beteiligt oder es könnten solche in Zukunft eingeleitet oder geltend gemacht werden.

Unter Rechtsstreitigkeiten aus dem laufenden Geschäftsbetrieb des gamigo-Konzerns werden Verfahren gegenüber IT-Dienstleistern, Service-Dienstleistern sowie Verkäufern und ehemaligen Partnern verstanden. Die Rechtsstreitigkeiten sind oft die Folge von M&A Transaktionen. Aufgrund der Übernahme von defizitären Firmen und Assets kommt es nach der Übernahme regelmäßig zu Rechtsstreitigkeiten. Hintergrund der ausstehenden Zahlung der Beträge sind oft mangelhafte Leistungserbringungen oder keine Leistungserbringung, bzw. auch Fälle wobei Parteien Alt-Verbindlichkeiten einfordern, die nicht uneindeutig vom gamigo-Konzern übernommen wurden, sodass dies per Schiedsverfahren oder Prozess entschieden werden muss. Rückstellungen wurden gebildet in Höhe von TEUR 429 für Auseinandersetzungen wegen Nichtzahlung von Forderungen der IT-Dienstleister sowie anderen Service-Dienstleistern; sowie in Höhe von TEUR 676 für Verfahren aufgrund von Unternehmenstransaktionen gegenüber ehemaligen Dienstleistern des erworbenen Unternehmens; sowie in Höhe von TEUR 529 für weitere Verfahrensrisiken durch Unternehmenstransaktionen. Weitere Verfahren im Sinne des Arbeitsrechtes belaufen sich auf weniger als TEUR 50.

24. Sonstige finanzielle Verpflichtungen

Durch die im Berichtsjahr freiwillige vorzeitige Anwendung des IFRS 16, wurden sämtliche Verträge, die zu sonstigen finanziellen Verpflichtungen führen, im Rahmen der Bilanzierungsumstellung (Erstanzwendung: 1. Januar 2018) als IFRS 16-Fälle klassifiziert und bilanziell berücksichtigt. Es wird auf die detaillierten Ausführungen unter Anhangangabe 15 verwiesen.

25. Umsatzerlöse

Umsätze ergeben sich aus den Einnahmen der Online-, Konsolen- und mobilen Spielen (Casual-Games, Rollenspiele und Strategiespiele) sowie aus B2B Services (Plattform und Advertising-Services). Dies steht im Einklang mit den Umsatzzahlen, die gemäß IFRS 8 *Geschäftssegmente* für jedes berichtspflichtige Segment angegeben werden (siehe Punkt 5).

in TEUR	2018	2017
B2C (business to consumer): Spiele	29.671	29.605
B2B (business to business): Plattform- und Advertising Services	15.618	12.477
Gesamt	45.289	42.082

Der Transaktionspreis, der den (teilweise) nicht erfüllten Leistungsverpflichtungen zum 31. Dezember 2018 zugeordnet war, wird in Übereinstimmung mit IFRS 15 nicht angegeben, da alle entsprechenden Leistungsverpflichtungen Teile von Verträgen sind, welche eine erwartete ursprüngliche Laufzeit von maximal einem Jahr haben.

26. 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.

27. Sonstige betriebliche Erträge

Die sonstigen betrieblichen Erträge beinhalten folgende Posten:

in TEUR	2018	2017
Bargain Purchase	5.065	663
Ausbuchen von Verbindlichkeiten, u. a. aus M&A Tätigkeit	1.211	1.111
Währungskursgewinne	196	217
Übrige	195	383
Gesamt	6.667	2.374

Zu den regelmäßig vorkommenden sonstigen betrieblichen Erträgen zählen wie in den vergangenen und folgenden Geschäftsjahren u. a. Erlöse aus dem M&A Geschäft. Dazu gehören beispielsweise wiederkehrende Erlöse aus Bargain Purchase, dem Ausbuchen von Kaufpreisverbindlichkeiten sowie Erlöse aus dem Verkauf von Unternehmen, Rechten und Lizenzen. Die Erlöse stehen im Zusammenhang mit der betrieblichen Tätigkeit der gamigo Gruppe.

28. Bezogene Leistungen

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

29. Personalaufwand

Der Personalaufwand erhöhte sich im Jahr 2018 um TEUR 818 auf TEUR 14.730 (Vorjahr: TEUR 13.912). Die Veränderung ist im Wesentlichen auf die zusätzlichen Personalkosten im Zusammenhang mit der Übernahme der Trion-Mitarbeiter zurückzuführen.

in TEUR	2018	2017
Löhne und Gehälter	12.060	11.766
Soziale Abgaben	2.670	2.146
Gesamt	14.730	13.912

Für die beitragsorientierten staatlichen Pläne zur Altersversorgung (gesetzliche Rentenversicherung) wurden im Berichtsjahr TEUR 1.072 (2017: TEUR 926) aufgewendet.

30. Sonstige betriebliche Aufwendungen

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen beinhalten folgende Aufwendungen:

in TEUR	2018	2017
Werbung und Medienkosten	6.205	3.165
Rechts- und Beratungskosten	1.986	1.558
EDV Dienstleistungen	550	2.488
Provisionen	265	341
Raumkosten	714	1.078
Reise- und Bewirtungskosten	361	415
Währungskursverluste	194	244
Verluste aus Abgängen Anlagevermögen	188	0
Übrige	2.242	1.576
Gesamt	12.705	10.865

31. Abschreibungen

Hinsichtlich der Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen verweisen wir auf die Erläuterungen zu den immateriellen Vermögenswerten (Anhangangabe 6) und Sachanlagen (Anhangangabe 7). Im Berichtsjahr wurden keine außerplanmäßigen Wertminderungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen aufwandswirksam erfasst, da kein Ausfallrisiko festzustellen ist.

Abschreibungen auf Finanzanlagen wurden im Berichtsjahr nicht vorgenommen (Vorjahr: TEUR 1.311).

32. Finanzergebnis

Die Finanzerträge und Finanzaufwendungen setzen sich wie folgt zusammen:

in TEUR	2018	2017
Finanzerträge		
Zinserträge	14	1
Übriges Beteiligungsergebnis	0	50
Finanzaufwand		
Zinsaufwendungen	-2.110	-1.985
Sonstige Finanzaufwendungen		-374
Gesamt	-2.096	-2.308

33. Ertragsteuern

in TEUR	2018	2017
Laufende Ertragsteuern	-103	-10
Latente Steuern	1.229	685
Gesamt	1.126	675

Der Ausweis der laufenden Ertragsteuern umfasst im Wesentlichen Steuern vom Einkommen und Ertrag in Deutschland und den USA für die jeweiligen Berichtsjahre.

Der angewendete Steuersatz entspricht dem von der Gesellschaft in Deutschland zu leistenden Unternehmenssteuersatz von 32,3 % auf steuerbare Gewinne (2017: 32,3 %) gemäß dem Steuerrecht der Bundesrepublik Deutschland. Der Steueraufwand in anderen Ländern wird mit den in den jeweiligen Rechtskreisen geltenden Steuersätzen berechnet.

Aus dem Verkauf der Mobile Business Engine GmbH entstand kein Steueraufwand oder -ertrag.

