



Crytek GmbH

Frankfurt am Main

Konzernabschluss zum Geschäftsjahr vom 01.01.2021 bis zum 31.12.2021

Konzernlagebericht für das Geschäftsjahr 2021

1. Geschäftstätigkeit des Konzerns sowie gesamtwirtschaftliche und branchenspezifische Rahmenbedingungen

1.1 Geschäftstätigkeit des Konzerns

Der Crytek-Konzern ist eine unabhängige europäische und weltweit anerkannte Entwicklungsunternehmensgruppe für interaktive Unterhaltung und der Echtzeittechnologie-Plattform Cryengine.

Auf der sog. Contentseite steht die inhaltliche und konzeptionelle Entwicklung von Videospiele im Fokus, mit Schwerpunkt auf PC, Konsolen und Virtual Reality (VR).

Auf der anderen Seite steht die technologische Weiterentwicklung der Entwicklungsplattform Cryengine im Vordergrund.

Konkret weist das Geschäftsmodell von Crytek zwei wesentliche Kernbereiche auf:

1. „Technology“: Technische Weiterentwicklung und Direktvermarktung der Echtzeit-Spieleentwicklungsplattform Cryengine, die Benchmarks für Grafikleistung und Performance setzt.
2. „Content“: Entwicklung von innovativen Videospiele für PC, Spielkonsolen und Virtual Reality für Online- und Retailvertrieb sowie Vermarktung und Online-Betrieb der internationalen Online-Spiele in eigener Regie oder mit Partnern.

Der erste Kernbereich ist die Weiterentwicklung und Direktvermarktung der von Crytek entwickelten Cryengine, einer Plattform für Echtzeittechnologie zur Erstellung komplexer und hochwertiger Video-Spiele, für Spielehersteller und darüberhinausgehend allgemein Entwickler von interaktiven Inhalten.

Die konkrete Umsatzrealisierung im Bereich Technology ergibt sich wesentlich durch Lizenzvermarktungserlöse und umsatzabhängige Royaltyabrechnung, regelmäßig auch unterstützt und verknüpft mit Support- und anderen Dienstleistungen im Zusammenhang mit der Nutzung der Engine-Technologie durch den jeweiligen Kunden.

Im Kernbereich „Content“ für den PC und Spielkonsolen erfolgen Vertrieb und Vermarktung klassischer Action-, Shooter- und Sportspiele (Retailgeschäft) mit weltweit bekannten und führenden Unternehmen aus dem Bereich Publishing und Distribution wie Sony, Microsoft oder Facebook/Oculus.

Onlinespiele werden typischerweise über marktführende, globale Online-Plattformen wie „Steam“ selbst vertrieben oder über Kooperationen mit international tätigen Unternehmen.

Die konkrete Umsatzrealisierung im dargestellten Kernbereich „Content“ vollzieht sich im Falle des Weges über Publisher im Wesentlichen durch Meilensteinzahlungen während der Entwicklungsphase auf vertraglicher Basis mit dem jeweiligen Entwicklungspartner und durch Einnahme sog. Lizenz- Royalties nach Fertigstellung bzw. Veröffentlichung des Spiels. Als Besonderheit bei Online-Spielen resultieren hier diese Royalty-Umsätze oftmals aus sog. „Item“-Käufen der Endkunden im sogenannten In-Game Shop.

Die auf der eigenen Entwicklungsplattform Cryengine erstellten Spiele sind durch herausragende Wertungen von Kritikern mit sog. Blockbuster-Titeln (wie der „Crysis“-Reihe) zu einer Vielzahl nationaler und internationaler Auszeichnungen gekommen.

Im Berichtszeitraum 2021 wurde die neueste Ausbaustufe Cryengine 5.7 der von Crytek entwickelten, weltweit bekannten Echtzeit-Spieleengine fertig gestellt. Durch den Einsatz der hauseigenen, renommierten Spieleengine in sämtlichen eigenen Spieleproduktionen sammelt Crytek auf internationaler Ebene höchste Anerkennung für die visuelle Qualität seiner Produkte.

Diese Eigenschaften kombiniert mit dem hohen Qualitätsanspruch, in der Branchensprache als sog. „Triple-A“ Titel klassifiziert, setzen die Grundsteine für das Geschäftsmodell des Konzerns.

Als Ergebnis der in den Vorjahren erbrachten Forschungs- und Entwicklungsleistungen auf dem neuen Gebiet und Crytek-Geschäftsfeld „Virtual Reality“, das dem Geschäftsfeld Content zuzuordnen ist, wurde 2021 der branchenweit vielbeachtete Spieletitel „The Climb“ in der Fortsetzung als „Climb 2“ weiter vermarktet.

Die strategische Ausrichtung von Crytek auf einem Markt, mit weiter forciertem digitalen Retailgeschäft mit Games-as-a-Service-Modellen und damit immer tiefergehender Monetarisierung sieht derzeit folgende Schwerpunkte vor:



- Konzentration des Unternehmens auf hochwertige Games- und Engine-Technologie-Entwicklungen am Kernstandort Frankfurt
- Fokussierung auf die aktuelle und zukünftige Produktpipeline in Verbindung mit den bereits von Crytek geschaffenen und vorhandenen Spiele-IP's
- Weiterentwicklung von Spielen in Zukunfts- und Wachstumsmärkten wie VR und Mobile
- Ausweitung der Lizenzierungen und Kooperationen auch außerhalb des Spiele-Segments
- Expansion in den asiatischen Raum durch Partnerschaften mit Distributionsplattformen und Kooperationen

Der Konsolidierungskreis umfasst wie im Vorjahr das Mutterunternehmen Crytek GmbH, die Gesellschaften in der Ukraine und der Türkei sowie die Crytek Treuhand GmbH und Crytek Licensing GmbH & Co. KG. Von den ausländischen Tochtergesellschaften werden im Wesentlichen Entwicklungs- und Vermarktungsleistungen für Computerspiele erbracht. Von der Crytek Licensing GmbH & Co.KG werden Vermarktungsleistungen erbracht.

1.2 Gesamtwirtschaftliches Umfeld

Als Entwickler von Spielen, die im Wesentlichen über Streamingplattformen vertrieben werden, sind für den Crytek-Konzern grundsätzlich die Entwicklungen der globalen Märkte von Bedeutung.

Das Jahr 2021 war hinsichtlich der Wirtschafts- und Handelstätigkeit nach den deutlich negativen Auswirkungen der Covid-19-Pandemie im Vorjahr von einsetzender Erholung geprägt. Der Aufwärtstrend ist allerdings durch die steigende Inflation, Handels- und Lieferkettenverwerfungen sowie weiter bestehende Unsicherheit in Bezug auf die Pandemie- und Kriegsentwicklung labil.

Das weltweite Bruttoinlandsprodukt (BIP) stieg im Jahr 2021 durch die wirtschaftliche Erholung gemäß den Auswertungen des Internationalen Währungsfonds (IWF) um 6,1% nach einem Rückgang von 3,1% im Vorjahr.

In den einzelnen Ländern verläuft die wirtschaftliche Erholung hierbei unterschiedlich. Dies zeigt sich wie im Vorjahr insbesondere bei den diesbezüglichen Entwicklungen der Volkswirtschaften der Industrienationen und Schwellenländern.

So verzeichneten die Industrienationen einen Anstieg der Wirtschaftsleistung um 5,2% (Vorjahr: Rückgang um 4,5%).

Das BIP der weltweit größten Volkswirtschaft, den USA, stieg um 5,7% (Vorjahr: -3,4%). Im Vergleich dazu verzeichnete die Eurozone mit 5,4% ein leicht schwächeres BIP-Wachstum (Vorjahr: -6,3%).

Daneben bieten einige Schwellenländer, insbesondere im asiatischen Raum, potenziell wieder ein sehr gutes Absatzpotenzial.

Die Schwellenländer Asiens verbuchten insgesamt ein Wachstum um 7,3% (Vorjahr: -0,8%).

China mit 8,1% (Vorjahr: 2,2%) und Indien mit 8,7% (Vorjahr: -6,6%) waren dabei die größten Wachstumstreiber.

Nachdem in Deutschland im Vorjahr die konjunkturelle Lage durch die Pandemie deutlich negativ gekennzeichnet war und das BIP um 4,6% erstmals seit 10 Jahren zurückging, stieg das BIP im Jahr 2021 um 2,9%.

1.3 Entwicklung des Games-Marktes

Der weltweite Videospiele-Markt ist der für Crytek relevante Markt und bereits seit einigen Jahren ein Wachstumsmarkt, dessen Entwicklung voraussichtlich auch weiterhin positiv verlaufen wird.

Das Marktvolumen lag nach Studien von Newzoo im Jahr 2021 bei ca. 175,8 Mrd. USD und bedeutet nach 177,8 Mrd. USD im Vorjahr einen leichten Rückgang im Jahresvergleich um 1,1 Mrd. USD. Vor neun Jahren, als Newzoo seinen ersten Global Games Market Report veröffentlichte, lag der weltweite Umsatz noch bei etwa 70 Milliarden Dollar - woraus eine Steigerung von gut 150% in acht Jahren für den für Crytek relevanten Markt abzuleiten ist.

Im Gegensatz zu zahlreichen anderen Wirtschaftszweigen hat die Gaming Industrie in den vergangenen beiden Jahren unter den Auswirkungen der Covid-19-Pandemie keinesfalls gelitten und keine Einbußen erfahren, als vielmehr insgesamt deutlich profitiert. Gemäß dem Global Games Market Report 2021 von Newzoo ist ein wesentlicher Grund dafür das gestiegene allgemeine Interesse am Gaming als Folge der COVID-19-Lockdown-Maßnahmen, auch wenn im Jahr 2021 das Konsolensegment unter Lieferengpässen leiden musste.

Der asiatisch-pazifische Raum erwirtschaftete 88,2 Mrd. USD, was 50% der gesamten weltweiten Spiele-Einnahmen ausmacht. Die Wachstumsrate entspricht 3,0% gegenüber dem Vorjahr.

Insgesamt ist der prozentuale Anteil der einzelnen Regionen an den Gesamtspieleeeinnahmen seit 2016 nahezu unverändert.

Nordamerika ist die zweitgrößte Region mit einem Anteil von 24% am Gesamtmarkt.

Der Gesamtspieleumsatz in Nordamerika ging im Vergleich zum Vorjahr um 7,2% auf 42,6 Mrd. USD zurück. Der gleiche Trend gilt für EMEA, der im Jahr 2021 mit 37,8 Mrd. USD einen Anteil am Gesamtmarkt von 22 % erreichte.

Lateinamerika hat in 2021 7,2 Mrd. USD (Vorjahr: 6,9 Mrd. USD) Spieleumsatz erreicht.

Die am schnellsten wachsenden Regionen werden in den kommenden Jahren voraussichtlich Lateinamerika, der Mittlere Osten und Afrika sein.

Der größte einzelne Markt wird weiterhin China bleiben.



Der Videospiele-Markt enthält die Bereiche Konsolen- (Hardware und Software), Online-, Mobile- und PC-Spiele. Mobile Gaming (Smartphone und Tablet) ist auch 2021 das größte Segment mit einem Anteil von 52% am weltweiten Gesamtmarkt. Das Segment hat auch die meisten Gamer mit mittlerweile 2,8 Milliarden, von denen die Mehrheit auf Smartphones spielt. Konsolen sind das zweitgrößte Segment mit einem Umsatz von 49,2 Milliarden US-Dollar 2021. Das PC-Segment generierte als drittgrößter Bereich 2021 35,9 Milliarden US-Dollar. Die für den Konzern relevanten Segmente PC und Konsolen waren im Jahresvergleich leicht rückläufig.

(Quelle: Newzoo Global Games Market 2021 & 2022)

2. Forschung und Entwicklung

Die Forschung und Entwicklung im Bereich fortschrittlicher Softwaretechnologien und deren Umsetzung in innovative Spielkonzepte sind die Kernbereiche des Konzerns.

Im Zentrum der Forschung bei Crytek steht die Entwicklungsplattform Cryengine, die als technische Plattform fortlaufend weiterentwickelt und neben der Nutzung für eigene Spieltechnologien auch an Lizenznehmer vermarktet wird.

Hierbei nimmt die häufig als „next generation computing platform“ bezeichnete „Virtual Reality“ eine besondere Rolle der aktuellen F&E Aktivitäten von Crytek ein. Entstehende Aufwendungen im Zusammenhang mit den genannten F&E Aktivitäten im Bereich Cryengine werden - im Gegensatz zu den konkreten Entwicklungsprojekten für Spieletitel - nicht aktiviert.

Auch 2021 hat sich die sog. „installed base“ (die Installation der Spiele auf den jeweiligen Endgeräten) wichtiger Konsolen- und PC-Hardware im Geschäftsjahr weiter verbessert, was u.a. die Vermarktungsmöglichkeiten der sich in Entwicklung befindlichen Spieleprojekte verbessert sowie auch zukünftig Raum schafft, um das hohe Potenzial der Crytek-eigenen immateriellen Vermögensgegenstände / Intellectual Property (IP's) mit neuen Spieletiteln positiv zu nutzen.

Grundsätzlich werden Spieletitel sowohl von Crytek vorfinanziert als auch - branchenüblich - durch Finanzierungen mit Hilfe von Partnern realisiert.

Konkret wird hierzu in Bezug auf wesentliche Crytek IP's an Zusammenarbeitsvereinbarungen mit interessierten Partnern aus den Bereichen Publishing, Distribution sowie Internet/Media Konzernen gearbeitet.

Im Jahr 2021 betragen die angefallenen und aktivierten Entwicklungskosten TEUR 5.961 (Vorjahr: TEUR 8.949). Die Aktivierungsquote (Aktivierte Entwicklungskosten im Verhältnis zu den gesamten Forschungs- und Entwicklungskosten) betrug 30,7% (Vorjahr: 46,8%). Der Rückgang im Vergleich zum Vorjahr ist im Wesentlichen auf die unterjährige Fertigstellung des Spiels Climb 2 sowie Crysis Remastered 2 und 3 zurückzuführen.

Bei den Herstellungskosten handelt es sich im Wesentlichen um Personalkosten zzgl. der entsprechenden Gemeinkostenzuschläge.

Die planmäßigen Abschreibungen in Höhe von TEUR 4.809 (Vorjahr: TEUR 10.111) spiegeln mit TEUR 4.194 (Vorjahr: TEUR 9.463) die Abschreibungen für die aktivierten Entwicklungskosten der Spiele wider.

3. Ertragslage

Die Umsatzerlöse betragen im Geschäftsjahr 2021 TEUR 50.956 (Vorjahr: TEUR 38.305).

Die Umsatzrentabilität (Konzernjahresergebnis dividiert durch Umsatz) betrug 19,6% (Vorjahr: -2,7%).

