

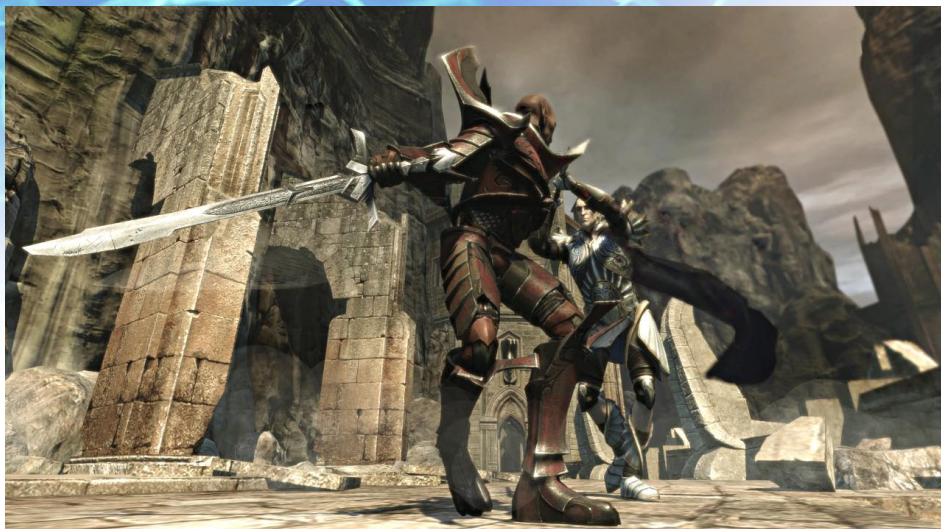
Die 10tacle-Krise

Game Over im Millionenspiel: Die Produzenten von Panzers, Totems und Elveon kämpfen ums Überleben. Wie konnte es so weit kommen? Und was wird aus den Spielen?

Die Aktien für 10tacle stehen schlecht – im wahrsten Sinne des Wortes: Wer vor einem Jahr 10.000 Euro in den deutschen Spiele-Produzenten investiert hat, würde heute für seine Firmenanteile nur noch etwas mehr als 1.000 Euro bekommen. Doch nicht nur die Anleger bekommen die 10tacle-Krise zu spüren: Im Rahmen so genannter »Umstrukturierungsmaßnahmen« entließ das Darmstädter Unternehmen im März rund ein Viertel seiner knapp 300 Mitarbeiter, das firmeneigene Entwicklerteam in der Slowakei (arbeitete an **Elveon**) wurde komplett dicht gemacht.

Daher kam das Geld

Dabei hatte 2003 alles so gut angefangen. 10tacle bekam das, wovon die anderen deutschen Spielefirmen nur träumen konnten: ein millionenschweres Startkapital. Das beschaffte man sich durch ein seinerzeit innovatives Finanzierungskonzept, das ähnlich wie bei vielen Hollywood-Filmen funktioniert. Vereinfacht ausgedrückt: Gut betuchte Privatanleger investierten in projektbezogene Steuersparfonds. Die Mindest-Anlagesumme betrug damals satte 25.000 Euro. So kamen allein für den ersten 10tacle-Gaming-Fonds rund 14 Millionen Euro zusammen, mit denen die Rennsimulationen **GT Legends** und **GTR 2**, das mäßige Action-Adventure **Black Buccaneer** und vor allem das ambitionierte Actionspiel **Elveon** finanziert werden sollten. Trotz der letztlich enttäuschenden Verkaufszahlen selbst von Spitzentiteln wie **GTR 2** hätte das laut Brancheninsidern funktionieren können. Denn auch bei kommerziellen Flops bekommen Entwickler wie 10tacle in der Regel immer noch eine zuvor vereinbarte Garantiezahlung vom jeweiligen Publisher (im Fall von **GTR 2** war das



Das Actionspiel **Elveon** wurde für das Weihnachtsgeschäft 2007 angekündigt und sollte 10tacle zum internationalen Durchbruch verhelfen. Mittlerweile hat es ein zweistelliges Millionen-Budget verschlungen und ist immer noch weit von der Fertigstellung entfernt.

Atari), mit der man finanziell solide kalkulieren kann. Womit die 10tacle-Bosse jedoch nicht gerechnet haben, war das **Elveon**-Desaster: Die Elfen-Prügelei befindet sich mittlerweile seit über vier Jahren in der Entwicklung, hat locker einen zweistelligen Millionenbetrag verschlungen und ist nach wie vor weit von einer Fertigstellung entfernt.

Darum wurde investiert

Das verlangt eigentlich nach einem rigiden Sparkurs – nur kann sich den ein börsennotiertes Unternehmen wie 10tacle ironischerweise gar nicht leisten. Denn die Aktienanleger verlangen nach steigenden Umsätzen. Und wenn das nicht über Gewinne funktioniert, dann muss eben mehr investiert werden. Also

sammelte 10tacle weiter fleißig Anlegerkapital, mit dem sich die Firma im aberwitzigen Tempo zusätzliche Entwicklerstudios hinzukaufte oder neu gründete: die **Neocron**-Entwickler Reaktor, das belgische Team Elsewhere Entertainment, das mittlerweile wieder geschlossene 10tacle Slovakia, die Rennspielexperten von Blimey (**GTR**), Teile der englischen Auftragsentwickler von Climax (**MotoGP**-Reihe), zuletzt die **Panzers**-Macher Stormregion.