Die Überleitung des erwarteten Steueraufwands (Vorjahr: Steuerertrag) auf den tatsächlichen Steuerertrag zeigt die folgende Tabelle:

in TEUR	2018	2017
Ergebnis vor Ertragsteuern	491	-5.666
Ertragsteuersatz	32 %	32 %
Erwarteter Steueraufwand (Vorjahr: Steuerertrag)	157	-1.827
Abweichungen vom erwarteten Steueraufwand:		
Steuerminderungen aufgrund steuerfreier Erträge	-367	0
Nicht aktivierte latente Steuern auf temporäre Differenzen und Veränderung der Verlustvorträge sowie Veränderung Wertberichtigung	-944	975
Steuereffekt aus abweichenden ausländischen Steuersätzen	19	-15
Steuermehrungen aufgrund steuerlich nicht abzugsfähiger Aufwendungen	18	140
Sonstige Steuereffekte	-9	52
Tatsächlicher Steuerertrag	-1.126	-675
Effektiver Steuersatz	-230 %	12 %

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 hinaus gehende 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 Bilanzstichtag bestehen körperschaftsteuerliche Verlustvorträge in Höhe von TEUR 92.569 (2017: TEUR 31.383) und gewerbsteuerliche Verlustvorträge von TEUR 86.027 (2017: TEUR 29.304). Keine aktiven latenten Steuern wurden für steuerliche Verluste angesetzt, deren Realisierbarkeit ungewiss ist. Die deshalb nicht berücksichtigten körperschaftsteuerlichen Verlustvorträge belaufen sich auf TEUR 58.613 (2017: TEUR 1.011) und die gewerbsteuerlichen Verlustvorträge auf TEUR 53.253 (2017: TEUR 775). Ungenutzte steuerliche Verluste sind auf unbestimmte Zeit vortragsfähig.

Nicht erfolgswirksam bzw. direkt im Eigenkapital erfasste Steuern resultieren aus dem Erwerb der Vermögenswerte der Trion Worlds und betragen TUSD 2.268. Temporäre Differenzen mit nicht ausgeschütteten Gewinnen ausländischer Tochterunternehmen liegen nicht vor.

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

Zum 31. Dezember 2018 wurden alle latenten Steuern auf temporäre Differenzen auf der Basis eines Steuersatzes von gerundet 32,3 % für Deutschland (Vorjahr: 32,3 %) und 28,0 % für die USA (Vorjahr: 30,0 %) ermittelt. Letzteres setzt sich aus der US-Federal Tax und der State Tax für Delaware zusammen. Der Rückgang resultiert aus der US-Steuerreform. Für den Ansatz der latenten Steuern auf Verlustvorträge in Deutschland wurden analog zum Vorjahr durchgängig Steuersätze für die Gewerbesteuer, die Körperschaftsteuer und für den Solidaritätszuschlag zugrunde gelegt.

34. Geschäftsvorfälle mit nahestehenden Unternehmen und Personen

Salden und Geschäftsvorfälle zwischen der Gesellschaft und ihren Tochterunternehmen, die nahestehende Unternehmen und Personen sind, wurden im Zuge der Konsolidierung eliminiert und werden in dieser Anhangangabe nicht erläutert. Einzelheiten zu Geschäftsvorfällen zwischen dem Konzern und anderen nahestehenden Unternehmen und Personen sind nachfolgend angegeben.

Als „Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen im Sinne des IAS 24 (Angaben über Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen) kommen neben dem Vorstand ihm nahe Familienangehörige und grundsätzlich der Aufsichtsrat, Beteiligungen sowie die Anteilseigner in Betracht.

Remco Westermann ist alleiniger Vorstand der gamigo AG. Er ist als Vorstand in diversen anderen Unternehmen tätig und hält Anteile an Unternehmen, die in Beziehungen mit der gamigo AG stehen.

Die blockescence plc, Malta, hält mittelbar 38,7 % der Anteile der gamigo AG. Remco Westermann hält 90 % der Anteile der Bodhivas GmbH (Düsseldorf), die wiederum 76,9 % der Anteile der blockescence plc hält, die wiederum 100 % der Anteile der Samarion SE (Düsseldorf) hält, die wiederum 38,7 % (36,2 % direkt und 2,5 % über ihre 100 % Beteiligung Persogold GmbH (Hamburg)) der Anteile der gamigo AG. Auf Basis von Stimmrechtsvereinbarungen mit anderen Aktionären der gamigo AG hält die blockescence mittelbar 53,2 % der Stimmrechte der gamigo AG.

Remco Westermann ist Teil des aus drei Mitgliedern bestehenden Board of Directors der blockescence plc und hält persönlich indirekt über seine Holding Bodhivas GmbH zum Bilanzstichtag 69,2 % der Anteile an der blockescence plc.

Die blockescence Services AG (vormals: solidare International AG), Zug (Schweiz), ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der blockescence plc. René Müller ist alleiniger Verwaltungsrat.

Die blockescence DLT solutions GmbH, Düsseldorf, ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der blockescence plc. Remco Westermann ist alleiniger Geschäftsführer.

Die Persogold GmbH, Hamburg, ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der Samarion SE und hält 2,5 % der Anteile an der gamigo AG. Alleiniger Geschäftsführer der Persogold GmbH ist Remco Westermann. Rechtsgeschäfte mit der Persogold GmbH lagen im Berichtsjahr nicht vor.

Die gamigo AG hat diverse Verträge mit Unternehmen der blockescence Gruppe:

- Die Samarion SE hat der gamigo AG im Jahr 2012 Darlehen in Höhe von insgesamt EUR 800.000,00 mit einer Verzinsung von 4 % p. a. zur Verfügung gestellt. Am 9. Oktober 2018 wurden diese Darlehen bis zum 31. Oktober 2022 verlängert. Zusätzlich hat die Samarion SE am 4. September 2018 Payment Forderungen von der gamigo AG erworben in Höhe von EUR 336.842,55.
- Des Weiteren bestehen Dienstleistungsverträge mit der blockescence DLT solutions GmbH (seit 1. Januar 2019) und der blockescence Services AG (seit 1. Mai 2018) mit der gamigo AG bezüglich Dienstleistungen, die die gamigo AG für die blockescence plc Tochtergesellschaften erbringt. Die blockescence Services AG bezahlt eine Vergütung in Höhe der zu erbringenden tatsächlichen Gegenleistungen, aber mindestens EUR 5.000. Die gamigo AG hat entsprechend mit der blockescence services AG seit Juli 2018 eine monatliche Vergütung in Höhe von EUR 20.000 abgerechnet. Bis zum 30. Juni 2018 wurden für umfangreiche einmalig anfallende Sonderarbeiten EUR 301.178 abgerechnet.
- Zusätzlich besteht seit dem 22. Oktober 2018 eine Kooperationsvereinbarung zwischen der blockescence DLT solutions GmbH und der gamigo Publishing GmbH bezüglich einer zeitlich unbegrenzte Lizenzvereinbarung für die Nutzung der Trion IPs sowie eine Call-Option zum Kauf der Trion IPs.
- Seit dem 26. Februar 2019 hat die gamigo AG bis zum 31. März 2020 eine Call-Option auf die von der blockescence plc gehaltenen Anteile an der ReachHero GmbH.

35. Mitarbeiter

Die durchschnittliche Anzahl der Arbeitnehmer betrug:

	2018	2017
Deutschland	258	329
Polen	8	14
Türkei	16	14
USA	59	3
Korea	1	1
Gesamt	342	361

36. Honorar des Konzernabschlussprüfers

Für die in den Geschäftsjahren 2018 und 2017 erbrachten Dienstleistungen des Abschlussprüfers sind die folgenden Honorare für die Prüfungen der jeweiligen Jahresabschlüsse als Aufwand erfasst worden:

in TEUR	2018	2017
Abschlussprüfungsleistungen	200	120
Sonstige Beratungsleistungen	0	0

37. Organe der Gesellschaft und Bezüge

Der Vorstand bestand im Geschäftsjahr 2018 aus Remco Westermann (Chief Executive Officer).

Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr 2018 wie folgt zusammen:

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Managing Partner der Milaco GmbH, Köln,
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich),
- Martin Otten, Wirtschaftsprüfer der WPNO Wirtschaftsprüfungsgesellschaft, Köln (ab 22. Februar 2018),
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Oliver Strutyński, Chief Financial Officer der Studio 71 GmbH, Berlin,
- Christoph Vilanek), Chief Executive Officer der Freenet AG, Hamburg (bis 21. Februar 2018,
- Alexander von Voß, Chief Legal Officer der ProSiebenSat. 1 Media SE, München.

Im aktuellen Geschäftsjahr beliefen sich die Bezüge des Aufsichtsrats auf TEUR 30 (Vorjahr: TEUR 30) und die des Vorstands auf TEUR 223 (Vorjahr: TEUR 202). Die Gesamtbezüge des Vorstands setzen sich ausschließlich aus kurzfristigen Komponenten zusammen.

Zum 31. Dezember 2018 bestanden, wie im gesamten Jahr und im Vorjahr, keine Vorschüsse und Kredite an Mitglieder des Vorstands oder des Aufsichtsrats.

38. Ereignisse nach dem Abschlussstichtag

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

Die gamigo AG hat am 25. März 2019 im Rahmen einer Aufstockung eine weitere Anleihetranche in Höhe von Mio. EUR 10 innerhalb des Gesamtrahmens von Mio. EUR 50 platziert. Die Aufstockung wurde über Pari zu einem Preis von 100,50 Prozent des Nominalwerts der Anleihe durchgeführt. Wie das bereits ausstehende Anleihevolumen in Höhe von Mio. EUR 32, hat auch die Aufstockung eine variable Verzinsung in Höhe von 7,75 % p. a. (über dem 3-Monats EURIBOR, mindestens 0,0 %) und eine Laufzeit bis 11. Oktober 2022. Das Gesamtvolumen der gamigo-Anleihe erhöht sich somit auf Mio. EUR 42 Die neuen Anleihen sind unter gleicher ISIN wie die bisherigen Anleihen im Open Market (Quotation Board) der Frankfurter Börse und im regulierten Markt der Nasdaq Stockholm gelistet.

Am 3. April 2019 hat gamigo AG über ihre 100%ige Tochter gamigo Inc. den Geschäftsbetrieb, die wesentlichen Vermögenswerte und Schulden, der WildTangent Inc. (WildTangent) übernommen. WildTangent ist ein führender Publisher von Casual Games in Bellevue (Washington), USA.

Mit der Übernahme führt die gamigo AG ihre Serie von erfolgreichen Akquisitionen fort und nutzt die Konsolidierungspotenziale des Marktes. Basierend auf ihrer Plattformstrategie können Synergien zwischen gamigo und den übernommenen Unternehmen gehoben werden und somit zum weiteren profitablen Wachstum der Gruppe beitragen. Mit der Übernahme der WildTangent-Vermögenswerte in 2019 und der Trion-Worlds-Vermögenswerte am Ende des Jahres 2018 konnte gamigo seine Position in den USA, einem der größten Spielmärkte der Welt, erheblich stärken.

Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung des Ausweises oder Wertansatzes der einzelnen Vermögenswerte und Schuldposten zum 31. Dezember 2018 geführt hätten.

39. Genehmigung des Abschlusses

Der Konzernabschluss der gamigo AG zum 31. Dezember 2018 wird am 10. Mai 2019 gebilligt und zur Veröffentlichung freigegeben.

Hamburg, den 10. Mai 2019

Remco Westermann
(Vorstand)

BESTÄTIGUNGSVERMERK DES UNABHÄNGIGEN ABSCHLUSSPRÜFERS

An die gamigo AG, Hamburg

VERMERK ÜBER DIE PRÜFUNG DES KONZERNABSCHLUSSES UND DES KONZERNLAGEBERICHTS

Prüfungsurteile

Wir haben den Konzernabschluss der gamigo AG, Hamburg, und ihrer Tochtergesellschaften (der Konzern) – bestehend aus der Konzernbilanz zum 31. Dezember 2018, der Konzern-Gesamtergebnisrechnung, der Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung und der Konzern-Kapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018 sowie dem Konzernanhang, einschließlich einer Zusammenfassung bedeutsamer Rechnungslegungsmethoden – geprüft. Darüber hinaus haben wir den Konzernlagebericht der gamigo AG, Hamburg, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018 geprüft.

Nach unserer Beurteilung aufgrund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse

- entspricht der beigefügte Konzernabschluss in allen wesentlichen Belangen den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 HGB anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften und vermittelt unter Beachtung dieser Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens- und Finanzlage des Konzerns zum 31. Dezember 2018 sowie seiner Ertragslage für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018 und
- vermittelt der beigefügte Konzernlagebericht insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage des Konzerns. In allen wesentlichen Belangen steht dieser Konzernlagebericht in Einklang mit dem Konzernabschluss, entspricht den deutschen gesetzlichen Vorschriften und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

Gemäß § 322 Abs. 3 Satz 1 HGB erklären wir, dass unsere Prüfung zu keinen Einwendungen gegen die Ordnungsmäßigkeit des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts geführt hat.

Grundlage für die Prüfungsurteile

Wir haben unsere Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts in Übereinstimmung mit § 317 HGB und der EU-Abschlussprüferverordnung (Nr. 537/2014; im Folgenden „EU-APrVO“) unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung durchgeführt. Unsere Verantwortung nach diesen Vorschriften und Grundsätzen ist im Abschnitt „Verantwortung des Abschlussprüfers für die Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts“ unseres Bestätigungsvermerks weitergehend beschrieben. Wir sind von den Konzernunternehmen unabhängig in Übereinstimmung mit den europarechtlichen sowie den deutschen handelsrechtlichen und berufsrechtlichen Vorschriften und haben unsere sonstigen deutschen Berufspflichten in Übereinstimmung mit diesen Anforderungen erfüllt. Darüber hinaus erklären wir gemäß Artikel 10 Abs. 2 Buchst. f) EU-APrVO, dass wir keine verbotenen Nichtprüfungsleistungen nach Artikel 5 Abs. 1 EU-APrVO erbracht haben. Wir sind der Auffassung, dass die von uns erlangten Prüfungsnachweise ausreichend und geeignet sind, um als Grundlage für unsere Prüfungsurteile zum Konzernabschluss und zum Konzernlagebericht zu dienen.

Besonders wichtige Prüfungssachverhalte in der Prüfung des Konzernabschlusses

Besonders wichtige Prüfungssachverhalte sind solche Sachverhalte, die nach unserem pflichtgemäßen Ermessen am bedeutsamsten in unserer Prüfung des Konzernabschlusses für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2018 waren. Diese Sachverhalte wurden im Zusammenhang mit unserer Prüfung des Konzernabschlusses als Ganzem und bei der Bildung unseres Prüfungsurteils hierzu berücksichtigt; wir geben kein gesondertes Prüfungsurteil zu diesen Sachverhalten ab.

Nachfolgend stellen wir die aus unserer Sicht besonders wichtigen Prüfungssachverhalte dar:

1. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte und Schulden der Trion Worlds Inc.
2. Emission einer Anleihe über Mio. EUR 32 an den Börsenplätzen Frankfurt a.M. und Stockholm
3. Werthaltigkeit der Geschäfts- oder Firmenwerte

Unsere Darstellung dieser besonders wichtigen Prüfungssachverhalte haben wir wie folgt strukturiert:

- a) Sachverhaltsbeschreibung (einschließlich Verweis auf zugehörige Angaben im Konzernabschluss)
- b) Prüferisches Vorgehen

1. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte und Schulden der Trion Worlds Inc.