Der deutliche Umsatzanstieg (+33,0%) ist im Wesentlichen auf die fortgeführte Erlössteigerung im Zuge der erfolgreichen Weiterentwicklung des Spieletitels Hunt: Showdown und höhere Erlöse durch den vollständigen Roll-Out der Crysis Remastered Reihe zurückzuführen.

Im Zusammenhang mit dem Spieletitel Hunt: Showdown wurden Umsätze in Höhe von TEUR 30.057 (Vorjahr: TEUR 17.483) erzielt.

Die sonstigen betrieblichen Erträge in Höhe von insgesamt TEUR 5.564 (Vorjahr: TEUR 432) betreffen insbesondere einmalige Erträge im Zusammenhang mit der Nachverhandlung bezüglich der Konditionen im Zuge der Rückzahlung eines Darlehens (TEUR 3.792; Vorjahr: TEUR 0), Erträge aus erfolgreich geltend gemachten Einwendungen im Zusammenhang mit Beratungsaufwendungen der Vergangenheit (TEUR 867; Vorjahr: TEUR 0) sowie Erträge aus der Ausbuchung von Verbindlichkeiten, hinsichtlich derer keine Zahlungsverpflichtungen mehr bestanden (TEUR 558; Vorjahr: TEUR 0).

Für selbsterstellte immaterielle Vermögensgegenstände (Computerspiele) sind Herstellungskosten in Höhe von TEUR 5.961 (Vorjahr: TEUR 8.949) angefallen, die als aktivierte Entwicklungskosten erfasst wurden.

Diese Herstellungskosten betrafen Crysis Remastered 2 und 3, Climb 2 sowie Crysis 4.

Die Materialaufwendungen betreffen mit TEUR 5.419 (Vorjahr: TEUR 6.398) wie im Vorjahr im Wesentlichen bezogene Leistungen (Entwicklungskosten), insbesondere für die externen Produktionsleistungen für die Spiele Crysis Remastered 2 und 3.

Der Personalaufwand ist von TEUR 17.123 in 2020 auf TEUR 17.896 in 2021 (+4,5%) leicht gestiegen. Im Vergleich zum Jahresende 2020 ist die durchschnittliche Mitarbeiterzahl konzernweit von 276 auf 298 gestiegen.

Die sonstigen Aufwendungen sind im Wesentlichen aufgrund der durch den Umsatzanstieg im Bereich Content/Games ebenfalls erhöhten Vertriebsprovisionen, höheren Rechts- und Beratungsaufwendungen sowie Marketingaufwendungen durch verstärkte Marketingmaßnahmen im Zusammenhang mit dem vollständigen Roll-Out der Crysis Remastered Reihe von TEUR 8.690 in 2020 auf TEUR 19.134 in 2021 gestiegen.

Die Abschreibungen in Höhe von TEUR 4.809 (Vorjahr: TEUR 10.111) spiegeln im Wesentlichen die Abschreibungen für die aktivierten Entwicklungskosten der Spiele wider. Der deutliche Rückgang ist durch die im Februar 2021 erreichte vollständige Abschreibung mit dadurch bedingter vergleichsweise geringer Restabschreibung auf Hunt: Showdown im Geschäftsjahr 2021 bedingt.

Die Zinsaufwendungen sind mit TEUR 3.078 durch die Rückzahlung der bisherigen Finanzierungstranchen und entsprechender Umfinanzierung gegenüber dem Vergleichszeitraum mit TEUR 5.989 deutlich zurückgegangen.



Der Steueraufwand beträgt für 2021 TEUR 2.138 (Vorjahr: Steueraufwand TEUR 427) und beinhaltet zum einen den laufenden Steueraufwand in Höhe von TEUR 831. Weiterhin wird hier latenter Steueraufwand in Höhe von TEUR 1.354 ausgewiesen, der aus dem Verbrauch steuerlicher Verlustvorträge resultiert.

Insgesamt ist ein Konzernjahresüberschuss in Höhe von TEUR 10.007 (Vorjahr: Konzernjahresfehlbetrag TEUR 1.053) entstanden.

Das im Vergleich zum Vorjahr deutlich verbesserte Konzernjahresergebnis ist im Wesentlichen auf die im Vergleich zum Vorjahr wiederum sehr deutlich gesteigerten Umsatzerlöse (+33,0%) sowie die deutlich gestiegenen sonstigen Erträge bei stabilen Personalaufwendungen und im Zuge der Rückzahlung der bisherigen Finanzierungstranchen und Umfinanzierung nahezu halbierten Finanzierungskosten zurückzuführen. Schließlich haben sich die Abschreibungen im Wesentlichen durch die vergleichsweise geringe Restabschreibung auf Hunt: Showdown im Geschäftsjahr 2021 ebenfalls mehr als halbiert und zum deutlich verbesserten Konzernjahresergebnis beigetragen.

Für 2021 ergibt sich somit ein EBITDA von TEUR 20.032 (Vorjahr: TEUR 15.474). Das EBIT beläuft sich auf TEUR 15.222 (Vorjahr: TEUR 5.363). Die Ergebnisgrößen entsprechen im Wesentlichen den Erwartungen.

Die Geschäftsleitung setzt bei der Steuerung der Geschäftstätigkeit des Unternehmens bestimmte bedeutsame finanzielle Kennzahlen ein. Die bedeutsamsten finanziellen Kennzahlen sind das EBITDA, EBIT sowie die Umsatzerlöse. Im Geschäftsjahr 2021 setzten wir diese nach IFRS ermittelten Kennzahlen durchgehend in unseren Planungs-, Forecast- und Berichtstätigkeiten ein. Nichtfinanzielle Leistungsindikatoren unterstützen die Geschäftsführung bei der Führung und langfristigen strategischen Ausrichtung des Unternehmens. Nichtfinanzielle Leistungsindikatoren dienen jedoch nicht vorrangig zur Steuerung des Unternehmens. Vielmehr ermöglichen sie erweiterte Erkenntnisse über die Situation im Unternehmen und lassen darauf aufbauende Entscheidungen zu.

Demnach sind in der Crytek GmbH keine nichtfinanziellen Leistungsindikatoren vorhanden, die für die Geschäftstätigkeit des Unternehmens von wesentlicher Bedeutung sind.

4. Finanzlage

Der operative Cashflow ist im Geschäftsjahr 2021 im Zuge der guten operativen Geschäftsentwicklung mit TEUR 7.235, so wie in 2020 mit TEUR 9.670 deutlich positiv. Wesentliche Ursache sind Einzahlungsüberschüsse durch die fortgeführt gesteigerten Umsatzerlöse des Spiels Hunt:Showdown sowie der vollständige Roll-Out der Crysis Remastered Reihe.

Der Cashflow aus der Investitionstätigkeit beläuft sich auf TEUR -6.067 (Vorjahr: TEUR -8.949) und resultiert im Wesentlichen aus Auszahlungen für selbsterstellte immaterielle Vermögensgegenstände.

Mit Datum vom 10. November 2021 haben die Eigentümer der Crytek GmbH eine Equity- Investmentvereinbarung unterzeichnet. Im Zusammenhang mit dieser Equity-Investmentvereinbarung hat die Gesellschaft TEUR 80.000 in Form eines Darlehens erhalten, das in ein langfristiges, sowohl hinsichtlich des Nominalbetrages als auch der Zinsen, endfälliges und nachrangiges Gesellschafterdarlehen mit 3,5% p.a. verzinst umgewandelt werden soll. Für das Darlehen besteht eine Besicherung an immateriellen Vermögensgegenständen der Gesellschaft.

Der Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit ist positiv und beläuft sich auf TEUR 11.929. Den Auszahlungen für die Rückzahlung der ehemaligen Finanzierungstranchen und Gesellschafterdarlehen sowie für Zinsen in Höhe von TEUR 67.666 stehen Einzahlungen aus dem Gesellschafterdarlehen in Höhe von TEUR 80.000 gegenüber.

Der operative Liquiditätsbedarf im Geschäftsjahr konnte vollständig aus der operativen Geschäftstätigkeit gedeckt werden.

Die passivischen Abgrenzungen sind durch den in 2021 erfolgten Launch des Spiels Crysis Remastered 2 und Crysis Remastered 3 und der damit verbundenen Umsatzrealisierung um TEUR 1.784 auf TEUR 0 zurückgegangen.

Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sind von TEUR 3.451 um TEUR 389 auf TEUR 3.062 gesunken.

Die Veränderung der finanziellen Verbindlichkeiten sind im Zusammenhang mit der Rückzahlung der ehemaligen Finanzierungstranchen und Gesellschafterdarlehen sowie für Zinsen in Höhe von TEUR 67.666 bedingt. Diesen stehen Zuführungen aus dem Gesellschafterdarlehen in Höhe von TEUR 80.000 gegenüber.

Die sonstigen Verbindlichkeiten sind im Wesentlichen durch die vollständige Rückführung von Sozialverbindlichkeiten gesunken. Der Rückgang der passivischen Abgrenzungen auf TEUR 0 ist durch die Realisierung der Umsatzerlöse aus dem vollständigen Roll-Out der Crysis Remastered Reihe bedingt.

Zum 31. Dezember 2021 bestanden keine offenen Kreditlinien.

Der Anlagendeckungsgrad, definiert als die Summe der langfristigen Verbindlichkeiten und des Eigenkapitals dividiert durch die Summe des Anlagevermögens (sofern positiv) betrug zum 31.12.2021 509,0% (Vorjahr: 14,8%). Der starke Anstieg resultiert im Wesentlichen aus der sehr deutlichen Erhöhung der langfristigen Verbindlichkeiten bei vergleichsweise nur wenig verändertem Anlagevermögen im Vergleich zum Vorjahr.

Zum 31. Dezember 2021 hat sich die bilanzielle Überschuldung im Wesentlichen durch den Konzernjahresüberschuss in Höhe von TEUR 10.007 von TEUR 34.314 im Vorjahr auf TEUR 24.239 vermindert.

Hierdurch ergibt sich eine Überschuldungsquote zum 31. Dezember 2021 von 37,8% (Vorjahr: 79,2%).

5. Vermögenslage

Die Bilanzsumme ist von TEUR 43.313 auf TEUR 64.163 deutlich gestiegen, was auf der Aktivseite im Wesentlichen durch die Zunahme der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie der Zahlungsmittel und auf der Passivseite insbesondere durch den Anstieg der Verbindlichkeiten durch die Umfinanzierung und das durch den positiven Ergebnisbeitrag erhöhte Eigenkapital begründet ist.



Im Geschäftsjahr 2021 fällt im Wesentlichen durch den unterjährigen, vollständigen Roll-Out der Crisis Remastered Reihe und damit dem Abschluss der diesbezüglichen Produktion und Fertigstellung der aktivierte IP-Betrag mit TEUR 5.961 (Vorjahr: TEUR 8.949) etwas niedriger aus.

Die selbsterstellten immateriellen Computerspiele stellen zum 31.12.2021 mit TEUR 12.669 19,7% nach TEUR 10.646 oder 24,6% der Bilanzsumme im Vorjahr dar.

Die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen haben sich von TEUR 2.378 im Vorjahr auf TEUR 10.107 erhöht. Ursächlich hierfür sind im Wesentlichen Forderungen im Zusammenhang mit dem Launch der Spiele Crisis Remastered 2 und Crisis Remastered 3 im 3. Quartal 2021. Zudem sind die Zahlungsmittel aufgrund der deutlich positiven Geschäftsentwicklung und der Umfinanzierung von TEUR 188 im Vorjahr auf TEUR 13.279 angestiegen.

Im Vergleich zum Vorjahr haben sich die latenten Steuern von 2020 auf 2021 von TEUR 24.925 um TEUR 1.355 auf TEUR 23.570 aufgrund des Verbrauchs steuerlicher Verlustvorträge verringert.

6. Chancen- und Risikobericht

Der Gesamtmarkt für Videogames wächst z. Zt. mit einer durchschnittlichen Rate von ca. 9% p. a. und hat im Geschäftsjahr ein Volumen von 175,8 Mrd. USD erreicht.

Die Märkte für sämtliche Endgeräte für die Crytek Spiele entwickelt, also PC, Konsole, VR/AR Devices, weisen weiter signifikantes Wachstum auf.

Dieses Marktumfeld bietet Crytek konkrete Möglichkeiten, mit den bestehenden Games IP's wie auch mit neuen Spieliteln am Marktwachstum zu partizipieren.

Weiter hat die im High-End Segment positionierte Cryengine alle Voraussetzungen, um weiter in der Spitzengruppe der Games-Technologie Impulse zu setzen und Potenziale zu heben. Hierbei bietet auch das noch junge Segment VR ein vielfältiges, neues Spektrum an möglichen Anwendungsfeldern.

Der seit dem 24. Februar 2022 stattfindende Krieg zwischen Russland und der Ukraine und die damit verbundenen gesamtwirtschaftlichen Auswirkungen können wir derzeit nicht abschätzen. Die unmittelbaren Auswirkungen auf die Tochtergesellschaft in der Ukraine, die nahezu ausschließlich konzerninterne Leistungen erbringt, schätzen wir insgesamt für den Konzern durch entsprechende Vorkehrungen als momentan gering ein. Die impliziten Auswirkungen auf die gesamtwirtschaftliche, globale Situation und ihrer Marktparameter und das Konsumentenverhalten lassen sich ebenfalls derzeit insbesondere mittel- bis langfristig nicht abschließend einschätzen. Seitens der Geschäftsführung erfolgt diesbezüglich eine fortlaufende Überwachung und Analyse, um ggf. entsprechende Maßnahmen einleiten zu können.

Im Rahmen des spezifischen Risikoprofils sind für Crytek insbesondere das anteilige Markterfolgsrisiko sowie das Entwicklungsrisiko aufzuzeigen.

Das anteilige Markterfolgsrisiko besteht insbesondere in mangelnder Nachfrage nach einem Spiel, die in Folge zu einer frühzeitigen Reduzierung des tatsächlich erzielbaren Umsatzes für Crytek führen kann. Dieses Risiko existiert grundsätzlich bei der Veröffentlichung jedes Spiels, bei dem eine zumindest teilweise umsatzabhängige Vergütung vereinbart wurde. Sollte ein Spiel nicht die geplanten umsatzabhängigen Vergütungen erzielen, können sich hieraus erhebliche Auswirkungen auf die Umsatzerlöse, das Konzernjahresergebnis und den Cashflow aus operativer Geschäftstätigkeit ergeben. Im Onlinegeschäft liegt das Risiko in der mangelnden Akzeptanz der Kunden, die sich unmittelbar auf die Höhe der Verkäufe von Zusatzinhalten auswirken kann. Diesen Risiken begegnet der Konzern durch Marktanalysen inkl. Konkurrenzprodukten, Markttestings, frühzeitige Einbindung von Usern sowie Steuerung der KPI's durch Business Intelligence. Häufig und auch von Crytek verwendete KPI-Kennzahlen sind hier z.B. DAU (Daily Active User), MAU (Monthly Active User), PCU (Peak Concurrent User) und ARPPU (Average Revenue Per Paying User), bei denen durch Zeitvergleiche und Benchmarking wertvolle Hinweise zur Verbesserung von Spielinhalten und Formaten sowie Anreizstrukturen im Spiel gewonnen werden.