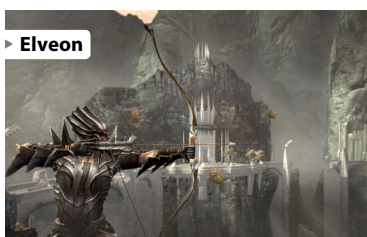
Das ist schief gelaufen

Fehlen eigentlich nur noch die Spiele, und genau hier liegt das Hauptproblem von 10tacle: Keines der oben erwähnten Studios hat bislang ein Projekt fertig gestellt. **Elveon** wird von Climax gerade komplett umgebaut und

Die gefährdeten 10tacle-Projekte



Das vielversprechende **Echtzeit-Taktikspiel** von Stormregion ist nahezu fertig und dürfte wohl selbst bei einer 10tacle-Pleite noch erscheinen.



Das **Elfen-Actionspiel** sollte ursprünglich zum Weihnachtsgeschäft 2007 erscheinen. Seit über einem Jahr herrscht Funkstille, der aktuelle Status ist unklar.



Am Parkours-inspirierten **Action-Adventure** arbeiten ehemalige Outcast-Entwickler. Auch dieses Spiel hängt dem Zeitplan weit hinterher.



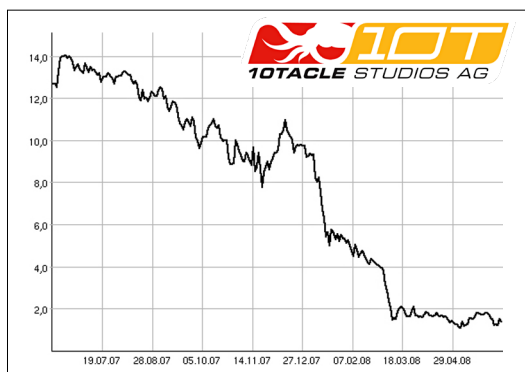
Die **Online-Weltraumballerei** wird derzeit in Hannover von den Neocron-Machern Reaktor entwickelt. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2008.

AUSGEWÄHLTE KENNZAHLEN NACH IFRS				
Ausgewählte Kennzahlen nach IFRS				
Ergebniskennzahlen	1. Halbjahr 2007	1. Halbjahr 2006	Veränderung	
Umsatz	TEUR	19.325	12.706	6.617
EBITDA	TEUR	5.669	2.965	2.704
EBITDA-Marge	in %	29,44	22,86	6,58
EBIT	TEUR	3.370	2.965	1.066
EBIT-Marge	in %	17,44	18,14	-0,70
Konzernüberschuss	TEUR	2.155	1.469	686
... davon Minderheitsanteile	TEUR	249	837	-578
Anteil der Aktionäre an dem Bilanzgewinn	Stk.	5.147.850	5.049.851	1.097.999
Bilanzgewinn pro Aktie (nach Minderheitsanteilen)	EUR	0,33	1,18	-0,85
* EPS nach IFRS - verändertes EPS entspricht dem unveränderten EPS				
Bilanzkennzahlen	1. Halbjahr 2007	2006	Veränderung	
Investitionen*	TEUR	12.631	2.130	10.501
Abschreibungen*	TEUR	2.318	999	1.719
Bilanzsumme	TEUR	74.869	61.139	13.430
Eigenkapital	TEUR	42.235	30.864	11.249
... davon Minderheitsanteile	TEUR	783	332	451
Eigenkapitalquote	in %	56,41	50,66	5,75
Eigenkapitalrendite (Return on equity)	in %	8,49	18,30	-9,81
Finanzverbindlichkeit am Ende der Periode	TEUR	6.118	12.241	-6.123
* Vergleichswerte betreffen das 1. Halbjahr 2006				
Cash-Flow Kennzahlen	1. Halbjahr 2007	1. Halbjahr 2006	Veränderung	
Operativer Cashflow	TEUR	-4.178	-5.205	1.027
Cash-Flow nach DCF&D&D	TEUR	4.819	2.268	2.551
Stichtags Kennzahlen und Daten	1. Halbjahr 2007	2006	Veränderung	
Mitarbeiter	444	294	150	
davon Arbeitnehmer	343	171	172	
Gründungsdatum	2003			
Konzernrechnungsabgrenzung	IAS / IFRS			
Geschäftsjahr	01.01. - 31.12.			
Vorstand	Michele Pes			
Oberes Management	Frank Heitz - Leiter Marketing und Vertrieb / Jürgen Reusswig - Leiter Entwicklung Ray Köhner - Leiter Internationalisierung / Olaf Seibert - Leiter Finanzen			
Aufsichtsrat	Dr. Markus Braun - Kaufmann / Dr. Bastian Schmidt-Vorner - Rechtsanwalt Dr. Rainer Marquardt - Kaufmann			