- a) Am 22. Oktober 2018 hat der Konzern wesentliche Vermögenswerte und Schulden (Geschäftsbetrieb) der Trion Worlds Inc. (Trion Worlds) übernommen. Die Vermögenswerte wurden im Rahmen eines sog. „Assignment for the Benefit of the Creditors“-Prozesses erworben, bei dem der Käufer nur die Vermögenswerte kauft, mit denen er das Geschäft fortsetzen möchte.

Die Golden Gate Games Inc. Dover, Delaware/USA (inzwischen gamigo US Inc.), eine 100%ige Tochter der gamigo AG, hat den Geschäftsbetrieb der Trion Worlds für TUSD 4.164 erworben.

Der Erwerb wurde in der Konzernbilanz als Unternehmenserwerb nach IFRS 3 behandelt. Bei ihrer Bewertung der erworbenen Vermögenswerte und Schulden haben sich die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG auf die Arbeiten eines externen Gutachters gestützt.

Aufgrund des Erwerbs zu einem Kaufpreis, der unter dem auf Basis der Arbeiten des externen Gutachters ermittelten Marktwert der übernommenen Vermögenswerte und Schulden liegt und der strategischen und quantitativen Bedeutung des Geschäftsvolumens, war der Sachverhalt aus unserer Sicht von besonderer Bedeutung.

Die Angaben der der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG zum Erwerb der Vermögenswerte und Schulden sind in den Abschnitten 2 und 3 des Konzernanhangs enthalten.

- b) Wir haben beurteilt, ob der Kauf der Vermögenswerte und Schulden der Trion Worlds in den Anwendungsbereich des IFRS 3 fällt. Dazu haben wir untersucht, ob der Konzern die Beherrschung über einen Geschäftsbetrieb und die Verfügungsgewalt in Übereinstimmung mit IFRS 10 über den Geschäftsbetrieb erlangt hat. Insbesondere haben wir die korrekte Anwendung der entsprechenden Standards untersucht.

Wir haben uns von der Kompetenz, den Fähigkeiten und der Objektivität des externen Gutachters überzeugt, der die erworbenen Vermögenswerte und Schulden im Auftrag der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG bewertet hat. Die verwendeten Bewertungsverfahren und die zugrunde liegenden Annahmen und Parameter haben wir anhand von externen Marktdaten beurteilt. Die mathematische Korrektheit des Rechenmodells haben wir überprüft.

2. Emission einer Anleihe über Mio. EUR 32 an den Börsenplätzen Frankfurt a.M. und Stockholm

- a) Zur Finanzierung des organischen Wachstums, geplanter M&A-Aktivitäten sowie zur Refinanzierung bestehender Verbindlichkeiten des Konzerns haben die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG eine vorrangig besicherte Anleihe in Höhe von Mio. EUR 32, mit einer Aufstockungsoption bis zu Mio. EUR 50, am 11. Oktober 2018 an der Börse Frankfurt a.M. emittiert. Seit dem 10. Dezember 2018 wird die Anleihe auch an der schwedischen Börse NASDAQ Stockholm gehandelt. Der erstmalige Ansatz erfolgte zum beizulegenden Zeitwert, die Folgebewertung erfolgt mit den fortgeführten Anschaffungskosten unter Berücksichtigung von Transaktionskosten nach der Effektivzinsmethode.

Der Sachverhalt wurde von uns als besonders wichtiger Prüfungssachverhalt definiert, da die Emission der Anleihe einen bedeutsamen Geschäftsvorfall darstellt, die Kapitalstruktur sowie den Zinsaufwand des Konzernabschlusses der gamigo AG beeinflusst und somit erhebliche Bedeutung für das Verständnis der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns hat.

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG zur Anleihe sind in den Abschnitten 2, 15 und 18 des Konzernanhangs enthalten.

- b) Wir haben die Erstbewertung der Anleihe am 11. Oktober 2018 und die Folgebewertung bis zum 31. Dezember 2018 geprüft. Hierzu haben wir im Rahmen unserer Prüfung die Emissionsbedingungen der Anleihe und deren Abbildung im Konzernabschluss, sowie die Darstellung und Behandlung der Transaktionskosten gewürdigt. Zudem haben wir geprüft, ob der Ausweis unter den langfristigen Verbindlichkeiten sachgerecht ist, und ob die bis zum Abschlussstichtag aufgelaufenen Zinsen vollständig abgegrenzt wurden. Wir haben weiterhin die Anhangangaben zu den Konditionen und in Bezug auf die Restlaufzeiten vor dem Hintergrund der nach den Emissionsbedingungen im Ermessen der gamigo AG liegenden Kündigungsmöglichkeiten geprüft. In Bezug auf die Folgebewertung haben wir überprüft, ob die Anwendung der Effektivzinsmethode sachgerecht erfolgt ist.

Die Erfassung der Transaktionskostenbestandteile haben wir in Stichproben geprüft.

3. Werthaltigkeit der Geschäfts- oder Firmenwerte

- a) Im Konzernabschluss der gamigo AG werden Geschäfts- oder Firmenwerte in Höhe von TEUR 27.909 ausgewiesen, dies entspricht rd. 29,8 % der Konzernbilanzsumme bzw. 97,8 % des Konzerneigenkapitals zum 31. Dezember 2018.

Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden jeweils innerhalb des Geschäftsjahres oder anlassbezogen Werthaltigkeitstests (Impairment Tests) durch die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG unterzogen. Im Rahmen der Werthaltigkeitstests werden die Buchwerte der zahlungsmittelgenerierenden Einheiten ihrem jeweiligen erzielbaren Betrag gegenübergestellt, wobei als zahlungsmittelgenerierende Einheiten die beiden Geschäftssegmente B2C und B2B identifiziert wurden. Der erzielbare Betrag wird grundsätzlich auf der Basis des beizulegenden Zeitwerts abzüglich Veräußerungskosten auf der Grundlage von Discounted Cashflow-Modellen ermittelt. Hierbei werden die zukünftigen Zahlungsmittelüberschüsse auf Grundlage einer Fünfjahresplanung abgeleitet, die durch den Aufsichtsrat genehmigt worden ist. Die Abzinsung erfolgt mittels der gewichteten Kapitalkosten der jeweiligen Geschäftssegmente, denen die zahlungsmittelgenerierenden Einheiten zugeordnet sind.

Das Ergebnis dieser Bewertung ist in hohem Maße von der Einschätzung der künftigen Zahlungsmittelüberschüsse der jeweiligen zahlungsmittelgenerierenden Einheit sowie des verwendeten Diskontierungszinssatzes durch die gesetzlichen Vertreter abhängig und daher mit erheblichen Unsicherheiten behaftet. Vor diesem Hintergrund und aufgrund der Komplexität des Bewertungsmodells war dieser Sachverhalt im Rahmen unserer Prüfung von besonderer Bedeutung.

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter zu den Geschäfts- oder Firmenwerten sind in den Abschnitten 2 und 6 des Konzernanhangs enthalten.