Das zweite wesentliche Risiko ist das Entwicklungsrisiko. Es besteht in der Nichterreichung von Meilensteinen aufgrund unplanmäßigen Projektfortschritts, den daraus resultierenden Verzögerungen der Teilabnahmen sowie der damit verbundenen Zahlungen seitens der Entwicklungspartner und im Extremfall der Einstellung eines Projekts. Crytek begrenzt dieses Risiko auf der einen Seite durch Einsatz adäquater, moderner IT-gestützter Instrumente des Projektmanagements.

Auf der anderen Seite können und werden von Crytek auf der vertrieblichen Seite Instrumente wie der in Bezug auf den Fertigstellungsgrad der Produktentwicklung sehr frühe Veröffentlichungszeitpunkt „Early Access“ eingesetzt.

Hier wird durch frühzeitige Einbindung der Community die weitere Produktentwicklung mit dem direkten Feedback der Endkunden abgeglichen, wodurch Entwicklungsrisiken vermindert werden können.

Weiter ist der Konzern, insbesondere aufgrund seiner Ausrichtung auf Premium-Titel und anspruchsvoller Technologieentwicklungen mit globaler Ausrichtung, auf eine qualifizierte und in Teilen auch hoch spezialisierte Mitarbeiterschaft angewiesen.

Crytek begegnet dieser Anforderung durch ein langfristiges, international ausgerichtetes Human Resource Management, bei dem die Vorzüge des multinational geprägten Klimas und gerade der besonders spannenden und herausfordernden Themenstellung im Zentrum der Ansprache potenzieller Mitarbeiter steht. Crytek beschäftigt Mitarbeiter aus ca. 40 Nationen.

Der Konzern steht naturgemäß im Wettbewerb mit anderen Unternehmen mit gleicher oder ähnlicher Wertschöpfung.

Hier ist festzustellen, dass gerade in den Haupt-Märkten USA und Asien vergleichbaren Unternehmen wesentlich höhere Summen an Kapital zur Verfügung stehen bzw. gestellt werden.

Ein Risiko aus diesen unterschiedlichen Kapitalausstattungen kann sich in Preisstrukturen für Lizenzentgelte widerspiegeln, wo gerade amerikanische und asiatische Unternehmen im hier gegenständlichen Software-, Technologie- und Digitalbereich häufig über niedrige Preise - bis hin zu kostenlosen Angebotsformen - zunächst massiv Marktanteile gewinnen, um dann erst in späteren Perioden Rentabilitätsziele zu realisieren.

Selbst in europäischen Ländern wie Frankreich und Großbritannien wird die Gamesbranche u.a. durch direkte Steuerförderungsprogramme insbesondere in Bezug auf personalintensive Projekt- Entwicklungen wesentlich stärker als in Deutschland gefördert. Der Konzern setzt auch deshalb auf Abgrenzung in diesem Wettbewerbsumfang durch Vorsprung und ständige Innovationen in der Technologie, welche vom Wettbewerb wesentlich schwieriger aufzunehmen sind als beispielsweise budgetgetriebene Maßnahmen im Bereich Marketing.

Crytek verfügte über eine umfangreiche Fremdfinanzierungsvereinbarung in Höhe von insgesamt TEUR 26.500 mit einem europäischen Fonds, die im Oktober 2017/Juli 2018 abgeschlossen wurde. Die Verzinsung dieser Inhaberschuldverschreibung erfolgte zu marktüblichen Konditionen.



Weiterhin hatte Crytek im September 2017 eine Fremdfinanzierungsvereinbarung mit einer asiatischen Investmentgesellschaft in Höhe von TEUR 5.025 abgeschlossen. Die Verzinsung dieses Darlehens erfolgte zu hochverzinslichen Konditionen mit zwischenzeitlicher Erhöhung im Falle teilweiser nicht zeitgerechter Rückzahlung. Die Konditionen konnten abschließend zu einem deutlich verminderten Zinssatz nachverhandelt werden.

Mit dem im Verlauf des Geschäftsjahres erhaltenen Gesellschafterdarlehen in Höhe von TEUR 80.000 wurden sowohl die Verbindlichkeiten aus der Fremdfinanzierungsvereinbarung mit dem europäischen Fonds als auch die Verbindlichkeiten aus der Fremdfinanzierungsvereinbarung mit der asiatischen Investmentgesellschaft im Geschäftsjahr zurückgezahlt.

Das Darlehen in Höhe von TEUR 80.000 soll in ein langfristiges, sowohl hinsichtlich des Nominalbetrages als auch der Zinsen, endfälliges und nachrangiges Gesellschafterdarlehen mit 3,5% p.a. verzinst umgewandelt werden. Für das Darlehen besteht eine Besicherung an immateriellen Vermögensgegenständen der Gesellschaft. Diese Liquiditäts-Zuführung von TEUR 80.000 sichert nach der Planung der Geschäftsführung die Finanzierung der Gesellschaft. Aufgrund der der Planung zugrundeliegende Cashflow-Planung und der bestehenden Finanzierung bestehen aktuell keine Risiken aus der bilanziellen Überschuldung und die Zahlungsfähigkeit der Gesellschaft bleibt weiterhin gesichert. Die bilanzielle Überschuldung soll mittelfristig beseitigt sein, sofern die gemachten Planungen zutreffen. Sollten die Planungen nicht wie vorgesehen eintreten, so könnte die Notwendigkeit weiterer Liquiditätszuführungen in Form von Eigen- bzw. Fremdkapital notwendig werden. Trotz der dadurch möglicherweise erschwerten Kapitalbeschaffung geht die Geschäftsführung aufgrund der geänderten Gesellschafterstruktur und den damit erweiterten finanziellen Möglichkeiten von der Durchfinanzierung der Gesellschaft aus.

Aufgrund der bestehenden Fremdfinanzierung wird das Ergebnis in der Zukunft mit hohen Finanzierungsaufwendungen belastet sein.

Durch die nicht vorhandene variable Verzinsung der bestehenden Finanzverbindlichkeiten ist kein potenzielles Zinsänderungsrisiko gegeben.

Wie alle unternehmerischen Marktteilnehmer ist Crytek dem Risiko aus der Wettbewerbssituation ausgesetzt. Einem damit einhergehenden Druck auf die erzielbaren Entgelte, begegnet Crytek mit Neuentwicklungen von Spielertiteln.

Crytek ist im Rahmen der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit Risiken aus Rechtsstreitigkeiten oder Verfahren ausgesetzt, beispielsweise in Bezug auf Produktmängel oder Qualitätsprobleme. Derzeit sind keine Verfahren anhängig, die nach Auffassung der Geschäftsleitung wesentliche Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns haben werden. Es kann aber nicht ausgeschlossen werden, dass zukünftige Rechtsstreitigkeiten und Verfahren negative Auswirkungen auf die Geschäftsentwicklung des Konzerns haben.

Darüber hinaus können sich aus den langfristigen Verträgen mit den Entwicklungspartnern und Lizenznehmern auch Fremdwährungsrisiken ergeben, sofern die vertraglich vereinbarten Zahlungen nicht in Euro erfolgen. Dies kann zu Währungsverlusten, aber auch zur Realisierung von Währungsgewinnen führen.

Zur Verringerung des Wechselkursrisikos des Konzerns werden Geldflüsse, die nicht auf Euro lauten, konsequent überwacht und Forderungen und Verbindlichkeiten gleichlautender Fremdwährung zum jeweiligen Ausgleich als „Natural Hedge“ genutzt. Das bestehende Fremdwährungsrisiko aus der überwiegend in USD erfolgenden Umsatzrealisierung wird fortlaufend überwacht. Das Management sieht von diesbezüglichen Sicherungsgeschäften aufgrund der positiven USD Wertentwicklungseinschätzung gegenüber dem Euro derzeit generell ab.

Bei Geschäften mit längerfristigen Zahlungsprofilen und damit längerfristig bestehenden Wechselkursrisiken (Euro/USD mit Laufzeiten der Zahlungseingänge/-verpflichtungen zwischen 3 und 6 Monaten) und in Größenordnungen des zugrundeliegenden Basisgeschäftes ab rd. 1 Mio. EUR werden Sicherungsgeschäfte in Form der Absicherung von Wechselkursrisiken über übliche Währungstermingeschäfte grundsätzlich erörtert und geprüft. Diese Art von Geschäften mit entsprechendem Risikoprofil lag in 2021 und liegt derzeit nicht vor.

Des Weiteren bestehen grundsätzlich Forderungsausfallrisiken, die allerdings als sehr gering einzustufen sind, da die Abrechnung über die Distributionsplattformen, über die der weit überwiegende Teil des Volumens abgewickelt wird, erfolgt und unmittelbar gezahlt wird. Hinsichtlich der übrigen Distributionswege sind die Kunden und Partner von Crytek typischerweise international agierende Konzerne mit guter bis sehr guter Bonität. Daher bestehen in Relation zu anderen Branchen und historisch nur deutlich unterdurchschnittliche Risiken von Forderungsausfällen.

Bei den in Zusammenarbeit mit Entwicklungspartnern und Lizenznehmern durchgeführten Produktentwicklungen wird angestrebt, die voraussichtlich anfallenden Kosten durch die vertragliche Vereinbarung von Teilabnahmen und damit verbundenen Zahlungen im Wesentlichen bereits vollständig abzudecken. Darüber hinaus werden umsatzabhängige Erlöse aus dem Vertrieb der Spiele sowie aus der Lizenzierung des Technologiekerns Cryengine generiert.

Da Crytek jedoch auch Computerspiele ohne die Einbindung von Publishern entwickelt und auch Technologieentwicklungen laufend vorfinanziert, kann während der Entwicklungszeit zwischenzeitlicher Liquiditätsbedarf entstehen, soweit dieser aus dem operativen Geschäftsbetrieb nicht abgedeckt werden kann.

Von den geschäftsführenden Gesellschaftern werden regelmäßig Gespräche mit investitionsinteressierten, international ausgerichteten Private Equity und Private Debt-Fonds-Gesellschaften sowie insbesondere mit strategischen Partnern geführt. Sämtliche in der Entwicklung befindliche Projekte im Premium- und Online-Spiele-Segment bilden das zentrale Umsatz-Potenzial für Crytek. Hier sind wie bisher neue Abschlüsse von Verträgen mit Entwicklungs- und Distributionspartnern zu erwarten, die Meilenstein- und umsatzabhängige Zahlungen und damit die Verbesserung der Ertragslage zu Folge haben. Ebenso wird die Erschließung neuer Märkte als Folge der oben beschriebenen Transaktion einen erheblichen Einfluss auf die Ertragslage des Konzerns haben.

Wie alle Unternehmen, ist auch Crytek einem verstärkt auftretenden Risiko der sog. Cyberangriffe ausgesetzt. Unter einem Cyberangriff, auch Cyberattacke genannt, versteht man einen elektronischen Angriff, der über eine Netzwerkverbindung erfolgt. Der virtuelle Angriff richtet sich dabei gegen einzelne Computer oder ganze IT-Systeme. Crytek war im Oktober 2020 Ziel einer solchen Attacke. Die technischen und ablauforganisatorischen Gegebenheiten wurden und werden diesbezüglich fortlaufend verbessert und angepasst, um sich der Bedrohungslage erfolgreich entgegenzustellen.

Wesentliche Risiken im Zusammenhang mit der Planung bestehen insbesondere darin, dass sich die Einzahlungen aus der Teilabnahme einzelner Meilensteine verzögern können, wenn die betroffenen Projekte nicht fristgerecht fertiggestellt werden. Darüber hinaus bestehen Schätzrisiken, da sowohl die Prognosen über die umsatzabhängigen Vergütungen aus der Vermarktung der Computerspiele als auch die aus der Lizenzierung der Cryengine erwarteten Erträge bzw. Zahlungsströme naturgemäß ermessensbehaftet sind und nicht auf bereits vertraglich fixierten Produktbestellungen beruhen. In den Segmenten der Online-Spiele können Einnahmen zwar nicht genau prognostiziert werden, jedoch können hier bei bereits veröffentlichten Spielen auf Basis von Vergangenheitswerten i.d.R. bessere Forecasts erstellt werden.

Die Geschäftsführung des Konzerns begegnet den genannten Risiken durch eine umfassende Liquiditätssteuerung und -überwachung und hat hierfür durch die Refinanzierung die finanziellen Grundlagen geschaffen.



7. Prognosebericht

Seit dem 24. Februar 2022 befinden sich Russland und die Ukraine im Kriegszustand. Die diesbezüglichen wirtschaftlichen Auswirkungen können wir derzeit nicht abschätzen. Die unmittelbaren Auswirkungen auf die Tochtergesellschaft in der Ukraine, die nahezu ausschließlich konzerninterne Leistungen erbringt, schätzen wir insgesamt für den Konzern als momentan gering ein. Es wurden entsprechende Vorkehrungen durch den Umzug des wesentlichen Teils der Mitarbeiter außerhalb der Ukraine getroffen, um den Geschäftsbetrieb weiterzuführen.

Für das Geschäftsjahr 2022 wird mit einer weiteren moderaten Umsatzsteigerung gerechnet. Das Konzernergebnis 2022 wird wie im Vorjahr insbesondere von den Hauptumsatzträgern Hunt: Showdown, der Crisis Remastered Reihe und anziehendem Engine-Business beeinflusst sein.

Der Konzernjahresüberschuss wird gegenüber 2021 aufgrund der im Vergleich zum Vorjahr stark verminderten sonstigen Erträge übergangsweise im mittleren zweistelligen Prozentbereich zurückgehen. Auch für EBIT und EBITDA wird mit entsprechenden Rückgängen im mittleren zweistelligen Prozentbereich gerechnet.

Die Planung für das Geschäftsjahr 2023 beinhaltet eine deutliche Umsatzsteigerung im oberen zweistelligen Prozentbereich im Vergleich zum Vorjahr und damit auch fortgesetzt gegenüber 2021. Ganz wesentliche Umsatztreiber werden Erweiterungen des erfolgreichen Spiels Hunt: Showdown mit Content und weiteren Plattformen sowie weitere IP-Fortentwicklungen sein. Der Konzernjahresüberschuss 2023 wird sich durch die hohe Skalierbarkeit im Vergleich zum für 2022 geplanten Ergebnis plangemäß erheblich steigern. Für EBIT und EBITDA wird mit überproportional positiven Steigerungen im Vergleich zum Umsatz gerechnet.