Als AG muss 10tacle regelmäßig seine **Geschäftszahlen** veröffentlichen. Finanzexperten werfen dem Unternehmen eine »kreative« Bilanzierung vor.

kommt frühestens 2009. Blimey arbeitet seit Jahren an einer Ferrari-Simulation, von der man bislang noch nicht mal Bilder gesehen hat. Selbst das eigentlich vollendete **Code-name Panzers: Cold War** rotiert seit Monaten in der Warteschleife. Schuld daran sind laut Firmeninsidern angeblich Performance-Probleme. Anderen Gerüchten zufolge soll es Differenzen zwischen 10tacle und dem **Panzers-**Vertriebspartner Electronic Arts geben.

So oder so: Die Ausgaben von 10tacle wurden im Lauf der Jahre immer größer, ohne dass die Erträge durch fertiggestellte Spieleprojekte auch nur annähernd mithalten konnten. Auch auf ihre Fonds-Finanzierung kann sich die Firma nicht mehr verlassen. Denn durch eine Gesetzesänderung fiel 2006 der Steuerspar-Aspekt der Fonds weg, sodass sie für die Anleger an Attraktivität verloren haben. Vielleicht einer der Gründe dafür, dass die Fondsgesellschaften angeblich noch über 13 Millionen Schulden bei 10tacle haben. Das behauptet zumindest die Geschäftsführung des Unternehmens.



Seit fast einem Jahr befindet sich der **Aktienkurs** von 10tacle im freien Fall.

Deshalb ging's so lange gut

Wieso konnte 10tacle trotz der eigentlich offensichtlichen Schwierigkeiten über Jahre hinweg fröhlich weiter Investorengeld sammeln? Ganz einfach: Trotz der Verkaufsflops und Entwicklungsverzögerungen waren die Geschäftszahlen – und nur die interessieren die Anleger – selbst für das erste Halbjahr 2007 noch richtig gut, zumindest auf den ersten Blick. Der Umsatz stieg gegenüber dem ersten Halbjahr 2006 von 13 auf fast 19 Millionen Euro, der betriebliche Gewinn (EBIT) wuchs von 2,3 auf fast 3,4 Millionen Euro.

Die Probleme werden erst beim genaueren Hinschauen sichtbar. Wirtschaftsjournalisten wie Armin Brack, Chefredakteur des Magazins »Geldanlage-Report«, werfen der 10tacle-Geschäftsführung eine »kreative Bilanzierung« vor. Vereinfacht zusammengefasst: Die Manager haben erbrachte Eigenleistungen von vier Millionen Euro – sprich Entwicklungskosten – auf der Habenseite verbucht. Ein zwar legaler, aber unter Finanzexperten höchst umstrittener Trick, mit dem ein Unternehmen seinen Wert erhöhen kann. Denn gerade bei der Spieleentwicklung dauert es Jahre, bis aus der erbrachten Eigenleistung schließlich ein fertiges Spiel und somit auch ein echter Gewinn resultiert. Außerdem habe 10tacle keinerlei finanzielle Sicherheitspolster (so genannte Rückstellungen) für Entwicklungsverzögerungen eingeplant – angesichts des **Elveon-**Debakels geradezu fahrlässig.

Das sind die Folgen

Missmanagement, verpatzte Spiele-Entwicklungen, aber auch Pech haben dazu geführt, dass die Millionenblase 10tacle jeden Tag platzen könnte. Sollte dies tatsächlich passieren, verlieren nicht nur über 200 Leute ihren Job, es würde wohl auch das Aus für den Großteil der 10tacle-Projekte bedeuten – egal ob **Elveon**, Blimeys Ferrari-Spiel, das vielversprechende Action-Adventure **Totems** oder Reaktors Online-Welt-raumballerei **Black Prophecy**. Einzig das nahezu fertige **Code-name Panzers: Cold War** dürfte es noch in die Verkaufsregale schaffen.

So stehen die Chancen

Kann 10tacle noch gerettet werden? Wenn, dann zumindest nicht mehr vom Firmengründer Michele Pes. Der erklärte im Mai seinen Rücktritt, ein halbes Jahr nach dem verheerenden Kurssturz und offensichtlich auf Druck des Aufsichtsrats. Die neue Geschäftsführung muss nun vor allem das Vertrauen der Anleger zurückgewinnen, um die Pleite einer der größten deutschen Spielefirmen noch abzuwenden. Ob dies gelingt, bleibt jedoch mehr als fraglich. Die Veröffentlichung der Geschäftszahlen für das Gesamtjahr 2007 wurde fest für den 18. April versprochen – bis heute ist nichts passiert. Vor Bekanntgabe dieser Zahlen möchte man jedoch nichts sagen, auch eine Interview-Anfrage von GameStar wurde mit dieser Begründung abgelehnt. Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Aber im Krisenfall 10tacle liegt sie bereits auf der Intensivstation. **HK**