

AD HOC Mitteilung

Catalis gibt vorläufige Zahlen 2005 bekannt

Ad-hoc-Meldung nach § 15 WpHG übermittelt durch die DGAP - ein Unternehmen der EquityStory AG. Für den Inhalt der Mitteilung ist der Emittent verantwortlich.

- Angehobenes Umsatzziel deutlich übertroffen
- Umsatzwachstum knapp 50%, davon über 35% organisch
- Vorsteuerergebnis bei EUR 2,0 Mio.
- Erfolgreicher Start in das Geschäftsjahr 2006

Eindhoven, 22. Februar 2006 - Die Catalis N.V. konnte im Geschäftsjahr 2005 gemäß vorläufiger Zahlen (ungeprüft) einen Konzernumsatz in Höhe von EUR 7,7 Mio. (Vorjahr: EUR 5,2 Mio.) erzielen. Das entspricht einer Umsatzsteigerung von knapp 50%. Die angehobenen Umsatzziele wurden damit deutlich übertroffen. Das Vorsteuerergebnis konnte um über 40% auf EUR 2,0 Mio. (Vorjahr: EUR 1,4 Mio.) gesteigert werden und entwickelte sich ebenfalls sehr erfreulich.

Das organische Wachstum der Gesellschaft lag bei über 35%. Dies unterstreicht die fundamental hervorragende Positionierung der Gesellschaft. Die in 2005 akquirierten Gesellschaften wurden zeitanteilig konsolidiert und steuerten im Geschäftsjahr 2005 einen Umsatz von EUR 0,6 Mio. zum Jahresumsatz und ca. 15% zum Umsatzwachstum bei. Für das Geschäftsjahr 2006 prognostiziert das Management der Catalis einen Umsatzbeitrag der in 2005 akquirierten Gesellschaften von über EUR 2,5 Mio..

Aufgrund der erfolgreichen Geschäftsentwicklung in den ersten Monaten 2006 wird ein zweistelliges Umsatz- und Ergebniswachstum für das Gesamtjahr erwartet. Der prognostizierte Umsatz für das Geschäftsjahr 2006 liegt zwischen EUR 9,0 Mio. und EUR 11,0 Mio.. Das Ergebnisziel wird mit zwischen EUR 2,5 Mio. und EUR 3,5 Mio. bestätigt.

Der vollständige und geprüfte Konzernabschluss wird voraussichtlich im Mai 2006 veröffentlicht.

Catalis N.V. ist ein führender Anbieter von Qualitätssicherungsdienstleistungen für die digitale Medienindustrie. Über Tochtergesellschaften in England, USA und Polen werden Testdienstleistungen für physische und online Medien (DVD, CD, Software, Webseiten, etc.) im Hinblick auf Inhalte, Funktionalität und Kompatibilität sowie eine Vielzahl von zusätzlichen Dienstleistungen angeboten. Zu den Kunden gehören vor allem die großen Inhalteanbieter in den Bereichen Film, Spiele und Software.