Frankfurt am Main, den 22. Dezember 2022

Avni Yerli

Faruk Yerli

Ahmet Sahin

Konzernbilanz zum 31.12.2021

Aktiva

	Tz	31.12.2021 EUR	31.12.2020 EUR
Langfristig			
Aktivierte Entwicklungskosten für Computerspiele	15	12.668.759	10.646.189
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	15	1.020.835	1.275.835
Nutzungsrechte		2.343.120	2.785.105
Sachanlagevermögen	13	46.181	114.557
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	16	321.280	319.690
Latente Steuern	12	23.570.285	24.925.211
Summe der langfristigen Vermögenswerte		39.970.460	40.066.587
Kurzfristig			
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	17	10.107.377	2.378.193
Sonstige Vermögenswerte	18	286.362	679.891
Zahlungsmittel	19	13.278.580	187.614

		31.12.2021	31.12.2020
	Tz	EUR	EUR
Steuererstattungsansprüche		520.142	1.098
Summe der kurzfristigen Vermögenswerte		24.192.462	3.246.796
Bilanzsumme		64.162.921	43.313.383

Passiva

		31.12.2021	31.12.2020
	Tz	EUR	EUR
Kapital und Rücklagen			
Gezeichnetes Kapital		89.170	89.170
Kapitalrücklage		22.927.775	22.927.775
Rücklage aus			
der Fremdwährungsumrechnung		-1.112.669	-1.181.105
Verlustvortrag		-46.143.109	-56.150.224
Summe des Eigenkapitals	23	-24.238.834	-34.314.384
Langfristige Schulden			
Finanzielle Verbindlichkeiten	21	80.000.000	0
Leasingverbindlichkeiten	20	1.846.336	2.190.783
Summe der langfristigen Schulden		81.846.336	2.190.783
Kurzfristige Schulden			
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	21	3.062.038	3.451.359
Finanzielle Verbindlichkeiten	22	0	64.588.397
Leasingverbindlichkeiten	21	579.120	640.366
Sonstige Verbindlichkeiten	22	2.914.261	4.973.210
Passivische Abgrenzungen	23	0	1.783.652
Summe der kurzfristigen Schulden		6.555.419	75.436.984
Summe der Verbindlichkeiten		88.401.755	77.627.768
Bilanzsumme		64.162.921	43.313.383

Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstiges Ergebnis für den Zeitraum vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2021



		2021	2020
	Tz	EUR	EUR
Umsatzerlöse	5	50.955.774	38.304.731
Sonstige Erträge	7	5.563.754	431.529
Aktivierte Entwicklungskosten für Computerspiele	6	5.961.168	8.948.953
Aufwendungen für bezogene Leistungen		-5.418.571	-6.397.984
Personalaufwand	8	-17.896.279	-17.123.183
Sonstige Aufwendungen	9	-19.134.136	-8.689.687
Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen	10	-4.809.343	-10.110.947
Finanzerträge	11	389	0
Finanzierungskosten	11	-3.077.755	-5.989.420
Konzernjahresüberschuss (Vorjahr: Konzernjahresfehlbetrag) vor Steuern		12.145.000	-626.008
Ertragsteueraufwand	12	-2.137.885	-427.295
Konzernjahresüberschuss/-fehlbetrag (-) für den Berichtszeitraum		10.007.115	-1.053.303
Sonstiges Ergebnis nach Ertragsteuern			
Posten, die unter bestimmten Voraussetzungen zukünftig in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert werden			
Kursdifferenzen aus der Umrechnung ausländischer Geschäftsbetriebe, die während des Geschäftsjahres eingetreten sind		68.436	-89.304
Sonstiges Ergebnis für den Berichtszeitraum		68.436	-89.304
Gesamtergebnis für den Berichtszeitraum		10.075.551	-1.142.607
Auf die Anteilseigner des Mutterunternehmens entfallender Konzernverlust		10.075.551	-1.142.607
Auf die Anteilseigner des Mutterunternehmens entfallendes Gesamtergebnis		10.075.551	-1.142.607

Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung 31.12.2021

EUR	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage	Fremdwährungs- umrechnungsrücklage	Verlustvortrag	Summe auf die Anteilseigner des Mutterunternehmens ent- fallend
Stand zum 31.12.2019	89.170	22.927.775	-1.091.799	-55.096.921	-33.171.775
Konzernjahresfehlbetrag				-1.053.303	-1.053.303
Sonstiges Ergebnis Berichtszeitraum			-89.306		-89.306
Stand zum 31.12.2020	89.170	22.927.775	-1.181.105	-56.150.224	-34.314.384
Konzernjahresüberschuss				10.007.115	10.007.115
Sonstiges Ergebnis Berichtszeitraum			68.436		68.436
Stand zum 31.12.2021	89.170	22.927.775	-1.112.669	-46.143.109	-24.238.834

**Konzernkapitalflussrechnung 2021**

	2021	2020
	EUR	EUR
Konzernjahresüberschuss/-fehlbetrag (-) für den Berichtszeitraum	10.007.115	-1.053.303
Hinzurechnungen/ Herausrechnungen		
Abschreibungen	4.809.343	10.110.947
Finanzergebnis	3.077.367	5.989.420
Steueraufwendungen	2.137.885	427.295
Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen	68.438	86.546
Veränderungen im Working Capital		
Veränderung der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	-7.723.025	656.046
Veränderung der sonstigen Vermögenswerte	393.529	-318.608
Veränderung der finanziellen Vermögenswerte	-520.634	448.229
Veränderung der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	-389.321	-2.515.042
Veränderung der passiven Abgrenzung	-1.783.652	-2.700.000
Veränderung der sonstigen Verbindlichkeiten	-2.841.909	-1.461.596
Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	7.235.136	9.669.934
Auszahlungen aus aktivierten Herstellungskosten für Computerspiel	-5.961.000	-8.949.000
Auszahlungen für den Erwerb von Sachanlagevermögen	-139.000	0
Einzahlungen aus der Veräußerung von Vermögensgegenständen des Sachanlagevermögens	33.449	0
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	-6.066.551	-8.949.000
Einzahlungen aus Darlehen von Gesellschaftern	80.000.000	0
Rückzahlungen von Finanzverbindlichkeiten	-45.866.398	0
Rückzahlungen Gesellschafterdarlehen	-18.722.000	0
Rückzahlung von Leasingverbindlichkeiten	-405.694	-640.681
Zinszahlungen	-3.077.367	0
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	11.928.541	-640.681
Wechselkursbedingte Veränderung der Zahlungsmittel	-6.159	-3.550
Netto-Veränderung der Zahlungsmittel	13.090.967	76.703
Zahlungsmittel zu Beginn des Berichtszeitraums	187.614	110.911
Zahlungsmittel zum Jahresende	13.278.580	187.614



Konzernanhang für das Geschäftsjahr 2021

1. Geschäftstätigkeit des Konzerns

Die Crytek GmbH („das Unternehmen“), die Konzernobergesellschaft, ist eine Gesellschaft mit beschränkter Haftung nach deutschem Recht und hat ihren Sitz in der Hugo Junkers Straße 3, 60386 Frankfurt am Main, Deutschland, eingetragen im Handelsregister des Amtsgerichts Frankfurt am Main unter HRB 77322. Die wesentlichen Geschäftstätigkeiten der Crytek GmbH und ihrer Tochtergesellschaften („der Konzern“) umfassen u. a. die Gestaltung und Entwicklung, den Vertrieb sowie Kundendienstleistungen im Bereich Computerspiele und Engine-Lizenzsoftware.

2. Allgemeine Angaben und IFRS-Compliance-Erklärung

Der Konzernabschluss zum 31. Dezember 2021 wurde unter Anwendung von § 315e Abs. 1 HGB im Einklang mit den vom International Accounting Standards Board (IASB) verlautbarten International Financial Reporting Standards (IFRS bzw. IAS) und deren vom IFRS Interpretations Committee verlautbarten Interpretationen (IFRIC bzw. SIC), die in der EU anzuwenden sind, sowie den ergänzenden Vorschriften des HGB aufgestellt.

Die in den Teilziffern (Tz) 3 und 4 aufgeführten Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden wurden bei der Aufstellung des Konzernabschlusses für das endende Geschäftsjahr zum 31. Dezember 2021 berücksichtigt. Dies gilt auch für die vergleichenden Angaben in diesem Konzernabschluss für das endende Geschäftsjahr zum 31. Dezember 2020.

3. Wesentliche Bilanzierungs-, Bewertungs-, und Konsolidierungsmethoden

3.1 Aufstellungsgrundlagen

Der Konzernabschluss ist unter der Prämisse der Unternehmensfortführung aufgestellt worden.

Mit Datum vom 10. November 2021 haben die Eigentümer der Crytek GmbH eine Equity-Investmentvereinbarung unterzeichnet. Im Zusammenhang mit dieser Equity-Investmentvereinbarung hat die Gesellschaft EUR 80 Mio. in Form eines Darlehens erhalten, das in ein langfristiges, sowohl hinsichtlich des Nominalbetrages als auch der Zinsen, endfälliges und nachrangiges Gesellschafterdarlehen mit 3,5% p.a. verzinst umgewandelt werden soll.

Für das Darlehen besteht eine Besicherung an immateriellen Vermögensgegenständen des Konzerns.

Diese Liquiditäts-Zuführung von EUR 80 Mio. sichert nach der Planung der Geschäftsführung die Finanzierung des Konzerns.

Der Konzernabschluss wurde auf Grundlage des Anschaffungskostenprinzips erstellt. Hierauf wird nachstehend im Rahmen der Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden näher eingegangen. Die Anschaffungskosten beruhen im Allgemeinen auf dem beizulegenden Zeitwert der Zahlung, die für die Vermögenswerte geleistet wird. Alle Beträge sind kaufmännisch gerundet.

Der Konzernanhang wurde in Bezug auf die zusätzliche Information zur Nutzung der Befreiungsvorschrift nach §264b HGB für die Crytek Licensing GmbH & Co. KG, Frankfurt am Main, geändert. Wir verweisen auf den Abschnitt 3.2 dieses Anhangs.

Nachfolgend werden die wichtigsten Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden beschrieben.

3.2 Konsolidierungsgrundlagen

Der Konzernabschluss umfasst die Jahresabschlüsse des Unternehmens und der vom Unternehmen kontrollierten Gesellschaften (Tochtergesellschaften). Unter „Beherrschung“ versteht man in diesem Zusammenhang, dass das Mutterunternehmen die Verfügungsgewalt über die Tochtergesellschaft hat.

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

Es werden ggf. Anpassungen in den Jahresabschlüssen der Tochtergesellschaften vorgenommen, um deren Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden an die Methoden des Mutterunternehmens anzugleichen.

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

Der Konsolidierungskreis umfasst wie im Vorjahr das Mutterunternehmen, die Gesellschaften in der Ukraine und der Türkei sowie die Crytek Treuhand GmbH und Crytek Licensing GmbH & Co. KG. Von den ausländischen Tochtergesellschaften werden im Wesentlichen Entwicklungs- und Vermarktungsleistungen für Computerspiele erbracht.

Von der Crytek Licensing GmbH & Co.KG werden Vermarktungsleistungen erbracht.



	Sitz	Geschäftsanteile in %	
		2021	2020
Crytek Ukraine Llc.	Kiew, Ukraine	100%	100%
Crytek Istanbul Oyun Yazilim ve Pazarlama Limited Şirketi	Istanbul, Türkei	100%	100%
Crytek Treuhand GmbH	Frankfurt am Main, BR Deutschland	100%	100%
Crytek Licensing GmbH & Co.KG	Frankfurt am Main, BR Deutschland	100%	100%

Die Crytek Licensing GmbH & Co. KG, Frankfurt am Main, wird dabei von der Befreiung nach § 264b HGB Gebrauch machen.

3.3 Unternehmenszusammenschlüsse

Der Konzern wendet bei der Erfassung von Unternehmenszusammenschlüssen die Erwerbsmethode an. Die vom Konzern übertragene Gegenleistung zum Erwerb der Mehrheitsanteile an einer Tochtergesellschaft wird als die Summe der beizulegenden Zeitwerte der hingegebenen Vermögenswerte und von den früheren Eigentümern des erworbenen Unternehmens übernommenen Verbindlichkeiten zum Übernahmedatum erfasst. Dabei werden u. a. die beizulegenden Zeitwerte sämtlicher Vermögenswerte und Verbindlichkeiten, die sich ggf. aus einer Kaufpreisvereinbarung ergeben, berücksichtigt. Die Anschaffungsnebenkosten werden als Aufwand ausgewiesen. Der Konzern erfasst die identifizierbaren Vermögenswerte und Verbindlichkeiten, die im Rahmen des Unternehmenszusammenschlusses übernommen werden, ungeachtet der Tatsache, ob sie bereits vor der Übernahme im Jahresabschluss der übernommenen Gesellschaft ausgewiesen wurden oder nicht. Übernommene Vermögenswerte und Verbindlichkeiten werden zu den zum Zeitpunkt der Beherrschungserlangung ermittelten beizulegenden Zeitwerten verbucht.

3.4 Fremdwährungen

Der Konzernabschluss wird in Euro aufgestellt. Dies ist auch die funktionale Währung der Muttergesellschaft. Bei der Aufstellung des Jahresabschlusses der einzelnen Konzerngesellschaften werden nicht in der funktionalen Währung der jeweiligen Gesellschaft abgewickelte Geschäftsvorgänge (Fremdwährungen) zu dem am Tag des Geschäftsvorgangs gültigen Wechselkurs erfasst. Zum Ende eines Berichtszeitraums werden monetäre Fremdwährungsposten zum Wechselkurs des entsprechenden Stichtags umgerechnet. Nicht monetäre Fremdwährungsposten, die zum beizulegenden Zeitwert bilanziert werden, werden zu dem Währungskurs am Tag der Ermittlung des beizulegenden Zeitwerts umgerechnet.

Wechselkursgewinne/-verluste bei monetären Posten werden im Konzerngewinn/-verlust in dem Berichtszeitraum ausgewiesen, in dem sie anfielen.

Bei der Aufstellung des Konzernabschlusses werden im Ausland generierte Vermögenswerte und Schulden zu dem zum Ende des jeweiligen Berichtszeitraums gültigen Wechselkurs in Euro umgerechnet. Erträge und Aufwendungen werden zum Durchschnittswert des Wechselkurses im jeweiligen Berichtszeitraum umgerechnet. Falls daraus Wechselkursdifferenzen auftreten, werden diese erfolgsneutral im Eigenkapital in der Rücklage für Fremdwährungsumrechnung erfasst.

Folgende Stichtags- bzw. Durchschnittskurse wurden bei der Abschlusserstellung verwendet:

Euro Umrechnungskurse	Türkische Lira	Ukrainische Hryvnia
Durchschnittskurs	0,096551	0,031050
Stichtagskurs	0,079357	0,032400

3.5 Umsatzrealisierung

Der Konzern erzielt seine Umsätze aus der Lizenzierung von Eigentumsrechten an sowie der Direktvermarktung von Computerspielen und Engine-Software-Produkten (Royalties), einschließlich der dafür erbrachten Support-, Beratungs-, Schulungs- und sonstigen Leistungen. Bei den Spielelizenzen können in der Lizenzvereinbarung vereinbarte Zahlungen nach Erreichung von festgelegten Meilensteinen erhalten werden. Darüber hinaus werden erfolgsabhängige Lizenzerlöse realisiert.