- b) Im Rahmen unserer Prüfung haben wir insbesondere das methodische Vorgehen zur Durchführung der Impairment Tests nachvollzogen. Wir haben beurteilt, ob das verwendete Bewertungsmodell die konzeptionellen Anforderungen der relevanten Standards sachgerecht abbildet, ob die erforderlichen Inputdaten vollständig und sachgerecht ermittelt und übernommen werden, sowie ob die Berechnungen in dem Modell korrekt erfolgen. Ob die bei der Berechnung verwendeten künftigen Zahlungsmittelüberschüsse eine sachgerechte Grundlage bilden, haben wir insbesondere durch deren Abgleich mit der aktuellen Fünfjahresplanung sowie durch Befragung der gesetzlichen Vertreter zu den wesentlichen Annahmen dieser Planung überprüft. Darüber hinaus haben wir die Planung unter Berücksichtigung allgemeiner und branchenspezifischer Markt- und Branchenerwartungen kritisch gewürdigt.

Aufgrund der Bedeutung und aufgrund der Tatsache, dass die Bewertung der Geschäfts- oder Firmenwerte auch von volkswirtschaftlichen Rahmenbedingungen abhängt, die außerhalb der Einflussmöglichkeit des Konzerns liegen, haben wir uns mit den bei der Bestimmung des verwendeten Diskontierungszinssatzes herangezogenen Parametern kritisch auseinandergesetzt und das Berechnungsschema nachvollzogen. Ferner haben wir aufgrund der Bedeutung der Geschäfts- oder Firmenwerte ergänzend die Sensitivitätsanalysen des Mandanten für die zahlungsmittelgenerierenden Einheiten kritisch gewürdigt. Bei der Prüfung der Bewertung haben wir außerdem interne Spezialisten in das Prüfungsteam eingebunden.

Verantwortung der gesetzlichen Vertreter und des Aufsichtsrats für den Konzernabschluss und den Konzernlagebericht

Die gesetzlichen Vertreter sind verantwortlich für die Aufstellung des Konzernabschlusses, der den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 HGB anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften in allen wesentlichen Belangen entspricht, und dafür, dass der Konzernabschluss unter Beachtung dieser Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns vermittelt. Ferner sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die internen Kontrollen, die sie als notwendig bestimmt haben, um die Aufstellung eines Konzernabschlusses zu ermöglichen, der frei von wesentlichen – beabsichtigten oder unbeabsichtigten – falschen Darstellungen ist.

Bei der Aufstellung des Konzernabschlusses sind die gesetzlichen Vertreter dafür verantwortlich, die Fähigkeit des Konzerns zur Fortführung der Unternehmenstätigkeit zu beurteilen. Des Weiteren haben sie die Verantwortung, Sachverhalte in Zusammenhang mit der Fortführung der Unternehmenstätigkeit, sofern einschlägig, anzugeben. Darüber hinaus sind sie dafür verantwortlich, auf der Grundlage des Rechnungslegungsgrundsatzes der Fortführung der Unternehmenstätigkeit zu bilanzieren, es sei denn, es besteht die Absicht, den Konzern zu liquidieren, oder der Einstellung des Geschäftsbetriebs, oder es besteht keine realistische Alternative dazu.

Außerdem sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die Aufstellung des Konzernlageberichts, der insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage des Konzerns vermittelt sowie in allen wesentlichen Belangen mit dem Konzernabschluss in Einklang steht, den deutschen gesetzlichen Vorschriften entspricht und die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend darstellt. Ferner sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die Vorkehrungen und Maßnahmen (Systeme), die sie als notwendig erachtet haben, um die Aufstellung eines Konzernlageberichts in Übereinstimmung mit den anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften zu ermöglichen und um ausreichende geeignete Nachweise für die Aussagen im Konzernlagebericht erbringen zu können.

Der Aufsichtsrat ist verantwortlich für die Überwachung des Rechnungslegungsprozesses des Konzerns zur Aufstellung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts.

Verantwortung des Abschlussprüfers für die Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts

Unsere Zielsetzung ist, hinreichende Sicherheit darüber zu erlangen, ob der Konzernabschluss als Ganzes frei von wesentlichen – beabsichtigten oder unbeabsichtigten – falschen Darstellungen ist, und ob der Konzernlagebericht insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage des Konzerns vermittelt sowie in allen wesentlichen Belangen mit dem Konzernabschluss sowie mit den bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnissen in Einklang steht, den deutschen gesetzlichen Vorschriften entspricht und die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend darstellt, sowie einen Bestätigungsvermerk zu erteilen, der unsere Prüfungsurteile zum Konzernabschluss und zum Konzernlagebericht beinhaltet.

Hinreichende Sicherheit ist ein hohes Maß an Sicherheit, aber keine Garantie dafür, dass eine in Übereinstimmung mit § 317 HGB und der EU-APrVO unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung durchgeführte Prüfung eine wesentliche falsche Darstellung stets aufdeckt. Falsche Darstellungen können aus Verstößen oder Unrichtigkeiten resultieren und werden als wesentlich angesehen, wenn vernünftigerweise erwartet werden könnte, dass sie einzeln oder insgesamt die auf der Grundlage dieses Konzernabschlusses und Konzernlageberichts getroffenen wirtschaftlichen Entscheidungen von Adressaten beeinflussen.

Während der Prüfung üben wir pflichtgemäßes Ermessen aus und bewahren eine kritische Grundhaltung. Darüber hinaus

- identifizieren und beurteilen wir die Risiken wesentlicher – beabsichtigter oder unbeabsichtigter – falscher Darstellungen im Konzernabschluss und im Konzernlagebericht, planen und führen Prüfungshandlungen als Reaktion auf diese Risiken durch sowie erlangen Prüfungsnachweise, die ausreichend und geeignet sind, um als Grundlage für unsere Prüfungsurteile zu dienen. Das Risiko, dass wesentliche falsche Darstellungen nicht aufgedeckt werden, ist bei Verstößen höher als bei Unrichtigkeiten, da Verstöße betrügerisches Zusammenwirken, Fälschungen, beabsichtigte Unvollständigkeiten, irreführende Darstellungen bzw. das Außerkraftsetzen interner Kontrollen beinhalten können.
- gewinnen wir ein Verständnis von dem für die Prüfung des Konzernabschlusses relevanten internen Kontrollsystem und den für die Prüfung des Konzernlageberichts relevanten Vorkehrungen und Maßnahmen, um Prüfungshandlungen zu planen, die unter den gegebenen Umständen angemessen sind, jedoch nicht mit dem Ziel, ein Prüfungsurteil zur Wirksamkeit dieser Systeme abzugeben.
- beurteilen wir die Angemessenheit der von den gesetzlichen Vertretern angewandten Rechnungslegungsmethoden sowie die Vertretbarkeit der von den gesetzlichen Vertretern dargestellten geschätzten Werte und damit zusammenhängenden Angaben.
- ziehen wir Schlussfolgerungen über die Angemessenheit des von den gesetzlichen Vertretern angewandten Rechnungslegungsgrundsatzes der Fortführung der Unternehmenstätigkeit sowie, auf der Grundlage der erlangten Prüfungsnachweise, ob eine wesentliche Unsicherheit in Zusammenhang mit Ereignissen oder Gegebenheiten besteht, die bedeutsame Zweifel an der Fähigkeit des Konzerns zur Fortführung der Unternehmenstätigkeit aufwerfen können. Falls wir zu dem Schluss kommen, dass eine wesentliche Unsicherheit besteht, sind wir verpflichtet, im Bestätigungsvermerk auf die dazugehörigen Angaben im Konzernabschluss und im Konzernlagebericht aufmerksam zu machen oder, falls diese Angaben unangemessen sind, unser jeweiliges Prüfungsurteil zu modifizieren. Wir ziehen unsere Schlussfolgerungen auf der Grundlage der bis zum Datum unseres Bestätigungsvermerks erlangten Prüfungsnachweise. Zukünftige Ereignisse oder Gegebenheiten können jedoch dazu führen, dass der Konzern seine Unternehmenstätigkeit nicht mehr fortführen kann.
- beurteilen wir die Gesamtdarstellung, den Aufbau und den Inhalt des Konzernabschlusses einschließlich der Angaben sowie ob der Konzernabschluss die zugrunde liegenden Geschäftsvorfälle und Ereignisse so darstellt, dass der Konzernabschluss unter Beachtung der IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und der ergänzend nach § 315e Abs. 1 HGB anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns vermittelt.
- holen wir ausreichende geeignete Prüfungsnachweise für die Rechnungslegungsinformationen der Unternehmen oder Geschäftstätigkeiten innerhalb des Konzerns ein, um Prüfungsurteile zum Konzernabschluss und zum Konzernlagebericht abzugeben. Wir sind verantwortlich für die Anleitung, Überwachung und Durchführung der Konzernabschlussprüfung. Wir tragen die alleinige Verantwortung für unsere Prüfungsurteile.