Umsatzerlöse werden grundsätzlich nach IFRS 15 ausgewiesen, wenn eine eindeutige Vereinbarung und Leistungsverpflichtung identifiziert wurde, ein Preis hierfür bestimmt wurde und dieser Preis der Leistungsverpflichtung zuordenbar ist und die Leistungsverpflichtung erfüllt wurde.

Auch Drittparteien in bestimmten Ländern oder Gebieten erwerben Vertriebs- und Hostinglizenzen für unsere Online-Spiele. Dafür erhalten wir Lizenzerlöse und in einigen Fällen auch feste Beträge und/oder Meilenstein-Zahlungen. Wenn wir unter einer fort dauernden Erbringungspflicht stehen, werden die Lizenzerlöse gemäß der Nutzung des End-Benutzers realisiert. Wir realisieren Meilenstein-Umsatzerlöse aus Online-Spielen, wenn die entsprechende Dienstleistung erbracht bzw. der entsprechende Artikel geliefert wurde und die festgelegten Mindestbeträge fällig sind. Die Umsatzerlöse werden entsprechend um die geschätzten Kundenrabatte und andere ähnliche Nachlässe verringert.

Umsatzerlöse aus Engine-Lizenzierung und Supportleistungen

Umsatzerlöse aus dem Verkauf von uneingeschränkten Lizenzen für unsere Software CryEngine werden entsprechend den Vorgaben des IFRS 15 ausgewiesen, falls eine eindeutige Vereinbarung und Leistungsverpflichtung identifiziert wurde, ein Preis hierfür bestimmt wurde und dieser Preis der Leistungsverpflichtung zuordenbar ist und die Leistungsverpflichtung erfüllt wurde.



Die entsprechenden Erlöse aus Supportleistungen ergeben sich aus Gebühren, die für die Bereitstellung von Softwareupdates, -Upgrades und -verbesserungen sowie für die Erbringung technischer Supportleistungen anfallen. Erlöse aus Supportleistungen erfassen wir anteilig über die Laufzeit der Supportvereinbarung hinweg. Erlöse aus Schulungs- und Beratungsleistungen werden, sobald die Leistungen erbracht wurden, ausgewiesen.

3.6 Leasing

Der Konzern beurteilt zu Beginn des Vertrags, ob dieser ein Leasingverhältnis darstellt oder enthält. Für alle Leasingverhältnisse bei denen der Konzern der Leasingnehmer ist, erfasst der Konzern ein Nutzungsrecht und eine entsprechende Leasingverbindlichkeit. Ausgenommen davon sind kurzfristige Leasingverhältnisse mit einer Laufzeit von höchstens 12 Monaten und Leasingverhältnisse über geringwertige Vermögenswerte. Bei diesen Leasingverhältnissen erfasst der Konzern die Leasingzahlungen linear über die Laufzeit des Leasingverhältnisses als sonstigen Aufwand.

Die Leasingverbindlichkeit wird bei der erstmaligen Erfassung mit dem Barwert der zu Beginn des Leasingverhältnisses noch nicht gezahlten Leasingzahlungen bewertet und mit dem, dem Leasingverhältnis zugrundeliegenden Zinssatz, diskontiert.

In die Bewertung der Verbindlichkeit werden feste Leasingzahlungen einbezogen.

Die Leasingverbindlichkeiten werden in der Konzernbilanz als separater Posten ausgewiesen.

Die Folgebewertung der Leasingverbindlichkeiten erfolgt durch Erhöhung des Buchwerts um die Verzinsung der Leasingverbindlichkeit und durch Reduzierung des Buchwerts um die geleisteten Leasingzahlungen.

Die Nutzungsrechte umfassen im Rahmen der erstmaligen Bewertung die entsprechende Leasingverbindlichkeit. Die Folgebewertung erfolgt zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und Wertminderungen.

Nutzungsrechte werden grundsätzlich über die Laufzeit des Leasingverhältnisses abgeschrieben. Abweichend davon ist die Abschreibung entsprechend über die Laufzeit des dem Leasingverhältnis zugrunde liegenden Vermögenswertes vorzunehmen, wenn dieser kürzer ist. Die Abschreibung beginnt mit dem Beginn des Leasingverhältnisses.

Zur Prüfung der Notwendigkeit einer Wertberichtigung eines Nutzungsrechts wendet der Konzern IAS 36 an und erfasst sämtlich Wertberichtigungen wie in den Bilanzierungsgrundsätzen für Sachanlagen beschrieben.

Die der Bilanzierung zugrundeliegenden Leasingverhältnisse betreffen Büroräume und Automobile.

3.7 Fremdkapitalkosten

Fremdkapitalkosten werden im Konzerngewinn/-verlust in dem Berichtszeitraum ihres Anfallens erfasst. Es sind - wie im Vorjahr - keine Fremdkapitalkosten, die direkt dem Erwerb oder der Herstellung eines qualifizierten Vermögenswertes zugeordnet werden können, angefallen.

3.8 Besteuerung

Der Steuerertrag beinhaltet im Wesentlichen Erträge aus der Veränderung der latenten Steuern.

Die laufenden Steuerverbindlichkeiten beruhen auf dem zu versteuernden Ergebnis. Das zu versteuernde Ergebnis unterscheidet sich von dem in der konsolidierten Gewinn- und Verlustrechnung ausgewiesenen Konzerngewinn bzw. -verlust aufgrund von Ertrags-/Aufwandsposten, die in anderen Geschäftsjahren steuerpflichtig oder abzugsfähig sind, und aufgrund von Posten, die nie steuerpflichtig oder abzugsfähig sind. Die Verbindlichkeiten des Konzerns aus laufenden Steuern werden auf Grundlage der Steuersätze ermittelt, die im zukünftigen Zeitpunkt der Umkehr der Steuerlatenzen bzw. Nutzung der Verlustvorträge erwartet werden und entsprechen zum Bilanzstichtag den aktuellen Steuersätzen.

Latente Steuern werden für temporäre Differenzen zwischen den Buchwerten von Vermögenswerten und Schulden im Konzernabschluss und der entsprechenden steuerlichen Bemessungsgrundlagen für die Berechnung des zu versteuernden Einkommens ausgewiesen. Aktive wie passive latente Steuern werden im Allgemeinen für sämtliche steuerpflichtigen temporären Differenzen ausgewiesen. Aktive latente Steuern werden im Allgemeinen für sämtliche abzugsfähigen temporären Differenzen sowie für Vorträge von nicht genutzten Steuerverlusten und Steuergutschriften erfasst. Aktive latente Steuern werden in dem Maß erfasst, in dem zu versteuerndes Einkommen voraussichtlich verfügbar sein wird, mit dem die abzugsfähigen temporären Differenzen und die noch nicht genutzten steuerlichen Verlustvorträge und Steuergutschriften verrechnet werden können. Diese aktiven und passiven latenten Steuern werden nicht erfasst, falls sich die temporären Differenzen aus dem Erstanlass (außer bei Unternehmenszusammenschlüssen) sonstiger Vermögenswerte und Schulden ergeben, die im Rahmen von Transaktionen, die weder Einfluss auf das zu versteuernde Ergebnis noch auf das Periodenergebnis haben, entstanden sind.

Der Buchwert der aktiven latenten Steuern wird jährlich geprüft und verringert, falls es nicht mehr wahrscheinlich ist, dass zukünftig ausreichendes zu versteuerndes Einkommen verfügbar ist, um die Verlustvorträge zu nutzen.

Die Berechnung der aktiven und passiven latenten Steuern basiert auf den steuerpflichtigen Beträgen, die in zukünftigen Perioden aus der Realisierung eines Vermögenswertes durch Abnutzung oder Verkauf bzw. der Erfüllung einer Schuld des Konzerns entstehen.

3.9 Sachanlagevermögen

Die Betriebs- und Geschäftsausstattung wird zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und kumulierter Wertminderungsverluste ausgewiesen.

Die Anschaffungskosten werden planmäßig über die gesamte Nutzungsdauer linear abgeschrieben. Die erwartete Nutzungsdauer, der Restbuchwert und die Abschreibungsmethode werden zum Ende jedes Berichtszeitraums geprüft. Dabei werden die Auswirkungen sämtlicher Schätzungsänderungen prospektiv angewendet.



Sachanlagen werden nach Veräußerung - oder wenn durch den weiteren Einsatz des Vermögenswerts kein wirtschaftlicher Nutzen mehr erwartet wird - ausgebucht. Erträge und Aufwendungen aus der Veräußerung oder aus dem Abgang einer Sachanlage ergeben sich aus der Differenz zwischen dem Veräußerungserlös und dem Buchwert des Vermögenswerts und werden im Konzerngewinn/-verlust ausgewiesen.

Nutzungsrechte werden über den kürzeren Zeitraum aus Laufzeit des Leasingverhältnisses und der Nutzungsdauer des zugrunde liegenden Vermögenswertes beschrieben. Wenn ein Leasingverhältnis das Eigentum am Leasingobjekt überträgt oder die Kosten des Nutzungsrechts die vom Konzern erwartete Ausübung einer Kaufoption durch den Konzern widerspiegeln wird das zugehörige Nutzungsrecht über die Nutzungsdauer des Leasingobjektes beschrieben.

3.10 Immaterielle Vermögenswerte

Gesondert erworbene immaterielle Vermögenswerte mit begrenzter Nutzungsdauer werden zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und Wertminderungsverluste erfasst. Die Abschreibung erfolgt linear über die geschätzte Nutzungsdauer. Die geschätzte Nutzungsdauer und die Abschreibungsmethode werden zum Ende jedes Berichtszeitraums geprüft. Dabei werden die Auswirkungen sämtlicher Schätzungsänderungen prospektiv angewendet. Gesondert erworbene immaterielle Vermögenswerte mit unbegrenzter Nutzungsdauer werden zu Anschaffungskosten abzüglich Wertminderungsverluste erfasst. Der Konzern hält keine immateriellen Vermögenswerte mit unbegrenzter Nutzungsdauer.

Aufwendungen für Forschungsaktivitäten werden als Aufwand im jeweiligen Berichtszeitraum erfasst.

Im Rahmen der Spieleentwicklung entsteht ein selbst erstellter immaterieller Vermögenswert als Eigentumsrecht, wenn sämtliche der folgenden Punkte eindeutig zutreffend sind:

- Die Fertigstellung muss technisch realisierbar sein, damit der Vermögenswert vertrieben und eingesetzt werden kann;
- Die Absicht den immateriellen Vermögenswert fertigzustellen und ihn einzusetzen oder zu vertreiben liegt vor;
- Die Fähigkeit den immateriellen Vermögenswert einzusetzen oder zu vertreiben liegt vor;
- Der immaterielle Vermögenswert bringt in Zukunft einen wirtschaftlichen Nutzen;
- Angemessene technische, finanzielle und sonstige Ressourcen, um den Entwicklungsvorgang abzuschließen und den immateriellen Vermögenswert einzusetzen oder zu vertreiben sind vorhanden; und
- Die für die Entwicklung des immateriellen Vermögenswerts erforderlichen Aufwendungen sind zuverlässig zu ermitteln.

Die für die selbst erstellten immateriellen Vermögenswerte ausgewiesenen Beträge beruhen auf der Summe der Aufwendungen, die ab dem Zeitpunkt anfielen, ab dem die immateriellen Vermögenswerte erstmals die oben angeführten Kriterien kumulativ erfüllten. Die Herstellungskosten für einen selbst erstellten immateriellen Vermögenswert umfassen alle direkt zurechenbaren Kosten, die erforderlich sind, den Vermögenswert zu entwerfen, herzustellen und so vorzubereiten, dass er sich im beabsichtigten betriebsbereiten Zustand befindet. Sie werden als aktivierte Entwicklungskosten für Computerspiele erfasst. Dazu werden relevante Mann-Monate mit einem Kostenfaktor multipliziert und als aktivierte Eigenleistung gebucht. Wenn kein selbst erstellter immaterieller Vermögenswert erfasst werden kann, werden die Entwicklungsaufwendungen im entsprechenden Berichtszeitraum im Konzerngewinn/-verlust ausgewiesen.

Vor der Markteinführung eines Spiels werden aktivierte Entwicklungskosten außerplanmäßig beschrieben, wenn wir zu der Überzeugung kommen, dass diese Beträge nicht mehr werthaltig sind. Aktivierte Entwicklungskosten für Spiele, die eingestellt werden oder bei denen man davon ausgeht, dass sie nicht länger angeboten werden, werden im entsprechenden Berichtszeitraum als Abschreibungsaufwendungen erfasst. Ab der Markteinführung oder dem Erhalt bestimmter Meilenstein-Zahlungen werden die aktivierten Entwicklungskosten über den prognostizierten primären Lebenszyklus des Spiels planmäßig linear beschrieben. Der Zeitraum beträgt im Allgemeinen 36 Monate. Nach der gewerblichen Markteinführung des Titels werden Aufwendungen für zusätzliche inhaltliche Updates ergebniswirksam erfasst.

Der künftige wirtschaftliche Nutzen von aktivierten Kosten im Rahmen der Spieleentwicklung wird jährlich ermittelt. Bei Produkten, die in früheren Berichtszeiträumen eingeführt wurden, gilt als primäres Bewertungskriterium die tatsächliche Vertriebsleistung des Titels. Bei Produkten, deren Einführung in künftigen Berichtszeiträumen geplant ist, ergibt sich der wirtschaftliche Nutzen aus der prognostizierten Vertriebsleistung des Spiels. Zu den Kriterien, die zur Bewertung der künftigen Vertriebsleistung von Spielen herangezogen werden, gehören u. a.: die frühere Vertriebsleistung von Spielen mit ähnlichen Technologien; die Vertriebsleistung und Benutzeranzahl während der geschlossenen und offenen Betaphasen vor der gewerblichen Markteinführung; und - für Nachfolgeprodukte - die prognostizierte Vertriebsleistung basierend auf der Vertriebsleistung der Spiele, auf denen das Nachfolgespiel aufbaut.

Immaterielle Vermögenswerte, die im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses übernommen werden, werden erstmalig zum beizulegenden Zeitwert am Tag des Erwerbs ausgewiesen. Nach dem Erstanatz werden die im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworbenen immateriellen Vermögenswerte wie gesondert erworbene immaterielle Vermögenswerte bilanziert.

3.11 Eigenkapital

Das Gezeichnete Kapital gibt den nominalen Wert der begebenen Anteile wieder. Mit der Begebung von Anteilen verbundene Transaktionskosten werden mit der Kapitalrücklage saldiert, abzüglich sämtlicher Ertragsteuern.

Zur Beschreibung der sonstigen Eigenkapitalbestandteile verweisen wir auf Abschnitt 24.

3.12 Finanzinstrumente

Ansatz, Klassifizierung, Zugangsbewertung und Ausbuchung finanzieller Vermögenswerte

Finanzielle Vermögenswerte und finanzielle Verbindlichkeiten werden ab dem 1. Januar 2018 (erstmalige Anwendung IFRS 9) in folgende Kategorien eingeteilt:



- Finanzielle Vermögenswerte und Verbindlichkeiten, die zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet werden,
- Finanzielle Vermögenswerte und Verbindlichkeiten, die erfolgsneutral, d. h. im sonstigen Ergebnis,
- Finanzielle Vermögenswerte und Verbindlichkeiten die erfolgswirksam, d. h. im Gewinn oder Verlust, zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden.

Die Klassifizierung von Finanzinstrumenten gemäß IFRS 9 ist grundsätzlich abhängig vom Geschäftsmodell eines Unternehmens für die Steuerung seiner finanziellen Vermögenswerte und Verbindlichkeiten sowie vertraglichen Zahlungsströme und erfolgt zum Zeitpunkt ihres erstmaligen Ansatzes.

Crytek verfolgt hinsichtlich seiner Finanzinstrumente grundsätzlich die Zielsetzung, diese bis zu ihrer Fälligkeit zu halten und Zins- und Tilgungsleistungen zu den dazu vorgesehenen Zeitpunkten zu empfangen bzw. zu leisten.

Finanzielle Vermögenswerte werden generell bei erstmaliger Erfassung zu beizulegenden Zeitwerten bewertet. Diese entsprechen in der Regel den Marktpreisen der finanziellen Vermögenswerte. Sofern diese nicht verfügbar sind, werden sie unter Anwendung anerkannter Bewertungsmodelle und Rückgriff auf aktuelle Marktparameter berechnet.

Ein finanzieller Vermögenswert wird ausgebucht, wenn die vertraglichen Rechte auf Bezug von Cashflows aus diesem finanziellen Vermögenswert erloschen sind oder übertragen wurden. Im Rahmen der Übertragung müssen im Wesentlichen alle Chancen und Risiken, die mit dem Eigentum am finanziellen Vermögenswert verbunden sind, oder die Verfügungsmacht über den Vermögenswert übertragen werden.

In der Bilanz ausgewiesene finanzielle Vermögenswerte werden nach Zugang zu ihren fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

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

Finanzielle Vermögenswerte werden bei Zugang zum beizulegenden Zeitwert bewertet mit Ausnahme von Forderungen aus Lieferungen und Leistungen mit wesentlicher Finanzierungskomponente, die zum Transaktionspreis bewertet werden.

Transaktionskosten, die direkt dem Erwerb von finanziellen Vermögenswerten, die nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, zuzurechnen sind, erhöhen den beizulegenden Zeitwert der finanziellen Vermögenswerte bei Zugang.

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

Die Folgebewertung finanzieller Vermögenswerte erfolgt in Ihrer Gesamtheit entweder zu fortgeführten Anschaffungskosten oder zum beizulegenden Zeitwert.

Finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten werden bei der erstmaligen Erfassung zum beizulegenden Zeitwert bewertet.

Nach erstmaliger Erfassung werden die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen und die verzinslichen Darlehen unter Anwendung der Effektivzinsmethode zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet. Dabei entstehende Gewinne und Verluste werden erfolgswirksam erfasst, wenn Schulden ausgebucht oder getilgt werden. Eine finanzielle Verbindlichkeit wird ausgebucht, wenn die dieser Verbindlichkeit zugrundeliegende Verpflichtung erfüllt, gekündigt oder erloschen ist.

3.13 Wertminderung von Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerten

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 Wertminderungsaufwandes festzustellen. Kann der erzielbare Betrag für den einzelnen Vermögenswert nicht geschätzt werden, erfolgt die Schätzung des erzielbaren Betrags der Zahlungsmittel generierenden Einheit, zu welcher der Vermögenswert gehört. Wenn eine angemessene und stetige Grundlage zur Verteilung ermittelt werden kann, werden die gemeinschaftlichen Vermögenswerte auf die einzelnen Zahlungsmittel generierenden Einheiten verteilt. Andernfalls erfolgt eine Verteilung auf die kleinste Gruppe von Zahlungsmittel generierenden Einheiten, für die eine angemessene und stetige Grundlage der Verteilung ermittelt werden kann.

Der erzielbare Betrag ist der höhere Betrag aus beizulegendem Zeitwert abzüglich Veräuferungskosten und dem Nutzungswert. Bei der Ermittlung des Nutzungswertes 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 zahlungsmittelgenerierenden Einheit den Buchwert unterschreitet, wird der Buchwert des Vermögenswertes bzw. der Zahlungsmittel generierenden Einheit auf den vermindert erzielbaren Betrag des Vermögenswertes anteilig verteilt. Der Wertminderungsaufwand wird sofort erfolgswirksam erfasst.

Sollte sich der Wertminderungsaufwand in der Folge umkehren, wird der Buchwert des Vermögenswertes oder der Zahlungsmittel generierenden Einheit auf die neuerliche Schätzung des erzielbaren Betrages erhöht. Die Erhöhung des Buchwertes ist dabei auf den Wert beschränkt, der sich ergeben hätte, wenn für den Vermögenswert oder die Zahlungsmittel generierende Einheit in den Vorjahren kein Wertminderungsaufwand erfasst worden wäre. Eine Wertaufholung wird unmittelbar erfolgswirksam erfasst.

3.14 Schätzungsunsicherheiten bei zukunftsbezogenen Annahmen

Bei der Anwendung der Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden des Konzerns, die in Teilziffer 3 beschrieben sind, unterliegt die Geschäftsführung der Pflicht, Ermessungsentscheidungen, Schätzungen und Annahmen hinsichtlich der beizulegenden Zeitwerte der Vermögenswerte und Schulden anzugeben, die sich aus anderen Informationsquellen nicht leicht erschließen lassen. Die Schätzungen und entsprechenden Annahmen beruhen auf vergangenheitsbezogenen Erfahrungswerten und sonstigen Faktoren, die als relevant eingestuft werden. Die tatsächlichen Ergebnisse können von diesen Schätzungen abweichen.



Die Schätzungen und zugrunde liegenden Annahmen werden laufend geprüft. Korrekturen an bilanziellen Schätzungen werden in dem Berichtszeitraum, in dem die Schätzung korrigiert wird, erfasst, falls die Korrektur lediglich den Berichtszeitraum, in der die Korrektur vorgenommen wird, beeinflusst. Falls sich die Korrekturen sowohl auf die aktuelle als auch künftige Berichtszeiträume beziehen, werden sie nicht nur in dem Berichtszeitraum erfasst, in dem die Korrektur vorgenommen wurde, sondern auch in den künftigen Berichtszeiträumen.

Im Folgenden werden die wesentlichen zukunftsgerichteten Annahmen und sonstige wesentlichen Gründe für Schätzungsunsicherheiten zum Ende eines Berichtszeitraums aufgeführt, die ein erhebliches Risiko bergen, dass sie innerhalb des nächsten Geschäftsjahres zu einer wesentlichen Anpassung der Buchwerte von Vermögenswerten und Schulden führen.

3.14.1 Erzielbarkeit des Buchwertes selbst hergestellter immaterieller Vermögenswerte

Bei der Ermittlung der Erzielbarkeit des Buchwertes von aktivierten Entwicklungskosten für Computerspiele werden im Rahmen der Bewertung der erwarteten Vertriebsleistung eines Produkts die prognostizierten Umsatzzahlen und Schätzungen der zusätzlich angefallenen Kosten herangezogen. Wenn die geänderten prognostizierten oder tatsächlichen Umsatzzahlen niedriger sind als die ursprünglich erwarteten Beträge aus der erstmaligen Erzielbarkeitsanalyse, ist der Nutzungswert ggf. geringer als ursprünglich in einem anderen Berichtszeitraum angenommen wurde. Dies hätte die Erfassung eines Wertminderungsaufwands zur Folge. Wenn die Geschäftsleitung andere Beurteilungen vornimmt oder bei der Bewertung der qualitativen Faktoren andere Schätzungen zugrunde legt, können wesentliche Differenzen hinsichtlich der Abschätzung der erwarteten Cashflows auftreten.

Die Voraussetzungen für die Abgrenzung der aktivierungsfähigen Entwicklungskosten von den nicht aktivierungsfähigen Forschungskosten sind bei Crytek dadurch gegeben, dass Entwicklungskosten sich stets auf konkret benennbare, definierte Spielprojekte beziehen. D.h. es geht in dem Stadium nicht mehr um eine bloße Suche nach neuen Erkenntnissen oder Verfahren, sondern bereits um anwendungsnahe Umsetzung innovativer Konzepte mit konkretem Bezug zu einem vermarktungsfähigen Endprodukt.

Die derzeit veröffentlichten und noch im Abschreibungszeitraum befindlichen Spiele werden an jedem Stichtag einer jährlichen und bei Vorliegen bestimmter Kriterien (Triggering Event) einer Überprüfung unterzogen. Hierbei werden die prognostizierten Einzahlungen abzüglich verbundener Auszahlungen abgezinst. Die Berechnung für die derzeit veröffentlichten und noch zu veröffentlichenden Spiele beinhaltet weit überwiegend einen Risikopuffer hinsichtlich einer verminderten Umsatzrealisierung zwischen 30% und 50% in Verbindung mit einer möglichen außerplanmäßigen Abschreibung. D.h. auch bei diesbezüglichen Abweichungen von der ursprünglichen Schätzung wird weiterhin kein Abschreibungsgrund vorliegen.

Es kam in der Vergangenheit nur vereinzelt zu außerplanmäßigen Abschreibungen aufgrund der Verfehlungen von Schätzungen hinsichtlich der mit den Spielen zu erzielenden Einnahmen. Die außerplanmäßigen Abschreibungen resultierten aufgrund von Managemententscheidungen, bestimmte Spiele aufgrund fehlender Marktreife einzustellen. Es ergaben sich hieraus keine signifikanten Risiken in der Vergangenheit.

3.14.2 Ertragsteuern und latente Steuern

Der Crytek Konzern ist in unterschiedlichen Ländern tätig und unterliegt damit verschiedenen Steuerhoheiten. Die Bestimmung der Steuerverbindlichkeiten erfordert eine Reihe von Einschätzungen des Managements. Das Management geht davon aus, eine vernünftige Einschätzung der steuerlichen Unwägbarkeiten getroffen zu haben. Gleichwohl kann nicht zugesichert werden, dass der tatsächliche Ausgang der Unwägbarkeiten mit den angenommenen Einschätzungen übereinstimmt. Etwaige Abweichungen können sich in dem Jahr der Entstehung auf die Höhe der Steuerverbindlichkeiten oder der latenten Steuern auswirken.

Bei der Einschätzung der Werthaltigkeit der aktiven latenten Steuern beurteilt das Management, in welchem Ausmaß mehr Gründe für als gegen eine Realisierung sprechen. Ob die aktiven latenten Steuern tatsächlich realisiert werden können, hängt davon ab, ob zukünftig in ausreichendem Maße steuerliches Einkommen erwirtschaftet werden kann, gegen welches temporäre Differenzen bzw. steuerliche Verlustvorträge verrechnet werden können. Hierfür betrachtet das Management die Zeitpunkte der Umkehrung der passiven latenten Steuern sowie die zukünftig erwarteten steuerlichen Einkommen.

Zum Ende des Geschäftsjahres bestehen steuerliche Verlustvorträge in Höhe von Mio. EUR 75,2 (Körperschaftsteuer) und Mio. EUR 71,9 (Gewerbesteuer).

Im Rahmen der Planung wird mit einer Nutzung dieser Verlustvorträge gerechnet.

Die Weiterentwicklung bestehender IP's und eine damit einhergehende Vermarktung sowie die Vermarktung neuer IP's werden positive Ergebnisbeiträge zur Folge haben. Bei der IP Hunt:Showdown werden im Rahmen eines „Game-as-a-Service-Konzeptes“ stetige neue inhaltliche Anreicherungen vorgenommen, so dass die weitere Fortentwicklung der IP deutlich verlängert werden kann und somit zu nachhaltig höheren Umsatzerlösen insgesamt führt. Dieses Konzept soll auch für die zukünftigen Spielentwicklungen bzw. -vermarktungen angewendet werden. Weiterhin beruhen die sich aktuell in der Entwicklung befindlichen sowie die geplanten zu entwickelnden IP's auf bewährten Franchises wie der Crisis-Reihe.

Berücksichtigt wurden die bekannten Jahresergebnisse bis zum Erstellungszeitpunkt sowie die erwarteten Jahresergebnisse innerhalb des gesamten zu betrachtenden Zeitraums. Ein Risiko der Vergangenheit lag in den beschriebenen verlängerten Zyklen der Veröffentlichungen und in den oft unterschiedlich gesetzten Schwerpunkten. Im Zuge dessen kam es in der Vergangenheit partiell zur Auflösung von aktiven latenten Steuern. Operativ wird dem durch ein forciertes Projektmanagement und Projektcontrolling begegnet.

Die in der Berichtsperiode und dem Vorjahr vorherrschende Tendenz zur Aktivierung von Entwicklungskosten und ein damit verbundener Aufbau passiver Steuerlatenzen werden sich in den Folgejahren entsprechend der Konzernplanung umkehren.

Die aktiven latenten Steuern verringern sich, wenn sich die Schätzung der geplanten steuerlichen Einkommen mindert oder der Umfang der künftigen Steuervorteile durch Gesetzesänderungen der Höhe nach oder in zeitlicher Hinsicht beschränkt wird.