- beurteilen wir den Einklang des Konzernlageberichts mit dem Konzernabschluss, seine Gesetzesprechung und das von ihm vermittelte Bild von der Lage des Konzerns.
- führen wir Prüfungshandlungen zu den von den gesetzlichen Vertretern dargestellten zukunftsorientierten Angaben im Konzernlagebericht durch. Auf Basis ausreichender geeigneter Prüfungsnachweise vollziehen wir dabei insbesondere die den zukunftsorientierten Angaben von den gesetzlichen Vertretern zugrunde gelegten bedeutsamen Annahmen nach und beurteilen die sachgerechte Ableitung der zukunftsorientierten Angaben aus diesen Annahmen. Ein eigenständiges Prüfungsurteil zu den zukunftsorientierten Angaben sowie zu den zugrunde liegenden Annahmen geben wir nicht ab. Es besteht ein erhebliches unvermeidbares Risiko, dass künftige Ereignisse wesentlich von den zukunftsorientierten Angaben abweichen.

Wir erörtern mit den für die Überwachung Verantwortlichen unter anderem den geplanten Umfang und die Zeitplanung der Prüfung sowie bedeutsame Prüfungsfeststellungen, einschließlich etwaiger Mängel im internen Kontrollsystem, die wir während unserer Prüfung feststellen.

Wir geben gegenüber den für die Überwachung Verantwortlichen eine Erklärung ab, dass wir die relevanten Unabhängigkeitsanforderungen eingehalten haben, und erörtern mit ihnen alle Beziehungen und sonstigen Sachverhalte, von denen vernünftigerweise angenommen werden kann, dass sie sich auf unsere Unabhängigkeit auswirken, und die hierzu getroffenen Schutzmaßnahmen.

Wir bestimmen von den Sachverhalten, die wir mit den für die Überwachung Verantwortlichen erörtert haben, diejenigen Sachverhalte, die in der Prüfung des Konzernabschlusses für den aktuellen Berichtszeitraum am bedeutsamsten waren und daher die besonders wichtigen Prüfungssachverhalte sind. Wir beschreiben diese Sachverhalte im Bestätigungsvermerk, es sei denn, Gesetze oder andere Rechtsvorschriften schließen die öffentliche Angabe des Sachverhalts aus.

SONSTIGE GESETZLICHE UND ANDERE RECHTLICHE ANFORDERUNGEN

Übrige Angaben gemäß Artikel 10 EU-APrVO

Auf Antrag der gesetzlichen Vertreter vom 11. Dezember 2018 wurden wir am 23. Januar 2019 vom Amtsgericht Hamburg zum Konzernabschlussprüfer bestellt. Wir sind seit dem Geschäftsjahr 2018 als Konzernabschlussprüfer der gamigo AG, Hamburg, tätig.

Wir erklären, dass die in diesem Bestätigungsvermerk enthaltenen Prüfungsurteile mit dem zusätzlichen Bericht an den Prüfungsausschuss nach Artikel 11 EU-APrVO (Prüfungsbericht) in Einklang stehen.

VERANTWORTLICHER WIRTSCHAFTSPRÜFER

Der für die Prüfung verantwortliche Wirtschaftsprüfer ist Thomas Sauer.

Leipzig, den 10. Mai 2019

Deloitte GmbH

Wirtschaftsprüfungsgesellschaft

(Christian Schwarz)
Wirtschaftsprüfer

(Thomas Sauer)
Wirtschaftsprüfer



Allgemeine Auftragsbedingungen

für Wirtschaftsprüfer und Wirtschaftsprüfungsgesellschaften vom 1. Januar 2017

1. Geltungsbereich

(1) Die Auftragsbedingungen gelten für Verträge zwischen Wirtschaftsprüfern oder Wirtschaftsprüfungsgesellschaften (im Nachstehenden zusammenfassend „Wirtschaftsprüfer“ genannt) und ihren Auftraggebern über Prüfungen, Steuerberatung, Beratungen in wirtschaftlichen Angelegenheiten und sonstige Aufträge, soweit nicht etwas anderes ausdrücklich schriftlich vereinbart oder gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

(2) Dritte können nur dann Ansprüche aus dem Vertrag zwischen Wirtschaftsprüfer und Auftraggeber herleiten, wenn dies ausdrücklich vereinbart ist oder sich aus zwingenden gesetzlichen Regelungen ergibt. Im Hinblick auf solche Ansprüche gelten diese Auftragsbedingungen auch diesen Dritten gegenüber.

2. Umfang und Ausführung des Auftrags

(1) Gegenstand des Auftrags ist die vereinbarte Leistung, nicht ein bestimmter wirtschaftlicher Erfolg. Der Auftrag wird nach den Grundsätzen ordnungsmäßiger Berufsausübung ausgeführt. Der Wirtschaftsprüfer übernimmt im Zusammenhang mit seinen Leistungen keine Aufgaben der Geschäftsführung. Der Wirtschaftsprüfer ist für die Nutzung oder Umsetzung der Ergebnisse seiner Leistungen nicht verantwortlich. Der Wirtschaftsprüfer ist berechtigt, sich zur Durchführung des Auftrags sachverständiger Personen zu bedienen.

(2) Die Berücksichtigung ausländischen Rechts bedarf – außer bei betriebswirtschaftlichen Prüfungen – der ausdrücklichen schriftlichen Vereinbarung.

(3) Ändert sich die Sach- oder Rechtslage nach Abgabe der abschließenden beruflichen Äußerung, so ist der Wirtschaftsprüfer nicht verpflichtet, den Auftraggeber auf Änderungen oder sich daraus ergebende Folgerungen hinzuweisen.

3. Mitwirkungspflichten des Auftraggebers

(1) Der Auftraggeber hat dafür zu sorgen, dass dem Wirtschaftsprüfer alle für die Ausführung des Auftrags notwendigen Unterlagen und weiteren Informationen rechtzeitig übermittelt werden und ihm von allen Vorgängen und Umständen Kenntnis gegeben wird, die für die Ausführung des Auftrags von Bedeutung sein können. Dies gilt auch für die Unterlagen und weiteren Informationen, Vorgänge und Umstände, die erst während der Tätigkeit des Wirtschaftsprüfers bekannt werden. Der Auftraggeber wird dem Wirtschaftsprüfer geeignete Auskunftspersonen benennen.

(2) Auf Verlangen des Wirtschaftsprüfers hat der Auftraggeber die Vollständigkeit der vorgelegten Unterlagen und der weiteren Informationen sowie der gegebenen Auskünfte und Erklärungen in einer vom Wirtschaftsprüfer formulierten schriftlichen Erklärung zu bestätigen.