4. Anwendung neuer und überarbeiteter Rechnungslegungsvorschriften der International Financial Reporting Standards (IFRS)

4.1 Anwendung neuer International Financial Reporting Standards (IFRS) im Geschäftsjahr 2021

Nachfolgend aufgelistete überarbeitete Standards waren ab dem 1. Januar 2021 anzuwenden. Die Anwendung dieser überarbeiteten Standards wird nachfolgend näher erläutert:



Standard	Titel	Inhalt	Auswirkungen
Änderungen an IFRS 4	Versicherungsverträge	Anwendung von IFRS 9 Finanzinstrumente mit IFRS 4 Änderungen an IFRS 4 Versicherungsverträge	Keine Auswirkungen
Änderungen an IFRS 9, IAS 39 und IFRS 7 und IFRS 4	Finanzinstrumente	Reform der Referenzzinssätze (Phase 2)	Keine Auswirkungen
Änderungen an IFRS 16	Leasingverträge	Ergänzung des IFRS 16 hinsichtlich Covid-19-bezogener Mietkonzessionen	Keine Auswirkungen
Änderungen am IFRS Rahmenkonzept	Änderungen diverser Standards	Überarbeitete Definitionen von Vermögenswerten und Schulden und neue Leitlinien zu Bewertung und Ausbu- chung, Ausweis und Angaben	Keine Auswirkungen

4.2 Neue Verlautbarungen, die im Geschäftsjahr noch nicht verpflichtend anzuwenden waren

Das IASB hat nachfolgend aufgelistete Standards und Interpretationen veröffentlicht, die aber im Geschäftsjahr 2021 noch nicht verpflichtend anzuwenden waren. Zum Teil ist für diese Änderungen das Endorsement-Verfahren zur Übernahme in das EU-Recht noch nicht abgeschlossen:

Standard	Titel	Inhalt	Erstanwendungszeitpunkt	Auswirkung
IFRS 17	Versicherungsverträge	Regelung zur Bilanzierung von Versicherungsverträgen, ersetzt bisher gültigen Übergangstandard IFRS 4	01.01.2023	Keine wesentlichen Auswirkungen
Improvement-Projekt 2020	Verbesserung der IFRS (2018 - 2020)	Sammelstandard zur Änderung bzw. Ergänzung entsprechender Regelungen	01.01.2022	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IAS 1	Darstellung des Abschlusses	Klassifizierung von Schulden als kurzfristig oder langfristig	01.01.2023	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IFRS 3	Unternehmenszusammenschlüsse	Aktualisierung der Verweise auf das Rahmenkonzept	01.01.2022	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IAS 16	Sachanlagevermögen	Erlöse vor der beabsichtigten Nutzung	01.01.2022	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IAS 37	Rückstellungen, Eventualverbindlichkeiten und Eventualforderungen	Kosten für die Erfüllung eines Vertrages	01.01.2022	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IAS 8	Rechnungslegungsmethoden	Änderungen von rechnungslegungsbezogenen Schätzungen und Fehler	01.01.2023	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IAS 12	Latente Steuern	Rückausnahme der Erstanwendungsausnahme	01.01.2023	Keine wesentlichen Auswirkungen

5. Umsatzerlöse

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Cryengine	713	5.828
Content Games	50.243	32.477
- Online Entwicklung- und Vermarktung	44.676	24.533
- PC und Konsole	998	460
- Virtual Reality	4.493	7.450



	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
- Sonstige	76	34
Summe der Umsatzerlöse	50.956	38.305

Die Umsatzerlöse gliedern sich nach Regionen der Kunden wie folgt auf:

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Nordamerika	42.659	30.082
Europäische Union	5.957	6.518
Rest der Welt	2.340	1.705
Summe der Umsatzerlöse	50.956	38.305

6. Aktivierte Eigenleistungen für Computerspiele

In die aktivierten Eigenleistungen für Computerspiele werden Material- und Fertigungseinzelkosten, angemessene Teile der Materialgemeinkosten, der Fertigungsgemeinkosten und des durch die Entwicklung bedingten Wertverzehrs des Anlagevermögens einbezogen. Zusätzlich werden angemessene Teile der Kosten der allgemeinen Verwaltung, welche auf den Zeitraum der Herstellung entfallen, einbezogen. Die Summe aller an den jeweiligen Spieleprojekten arbeitenden Mitarbeiter werden mit der so berechneten Monatsrate multipliziert und ergeben damit neben den zurechenbaren Fremdleistungen die zu aktivierenden Entwicklungskosten eines Monats bzw. in der Addition den Jahreswert. Nach einem Buchwert im Vorjahr in Höhe von TEUR 10.646, Zugängen in Höhe von TEUR 5.961 im Geschäftsjahr und Abschreibungen in Höhe von TEUR 3.938 beträgt der Buchwert zum 31.12.2021 TEUR 12.669.

7. Sonstige betriebliche Erträge

Die sonstigen betrieblichen Erträge in Höhe von insgesamt TEUR 5.564 (Vorjahr: TEUR 432) betreffen insbesondere Erträge im Zusammenhang mit der Nachverhandlung bezüglich der Konditionen im Zuge der Rückzahlung eines Darlehens (TEUR 3.792; Vorjahr: TEUR 0), Erträge aus erfolgreich geltend gemachten Einwendungen im Zusammenhang mit Beratungsaufwendungen der Vergangenheit (TEUR 867; Vorjahr: TEUR 0) sowie Erträge aus der Ausbuchung von Verbindlichkeiten (TEUR 558; Vorjahr: TEUR 0).

Weiterhin werden Erträge aus der Weiterbelastung von Aufwendungen (TEUR 281; Vorjahr: TEUR 0) sowie verrechnete Sachbezüge in Höhe von TEUR 244 (Vorjahr: TEUR 236) ausgewiesen.

Erträge aus der Währungsumrechnung sind in Höhe TEUR 85 (Vorjahr: TEUR 130) angefallen.

8. Personalaufwand

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Löhne und Gehälter	14.873	14.247
Kosten der Altersversorgung	2.811	2.536
Kosten der sozialen Sicherheit	212	340
	17.896	17.123

Die Kosten der Altersvorsorge betreffen im Wesentlichen einen beitragsorientierten Plan im Rahmen der gesetzlichen Rentenversicherungen.

Der Konzern beschäftigte im Durchschnitt 298 Mitarbeiter in 2021 und 276 Mitarbeiter in 2020. Davon sind in Vollzeit 269 Mitarbeiter und 29 Mitarbeiter in Teilzeit angestellt (Vorjahr: Vollzeit 247 und Teilzeit 29). Alle Mitarbeiter sind Angestellte.

Bei den Sonstigen Arbeitnehmerleistungen handelt es sich im Wesentlichen um Fahrtkostenzuschüsse, subventionierte Freizeitangebote und Sonderzahlungen.

9. Sonstige Aufwendungen



	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Verkaufsprovisionen	10.966	4.360
Werbe- und Reisekosten	1.708	622
Rechts- und Beratungskosten	1.314	873
Leasingaufwand	1.178	960
Versicherungen, Beiträge und Abgaben	803	93
Aufwendungen für Raumkosten	215	217
Sonstige Verwaltungskosten	2.950	1.565
Summe	19.134	8.690

Abschlussprüfer des Konzernabschlusses für das Geschäftsjahr 2021 ist die Deloitte GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft. Die Honorare gliedern sich wie folgt auf:

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Abschlussprüfungsleistungen	120	120
	120	120

10. Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Abschreibung auf immaterielle Vermögenswerte	4.773	10.064
Abschreibung auf Sachanlagen	36	47
	4.809	10.111

11. Finanzergebnis

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Zinsen für Kredite von nahe stehenden Personen	555	626
Sonstige Zinsaufwendungen	2.523	5.363
Summe der Zinsaufwendungen für finanzielle Verbindlichkeiten	3.078	5.989

Die Kredite von nahestehenden Personen sind mit einem Zinssatz von 6% belegt. Die Kredite wurden im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Seit Oktober 2017/Juli 2018 verfügte der Konzern über eine umfangreiche Fremdfinanzierungsvereinbarung in Höhe von TEUR 26.500 mit einem europäischen Fonds. Die Verzinsung dieser Inhaberschuldverschreibung erfolgt zu marktüblichen Konditionen. Dieses Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Weiterhin hat der Konzern im September 2017 eine Fremdfinanzierungsvereinbarung mit einer asiatischen Investmentgesellschaft in Höhe von TEUR 5.025 abgeschlossen. Die Verzinsung dieses Darlehens erfolgte zu hochverzinslichen Konditionen mit zwischenzeitlicher Erhöhung im Falle teilweiser nicht fristgerechter Rückzahlung, die allerdings bei finaler Rückzahlung im Geschäftsjahr 2021 zu einem deutlich verminderten Zinssatz nachverhandelt werden konnten.



Der gewichtete durchschnittliche Zinssatz für aufgenommene Geldmittel lag 2021 bei 6,45% und 2020 bei 13,48 % p.a. Unter den sonstigen Zinsaufwendungen werden Zinsaufwendungen im Zusammenhang mit den Leasingverbindlichkeiten in Höhe von TEUR 127 ausgewiesen.

12. Ertragsteuern

Die wichtigsten Positionen der Steueraufwendungen und die Überleitung der erwarteten Steueraufwendungen des Konzerns auf Grundlage des gültigen Steuersatzes in Höhe von 31,95 % (2020: 31,95 %) und die in der Gewinn- und Verlustrechnung ausgewiesenen Steueraufwendungen werden im Folgenden dargestellt:

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Konzernergebnis vor Steuern	12.145	-626
Fiktiver Steuerertrag bei einem Steuersatz von 31,95% (Vorjahr: 31,95%)	-3.880	200
Auswirkungen von ursprünglich nicht erfassten ungenutzten steuerlichen Verlusten und Aufrechnungsmöglichkeiten, die jetzt als latente Steueransprüche bilanziert werden	3.096	0
Auswirkungen steuerlich nicht abzugsfähiger Aufwendungen	0	-649
Steueraufwand betreffend Vorjahre	0	0
Latente Ertragsteuern	-1.354	22
In der Gewinn- und Verlustrechnung erfasster laufender Ertragsteueraufwand/-ertrag	-2.138	-427

12.1 Aktive und passive latente Steuern

Latente Steuern und die temporären Differenzen, die den latenten Steuern zugrunde liegen, sind im Folgenden zusammenfassend aufgeführt:

	2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Langfristige Vermögenswerte		
Spiele-Entwicklungskosten	-4.370	-3.806
Finanzierungsleasing von Investitionsgütern	26	15
Kurzfristige Verbindlichkeiten	-4.344	-3.791
Sonstige Verbindlichkeiten	0	6.322
Steuerrechtliche Vorteile aus zukünftig nutzbaren Verlustvorträgen	27.914	22.394
Latente Steuern (netto)	23.570	24.925

Aktive Latente Steuern auf steuerliche Verlustvorträge wurden in dem Umfang der erwarteten Nutzung der Verlustvorträge innerhalb des Betrachtungszeitraums gebildet.

Die Weiterentwicklung bestehender IP's und eine damit einhergehende Vermarktung sowie die Vermarktung neuer IP's werden positive Ergebnisbeiträge zur Folge haben. Bei der IP Hunt:Showdown werden im Rahmen eines „Game-as-a-Service-Konzeptes“ stetig neue inhaltliche Anreicherungen vorgenommen, so dass die weitere Fortentwicklung der IP deutlich verlängert werden kann und somit zu nachhaltig höheren Umsatzerlösen insgesamt führt. Dieses Konzept soll auch für die zukünftigen Spielentwicklungen bzw. -vermarktungen angewendet werden. Weiterhin beruhen die sich aktuell in der Entwicklung befindlichen sowie die geplanten zu entwickelnden IP's auf bewährten Franchises wie der Crisis-Reihe.

Der angewendete Steuersatz beträgt 31,95%.

Die Nutzung des Verlustvortrags hat keine zeitliche Beschränkung. Hinsichtlich der damit verbundenen Unsicherheiten verweisen wir auf 3.14.2.

13. Sachanlagevermögen

Das Sachanlagevermögen setzt sich wie folgt zusammen.



	31.12.2021			Vorjahr
	TEUR			TEUR
Computer- und Technikanlagen			34	62
Betriebs- und Geschäftsausstattung			10	42
Mietereinbauten			2	11
			46	115
	Computer- und Technikanlagen	Betriebs- & Geschäftsausstattung	Mietereinbauten	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten				
Stand zum 1. Januar 2021	4.780	772	908	6.460
Zugänge	0	1	0	1
Abgänge	-40	-14	0	-54
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	1	0	0	1
Stand zum 31. Dezember 2021	4.741	759	908	6.408
Abschreibungen				
Stand zum 1. Januar 2021	4.718	730	897	6.345
Zugänge	5	22	8	35
Abgänge	-18	-4	0	-22
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	2	1	1	4
Stand zum 31. Dezember 2021	4.707	749	906	6.362
Buchwerte zum 31. Dezember 2021	34	10	2	46
	Computer- und Technikanlagen	Betriebs- & Geschäftsausstattung	Mietereinbauten	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten				
Stand zum 1. Januar 2020	4.784	777	908	6.469
Zugänge	0	0	0	0
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	-4	-5	0	-9
Stand zum 31. Dezember 2020	4.780	772	908	6.460
Abschreibungen				
Stand zum 1. Januar 2020	4.695	701	888	6.284
Zugänge	14	24	9	47
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	9	5	0	14



	Computer- und Technikanlagen	Betriebs- & Geschäftsausstattung	Mietereinbauten	Summe
Stand zum 31. Dezember 2020	4.718	730	897	6.345
Buchwerte zum 31. Dezember 2020	62	42	11	115

Die folgenden Nutzungsdauern werden bei der Ermittlung der Abschreibungen zugrunde gelegt:

Computer- und Technikanlagen	3-5 Jahre
Betriebs- und Geschäftsausstattung	4 - 10 Jahre
Mietereinbauten	10 - 15 Jahre

Wie im Vorjahr sind im Berichtszeitraum keine Fremdkapitalzinsen im Sinne des IAS 23 angefallen.

Der Leasingstandard IFRS 16, der erstmalig für Geschäftsjahre beginnend am oder nach dem 01.01.2019 anzuwenden ist, regelt die Bilanzierung von Leasingverhältnissen neu.

Nach diesem Standard werden Leasingverhältnisse nicht mehr als Mietverhältnisse und damit als schwebende Geschäfte gesehen, sondern müssen in der Bilanz als Nutzungsrechte angesetzt werden.

Der Konzern least unterschiedliche Vermögenswerte. Darunter fallen Gebäude und Automobile.

Den Vertragsverhältnissen liegen Laufzeiten bis zu 8 Jahren zugrunde.

Die Entwicklung der Nutzungsrechte ist in der folgenden Tabelle dargestellt:

Werte in TEUR

	Gebäude	Nutzungsrechte Geschäftsausstattung	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten			
Stand zum 1. Januar 2021	3.541	434	3.975
Zugänge	0	138	138
Abgänge	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2021	3.541	572	4.113
Abschreibungen			
Stand zum 1. Januar 2021	886	304	1.190
Zugänge	443	137	580
Abgänge	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2021	1.329	441	1.770
Buchwerte zum 31. Dezember 2021	2.212	131	2.343

Werte in TEUR

	Nutzungsrechte		Summe
	Geschäftsausstattung	Gebäude	
Anschaffungs- und Herstellungskosten			
Stand zum 1. Januar 2020	434	3.541	3.975
Zugänge	0	0	0
Abgänge	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2020	434	3.541	3.975
Abschreibungen			
Stand zum 1. Januar 2020	163	443	606
Zugänge	141	443	584
Abgänge	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2020	304	886	1.190
Buchwerte zum 31. Dezember 2020	130	2.655	2.785

Die der Bilanzierung zugrundeliegenden Leasingverhältnisse betreffen Büroräume sowie Automobile.