4. Sicherung der Unabhängigkeit

(1) Der Auftraggeber hat alles zu unterlassen, was die Unabhängigkeit der Mitarbeiter des Wirtschaftsprüfers gefährdet. Dies gilt für die Dauer des Auftragsverhältnisses insbesondere für Angebote auf Anstellung oder Übernahme von Organfunktionen und für Angebote, Aufträge auf eigene Rechnung zu übernehmen.

(2) Sollte die Durchführung des Auftrags die Unabhängigkeit des Wirtschaftsprüfers, die der mit ihm verbundenen Unternehmen, seiner Netzwerkunternehmen oder solcher mit ihm assoziierten Unternehmen, auf die die Unabhängigkeitsvorschriften in gleicher Weise Anwendung finden wie auf den Wirtschaftsprüfer, in anderen Auftragsverhältnissen beeinträchtigen, ist der Wirtschaftsprüfer zur außerordentlichen Kündigung des Auftrags berechtigt.

5. Berichterstattung und mündliche Auskünfte

Soweit der Wirtschaftsprüfer Ergebnisse im Rahmen der Bearbeitung des Auftrags schriftlich darzustellen hat, ist alleine diese schriftliche Darstellung maßgebend. Entwürfe schriftlicher Darstellungen sind unverbindlich. Sofern nicht anders vereinbart, sind mündliche Erklärungen und Auskünfte des Wirtschaftsprüfers nur dann verbindlich, wenn sie schriftlich bestätigt werden. Erklärungen und Auskünfte des Wirtschaftsprüfers außerhalb des erteilten Auftrags sind stets unverbindlich.

6. Weitergabe einer beruflichen Äußerung des Wirtschaftsprüfers

(1) Die Weitergabe beruflicher Äußerungen des Wirtschaftsprüfers (Arbeitsergebnisse oder Auszüge von Arbeitsergebnissen – sei es im Entwurf oder in der Endfassung) oder die Information über das Tätigwerden des Wirtschaftsprüfers für den Auftraggeber an einen Dritten bedarf der schriftlichen Zustimmung des Wirtschaftsprüfers, es sei denn, der Auftraggeber ist zur Weitergabe oder Information aufgrund eines Gesetzes oder einer behördlichen Anordnung verpflichtet.

(2) Die Verwendung beruflicher Äußerungen des Wirtschaftsprüfers und die Information über das Tätigwerden des Wirtschaftsprüfers für den Auftraggeber zu Werbezwecken durch den Auftraggeber sind unzulässig.

7. Mängelbeseitigung

(1) Bei etwaigen Mängeln hat der Auftraggeber Anspruch auf Nacherfüllung durch den Wirtschaftsprüfer. Nur bei Fehlschlagen, Unterlassen bzw. unrechtmäßiger Verweigerung, Unzumutbarkeit oder Unmöglichkeit der Nacherfüllung kann er die Vergütung mindern oder vom Vertrag zurücktreten; ist der Auftrag nicht von einem Verbraucher erteilt worden, so kann der Auftraggeber wegen eines Mangels nur dann vom Vertrag zurücktreten, wenn die erbrachte Leistung wegen Fehlschlagens, Unterlassung, Unzumutbarkeit oder Unmöglichkeit der Nacherfüllung für ihn ohne Interesse ist. Soweit darüber hinaus Schadensersatzansprüche bestehen, gilt Nr. 9.

(2) Der Anspruch auf Beseitigung von Mängeln muss vom Auftraggeber unverzüglich in Textform geltend gemacht werden. Ansprüche nach Abs. 1, die nicht auf einer vorsätzlichen Handlung beruhen, verjähren nach Ablauf eines Jahres ab dem gesetzlichen Verjährungsbeginn.

(3) Offenbare Unrichtigkeiten, wie z.B. Schreibfehler, Rechenfehler und formelle Mängel, die in einer beruflichen Äußerung (Bericht, Gutachten und dgl.) des Wirtschaftsprüfers enthalten sind, können jederzeit vom Wirtschaftsprüfer auch Dritten gegenüber berichtigt werden. Unrichtigkeiten, die geeignet sind, in der beruflichen Äußerung des Wirtschaftsprüfers enthaltene Ergebnisse infrage zu stellen, berechtigen diesen, die Äußerung auch Dritten gegenüber zurückzunehmen. In den vorgenannten Fällen ist der Auftraggeber vom Wirtschaftsprüfer tunlichst vorher zu hören.

8. Schweigepflicht gegenüber Dritten, Datenschutz

(1) Der Wirtschaftsprüfer ist nach Maßgabe der Gesetze (§ 323 Abs. 1 HGB, § 43 WPO, § 203 StGB) verpflichtet, über Tatsachen und Umstände, die ihm bei seiner Berufstätigkeit anvertraut oder bekannt werden, Stillschweigen zu bewahren, es sei denn, dass der Auftraggeber ihn von dieser Schweigepflicht entbindet.

(2) Der Wirtschaftsprüfer wird bei der Verarbeitung von personenbezogenen Daten die nationalen und europarechtlichen Regelungen zum Datenschutz beachten.

9. Haftung

(1) Für gesetzlich vorgeschriebene Leistungen des Wirtschaftsprüfers, insbesondere Prüfungen, gelten die jeweils anzuwendenden gesetzlichen Haftungsbeschränkungen, insbesondere die Haftungsbeschränkung des § 323 Abs. 2 HGB.

(2) Sofern weder eine gesetzliche Haftungsbeschränkung Anwendung findet noch eine einzelvertragliche Haftungsbeschränkung besteht, ist die Haftung des Wirtschaftsprüfers für Schadensersatzansprüche jeder Art, mit Ausnahme von Schäden aus der Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit, sowie von Schäden, die eine Ersatzpflicht des Herstellers nach § 1 ProdHaftG begründen, bei einem fahrlässig verursachten einzelnen Schadensfall gemäß § 54a Abs. 1 Nr. 2 WPO auf 4 Mio. € beschränkt.

(3) Einreden und Einwendungen aus dem Vertragsverhältnis mit dem Auftraggeber stehen dem Wirtschaftsprüfer auch gegenüber Dritten zu.

(4) Leiten mehrere Anspruchsteller aus dem mit dem Wirtschaftsprüfer bestehenden Vertragsverhältnis Ansprüche aus einer fahrlässigen Pflichtverletzung des Wirtschaftsprüfers her, gilt der in Abs. 2 genannte Höchstbetrag für die betreffenden Ansprüche aller Anspruchsteller insgesamt.

(5) Ein einzelner Schadensfall im Sinne von Abs. 2 ist auch bezüglich eines aus mehreren Pflichtverletzungen stammenden einheitlichen Schadens gegeben. Der einzelne Schadensfall umfasst sämtliche Folgen einer Pflichtverletzung ohne Rücksicht darauf, ob Schäden in einem oder in mehreren aufeinanderfolgenden Jahren entstanden sind. Dabei gilt mehrfaches auf gleicher oder gleichartiger Fehlerquelle beruhendes Tun oder Unterlassen als einheitliche Pflichtverletzung, wenn die betreffenden Angelegenheiten miteinander in rechtlichem oder wirtschaftlichem Zusammenhang stehen. In diesem Fall kann der Wirtschaftsprüfer nur bis zur Höhe von 5 Mio. € in Anspruch genommen werden. Die Begrenzung auf das Fünffache der Mindestversicherungssumme gilt nicht bei gesetzlich vorgeschriebenen Pflichtprüfungen.

(6) Ein Schadensersatzanspruch erlischt, wenn nicht innerhalb von sechs Monaten nach der schriftlichen Ablehnung der Ersatzleistung Klage erhoben wird und der Auftraggeber auf diese Folge hingewiesen wurde. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche, die auf vorsätzliches Verhalten zurückzuführen sind, sowie bei einer schuldhaften Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit sowie bei Schäden, die eine Ersatzpflicht des Herstellers nach § 1 ProdHaftG begründen. Das Recht, die Einrede der Verjährung geltend zu machen, bleibt unberührt.

10. Ergänzende Bestimmungen für Prüfungsaufträge

(1) Ändert der Auftraggeber nachträglich den durch den Wirtschaftsprüfer geprüften und mit einem Bestätigungsvermerk versehenen Abschluss oder Lagebericht, darf er diesen Bestätigungsvermerk nicht weiterverwenden.

Hat der Wirtschaftsprüfer einen Bestätigungsvermerk nicht erteilt, so ist ein Hinweis auf die durch den Wirtschaftsprüfer durchgeführte Prüfung im Lagebericht oder an anderer für die Öffentlichkeit bestimmter Stelle nur mit schriftlicher Einwilligung des Wirtschaftsprüfers und mit dem von ihm genehmigten Wortlaut zulässig.

(2) Widerruft der Wirtschaftsprüfer den Bestätigungsvermerk, so darf der Bestätigungsvermerk nicht weiterverwendet werden. Hat der Auftraggeber den Bestätigungsvermerk bereits verwendet, so hat er auf Verlangen des Wirtschaftsprüfers den Widerruf bekanntzugeben.

(3) Der Auftraggeber hat Anspruch auf fünf Berichtsausfertigungen. Weitere Ausfertigungen werden besonders in Rechnung gestellt.

11. Ergänzende Bestimmungen für Hilfeleistung in Steuersachen

(1) Der Wirtschaftsprüfer ist berechtigt, sowohl bei der Beratung in steuerlichen Einzelfragen als auch im Falle der Dauerberatung die vom Auftraggeber genannten Tatsachen, insbesondere Zahlenangaben, als richtig und vollständig zugrunde zu legen; dies gilt auch für Buchführungsaufträge. Er hat jedoch den Auftraggeber auf von ihm festgestellte Unrichtigkeiten hinzuweisen.

(2) Der Steuerberatungsauftrag umfasst nicht die zur Wahrung von Fristen erforderlichen Handlungen, es sei denn, dass der Wirtschaftsprüfer hierzu ausdrücklich den Auftrag übernommen hat. In diesem Fall hat der Auftraggeber dem Wirtschaftsprüfer alle für die Wahrung von Fristen wesentlichen Unterlagen, insbesondere Steuerbescheide, so rechtzeitig vorzulegen, dass dem Wirtschaftsprüfer eine angemessene Bearbeitungszeit zur Verfügung steht.

(3) Mangels einer anderweitigen schriftlichen Vereinbarung umfasst die laufende Steuerberatung folgende, in die Vertragsdauer fallenden Tätigkeiten:

- a) Ausarbeitung der Jahressteuererklärungen für die Einkommensteuer, Körperschaftsteuer und Gewerbesteuer sowie der Vermögensteuererklärungen, und zwar auf Grund der vom Auftraggeber vorzulegenden Jahresabschlüsse und sonstiger für die Besteuerung erforderlicher Aufstellungen und Nachweise
- b) Nachprüfung von Steuerbescheiden zu den unter a) genannten Steuern
- c) Verhandlungen mit den Finanzbehörden im Zusammenhang mit den unter a) und b) genannten Erklärungen und Bescheiden
- d) Mitwirkung bei Betriebsprüfungen und Auswertung der Ergebnisse von Betriebsprüfungen hinsichtlich der unter a) genannten Steuern
- e) Mitwirkung in Einspruchs- und Beschwerdeverfahren hinsichtlich der unter a) genannten Steuern.

Der Wirtschaftsprüfer berücksichtigt bei den vorgenannten Aufgaben die wesentliche veröffentlichte Rechtsprechung und Verwaltungsauffassung.

(4) Erhält der Wirtschaftsprüfer für die laufende Steuerberatung ein Pauschalhonorar, so sind mangels anderweitiger schriftlicher Vereinbarungen die unter Abs. 3 Buchst. d) und e) genannten Tätigkeiten gesondert zu honorieren.

(5) Sofern der Wirtschaftsprüfer auch Steuerberater ist und die Steuerberatervergütungsverordnung für die Bemessung der Vergütung anzuwenden ist, kann eine höhere oder niedrigere als die gesetzliche Vergütung in Textform vereinbart werden.

(6) Die Bearbeitung besonderer Einzelfragen der Einkommensteuer, Körperschaftsteuer, Gewerbesteuer, Einheitsbewertung und Vermögensteuer sowie aller Fragen der Umsatzsteuer, Lohnsteuer, sonstigen Steuern und Abgaben erfolgt auf Grund eines besonderen Auftrags. Dies gilt auch für

- a) die Bearbeitung einmalig anfallender Steuerangelegenheiten, z.B. auf dem Gebiet der Erbschaftsteuer, Kapitalverkehrsteuer, Grunderwerbsteuer,
- b) die Mitwirkung und Vertretung in Verfahren vor den Gerichten der Finanz- und der Verwaltungsgerichtsbarkeit sowie in Steuerstrafsachen,
- c) die beratende und gutachtliche Tätigkeit im Zusammenhang mit Umwandlungen, Kapitalerhöhung und -herabsetzung, Sanierung, Eintritt und Ausscheiden eines Gesellschafters, Betriebsveräußerung, Liquidation und dergleichen und
- d) die Unterstützung bei der Erfüllung von Anzeige- und Dokumentationspflichten.

(7) Soweit auch die Ausarbeitung der Umsatzsteuerjahreserklärung als zusätzliche Tätigkeit übernommen wird, gehört dazu nicht die Überprüfung etwaiger besonderer buchmäßiger Voraussetzungen sowie die Frage, ob alle in Betracht kommenden umsatzsteuerrechtlichen Vergünstigungen wahrgenommen worden sind. Eine Gewähr für die vollständige Erfassung der Unterlagen zur Geltendmachung des Vorsteuerabzugs wird nicht übernommen.

12. Elektronische Kommunikation

Die Kommunikation zwischen dem Wirtschaftsprüfer und dem Auftraggeber kann auch per E-Mail erfolgen. Soweit der Auftraggeber eine Kommunikation per E-Mail nicht wünscht oder besondere Sicherheitsanforderungen stellt, wie etwa die Verschlüsselung von E-Mails, wird der Auftraggeber den Wirtschaftsprüfer entsprechend in Textform informieren.

13. Vergütung

(1) Der Wirtschaftsprüfer hat neben seiner Gebühren- oder Honorarforderung Anspruch auf Erstattung seiner Auslagen; die Umsatzsteuer wird zusätzlich berechnet. Er kann angemessene Vorschüsse auf Vergütung und Auslagenersatz verlangen und die Auslieferung seiner Leistung von der vollen Befriedigung seiner Ansprüche abhängig machen. Mehrere Auftraggeber haften als Gesamtschuldner.

(2) Ist der Auftraggeber kein Verbraucher, so ist eine Aufrechnung gegen Forderungen des Wirtschaftsprüfers auf Vergütung und Auslagenersatz nur mit unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Forderungen zulässig.

14. Streitschlichtungen

Der Wirtschaftsprüfer ist nicht bereit, an Streitbelegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle im Sinne des § 2 des Verbraucherstreitbeilegungsgesetzes teilzunehmen.

15. Anzuwendendes Recht

Für den Auftrag, seine Durchführung und die sich hieraus ergebenden Ansprüche gilt nur deutsches Recht.