14. Aktivierte Spiele-Entwicklungskosten und sonstige immaterielle Vermögenswerte

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Aktivierte Spiele-Entwicklungskosten	12.669	10.646
Software	0	1
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	1.021	1.275
Summe sonstige immaterielle Vermögenswerte	13.690	11.922

Der Gesamtbetrag für Aufwendungen für Forschung und Entwicklung betrug im Geschäftsjahr TEUR 19.404, von denen TEUR 5.961 aktiviert wurden.

Die im Zusammenhang mit den aktivierten Spiele-Entwicklungskosten bestehenden und zukünftigen Forderungen sowie die Spiele selbst sind im Zusammenhang mit den Darlehen in voller Höhe abgetreten bzw. sicherungsübereignet.

Werte in TEUR

	Spiele-Entwicklungskosten	Software	Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten				
Stand zum 1. Januar 2021	89.271	2.579	3.932	95.782
Zugänge	5.961	0	0	5.961
Abgänge	0	0	0	0

	Spiele-Entwicklungskosten	Software	Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände	Summe
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2021	95.232	2.579	3.932	101.743
Abschreibungen				
Stand zum 1. Januar 2021	78.625	2.578	2.656	83.859
Zugänge	3.938	1	255	4.194
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2021	82.563	2.579	2.911	88.053
Buchwerte zum 31. Dezember 2021	12.669	0	1.021	13.690

Werte in TEUR

	Spiele-Entwicklungskosten	Software	Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten				
Stand zum 1. Januar 2020	80.322	2.579	3.932	86.833
Zugänge	8.949	0	0	8.949
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2020	89.271	2.579	3.932	95.782
Abschreibungen				
Stand zum 1. Januar 2020	69.416	2.578	2.385	74.379
Zugänge	9.209	0	271	9.480
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2020	78.625	2.578	2.656	83.859
Buchwerte zum 31. Dezember 2020	10.646	1	1.276	11.923

Die folgenden Nutzungsdauern werden bei der Ermittlung der Abschreibungen zugrunde gelegt.

Aktivierte Spiele-Entwicklungskosten	3 Jahre
Software	3 Jahre
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	3 Jahre

Zum 31.12.2021 war ein Spiel in der Entwicklung.

**15. Sonstige finanzielle Vermögenswerte**

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Geleistete Anzahlungen	321	320

Der Buchwert der fortgeführten Anschaffungskosten der finanziellen Vermögenswerte entspricht dem beizulegenden Zeitwert.

Wertminderungen sind zum Stichtag keine zu berücksichtigen.

16. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	10.107	2.378
Wertberichtigung auf zweifelhafte Forderungen	0	0
Nettobuchwert	10.107	2.378

Sämtliche Beträge sind kurzfristig. Der Buchwert der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen entspricht näherungsweise dem beizulegenden Zeitwert.

Der Konzern erfasst grundsätzlich eine Wertberichtigung auf zweifelhafte Forderungen in Höhe von 100 % für mehr als 120 Tage ausstehende wesentliche Forderungen, da Erfahrungswerte zeigen, dass seit mehr als 120 Tagen ausstehende Forderungen uneinbringlich sind. Wertberichtigungen auf zweifelhafte Forderungen, die zwischen 60 und 120 Tagen ausstehend sind, werden unter Berücksichtigung der geschätzten uneinbringlichen Beträge, die auf Grundlage vergangener Zahlungsausfälle und einer Analyse der Finanzlage der entsprechenden Gegenpartei berechnet werden, ergebniswirksam gegen die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen gebucht.

Eine Wertberichtigung auf Forderungen war wie im Vorjahr zum Bilanzstichtag nicht erforderlich. Der Konzern führt aufgrund der sehr geringen Forderungsausfallquote keine Ermittlung der erwarteten Verluste auf Basis einer Wertberichtigungsmatrix durch.

17. Sonstige Vermögenswerte

Die sonstigen Vermögenswerte setzen sich wie folgt zusammen:

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Aktive Rechnungsabgrenzung	230	25
Forderungen gegen Gesellschafter	0	240
Sonstiges	56	415
	286	680

18. Zahlungsmittel

Zahlungsmittel ergeben sich aus folgender Position:

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Bank- und Kassenguthaben	13.279	188
	13.279	188

Die Entwicklung der Zahlungsmittel wird in der Konzern-Kapitalflussrechnung dargestellt. Diese wurde nach der indirekten Methode aufgestellt.

19. Verpflichtungen aus Leasingverhältnissen

Der Konzern mietet seine Büroräumlichkeiten sowie einige Automobile. Als Folge der Anwendung des IFRS 16 werden entsprechende Nutzungsrechte aktiviert und eine Leasingverbindlichkeit ausgewiesen.

Die Laufzeiten der Vertragsverhältnisse betragen bis zu 8 Jahren.

Im Folgenden sind die künftigen Mindestzahlungen für Leasing zum 31. Dezember aufgeführt:

	31.12.2021	31.12.2020
	TEUR	TEUR
-2021	0	641
-2022	579	529
-2023	568	529
-2024	538	528
-2025	536	527
-2026	535	527
abzüglich noch nicht realisierte Zinserträge	-331	-450
Barwert der Leasingverbindlichkeit	2.425	2.831
Im Konzernabschluss ausgewiesen als	TEUR	TEUR
Kurzfristig	579	641
Langfristig	1.846	2.190
	2.425	2.831

20. Finanzielle Verbindlichkeiten

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Ungesichert - zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Kredite von nahe stehenden Personen (siehe Teilziffer 27)	0	17.271
	0	17.271
Gesichert - zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Sonstige Darlehensgeber	80.000	47.317
	80.000	47.317
	80.000	64.588
Kurzfristig	0	64.588
Langfristig	80.000	0
	80.000	64.588

Die Kredite von nahestehenden Personen werden mit einem Zinssatz in Höhe von 6% verzinst.



Diese Kredite wurden im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Seit Oktober 2017/Juli 2018 verfügte der Konzern über eine umfangreiche Fremdfinanzierungsvereinbarung in Höhe von TEUR 26.500 mit einem europäischen Fonds. Die Verzinsung dieser Inhaberschuldverschreibung erfolgt zu marktüblichen Konditionen. Zur Besicherung dieses Darlehens wurden die bestehenden und zukünftigen Forderungen im Zusammenhang mit einigen der unter den selbst geschaffenen immateriellen Vermögensgegenständen des Anlagevermögens aktivierten Spiele abgetreten sowie die Spiele selbst sicherungsübereignet. Dieses Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Weiterhin hat der Konzern im September 2017 eine Fremdfinanzierungsvereinbarung mit einer asiatischen Investmentgesellschaft in Höhe von TEUR 5.025 abgeschlossen. Die Verzinsung dieses Darlehens erfolgte zu hochverzinslichen Konditionen mit zwischenzeitlicher Erhöhung im Falle teilweiser nicht fristgerechter Rückzahlung, die allerdings bei finaler Rückzahlung im Geschäftsjahr 2021 zu einem deutlich verminderten Zinssatz nachverhandelt werden konnten. Zur Besicherung dieses Darlehens wurden die bestehenden und zukünftigen Forderungen im Zusammenhang mit einigen unter den selbst geschaffenen immateriellen Vermögensgegenständen des Anlagevermögens aktivierten Spiele sicherungsübereignet. Weiterhin wurde zur Besicherung dieses Darlehens eine persönliche Garantieerklärung einer der Gesellschafter Geschäftsführer abgegeben. Dieses Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Mit Datum vom 10. November 2021 haben die Eigentümer der Crytek GmbH eine Equity-Investmentvereinbarung unterzeichnet.

Im Zusammenhang mit dieser Equity-Investmentvereinbarung hat die Gesellschaft einen hohen zweistelligen Euro-Millionenbetrag in Form eines Darlehens erhalten, das in ein langfristiges, sowohl hinsichtlich des Nominalbetrages als auch der Zinsen, endfälliges und nachrangiges Gesellschafterdarlehen mit 3,5% p.a. verzinst umgewandelt werden soll. Für das Darlehen besteht eine Besicherung an immateriellen Vermögensgegenständen der Gesellschaft.

Mit den Mittelzuflüssen wurden die bestehenden Finanzverbindlichkeiten gegenüber Investmentgesellschaften, Gesellschaftern und sonstigen Darlehensgebern sowie Lieferanten bei der Crytek GmbH getilgt. Ebenso sind mit dieser Transaktion sämtliche im Zusammenhang mit diesen abgelösten Finanzierungen ehemals vereinbarten Abtretungen und Besicherungen hinfällig.

In der Gewinn- und Verlustrechnung wurden für den Berichtszeitraum keine wesentlichen Veränderungen des beizulegenden Zeitwerts erfasst, da die finanziellen Verbindlichkeiten zu den fortgeführten Anschaffungskosten in der Bilanz ausgewiesen werden. Die Nettobuchwerte der finanziellen Verbindlichkeiten werden als eine angemessene Schätzung des beizulegenden Zeitwerts angesehen, da sämtliche Beträge entweder kurzfristiger Art oder die Auswirkungen der Abzinsung unwesentlich sind (siehe auch Teilziffer 25).

Die folgende Tabelle zeigt die Entwicklung der Verbindlichkeiten des Konzerns aus der Finanzierungstätigkeit einschließlich zahlungswirksamer und zahlungsunwirksamer Veränderungen. Verbindlichkeiten aus der Finanzierungstätigkeit, für die in der Konzern-Kapitalflussrechnung Zahlungsströme gezeigt werden, werden in der Tabelle als Finanzierungscashflow gezeigt.

	Stand 01.01.2021	Finanzierungs-Cashflow	Sonstige zahlungsunwirksame Änderungen	Stand 31.12.2021
	TEUR	TEUR	TEUR ⁽¹⁾	TEUR
Finanzielle Verbindlichkeiten Externe	46.336	-45.866	-470	0
Finanzielle Verbindlichkeiten Gesellschafter	18.252	-18.722	470	0
Finanzielle Verbindlichkeiten Gesellschafter	0	80.000	0	80.000
Verbindlichkeiten Leasing	2.831	-406	0	2.425
	Stand 01.01.2020	Finanzierungs-Cashflow	Sonstige zahlungsunwirksame Änderungen	Stand 31.12.2020
	TEUR	TEUR	TEUR ⁽¹⁾	TEUR
Finanzielle Verbindlichkeiten Externe	41.202	0	5.134	46.336
Finanzielle Verbindlichkeiten Gesellschafter	17.672	0	580	18.252
Verbindlichkeiten Leasing	3.323	-641	-149	2.831

⁽¹⁾ Die zahlungsunwirksamen Veränderungen beinhalten im Wesentlichen unbare Zinsaufwendungen.

21. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3.062	3.451

Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen beinhalten im Wesentlichen Beträge für den Bezug von Leistungen.

Der Buchwert der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen entspricht in etwa dem Marktwert.

22. Sonstige Verbindlichkeiten

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Abgegrenzte Leistungen an Arbeitnehmer	1.110	2.496
Verbindlichkeiten aus Steuern vom Einkommen und Ertrag	1.280	450
Sonstige Verbindlichkeiten	524	2.027
	2.914	4.973

Die abgegrenzten Leistungen an Arbeitnehmer ergeben sich aus dem nicht beanspruchten Jahresurlaub, Verbindlichkeiten aus Bonus- und Lohnzahlungen sowie den darauf entfallenden Steuern.

23. Passivische Abgrenzungen

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Passivische Abgrenzungen	0	1.784

Die passivischen Abgrenzungen beinhalteten erhaltene Gelder, die der Konzern im Zusammenhang mit der Vermarktung von Spielen erhalten hat, die im Geschäftsjahr 2020 und 2021 veröffentlicht wurden.

24. Eigenkapital

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Gezeichnetes Kapital zum 31.Dezember - voll einbezahlt	89	89

Alle Anteile sind bezüglich des Unternehmenswerts gleichrangig.

Das gezeichnete Kapital ist in 89.170 Anteile mit einem Nennbetrag von 1 € aufgeteilt. Die Anteile berechtigen zum Dividendenbezug, soweit eine Gewinnausschüttung beschlossen wird, und sind mit einem Stimmrecht pro Anteil in Gesellschafterversammlungen ausgestattet.

Als Rücklagen werden die folgenden Posten erfasst:

- Kapitalrücklage - enthält sämtliche Aufgelder, die bei der Zeichnung des Gezeichneten Kapitals vereinnahmt werden.
- Rücklagen für Fremdwährungsumrechnungen - enthält die Differenzen aus Fremdwährungsumrechnungen, die bei der Umrechnung von den Bilanzen ausländischer Tochtergesellschaften des Konzerns in Eurobeträge entstehen.
- Verlustvorträge ergeben sich aus sämtlichen Gewinnen und Verlusten aus früheren Perioden.

25. Risiken aus Finanzinstrumenten

	Buchwerte zum 31.12.2021	Beizulegende Zeitwerte/fortgeführte Anschaffungskosten 31.12.2021
	TEUR	TEUR
Finanzielle Vermögenswerte		



	Buchwerte zum 31.12.2021	Beizulegende Zeitwerte/fortgeführte Anschaffungskosten 31.12.2021
	TEUR	TEUR
Zahlungsmittel	13.279	13.279
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	10.107	10.107
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	321	321
Summe finanzielle Vermögenswerte	23.707	23.707
Finanzielle Verbindlichkeiten		
Darlehen von sonstigen Kreditgebern	80.000	80.000
Kredite von nahe stehenden Personen	0	0
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3.062	3.062
Summe finanzielle Verbindlichkeiten	83.062	83.062

	Buchwerte zum 31.12.2020	Beizulegende Zeitwerte/fortgeführte Anschaffungskosten 31.12.2020
	TEUR	TEUR
Finanzielle Vermögenswerte		
Zahlungsmittel	188	188
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	2.378	2.378
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	320	320
Summe finanzielle Vermögenswerte	2.886	2.886
Finanzielle Verbindlichkeiten		
Darlehen von sonstigen Kreditgebern	47.317	47.317
Kredite von nahe stehenden Personen	17.271	17.271
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3.451	3.451
Summe finanzielle Verbindlichkeiten	68.039	68.039

Kurzfristige Finanzinstrumente wie Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen werden mit den fortgeführten Anschaffungskosten angesetzt, der auf Grund der kurzen Laufzeiten dieser Instrumente eine angemessene Schätzung des beizulegenden Zeitwerts darstellt.

Die Buchwerte der sonstigen finanziellen Vermögenswerte und sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten mit kurzen Laufzeiten entsprechen den beizulegenden Zeitwerten. Bei langfristigen finanziellen Vermögenswerten und Verbindlichkeiten werden Anschaffungskosten fortgeführt.

Gemäß IFRS 9 werden die finanziellen Vermögenswerte in der Folge zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

Die finanziellen Verbindlichkeiten werden zukünftig gemäß IFRS 9 zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet werden.

Ziele des Risikomanagements

Der Konzern ist verschiedenen Risiken ausgesetzt, die aus Finanzinstrumenten entstehen. Die finanziellen Vermögenswerte und Schulden des Konzerns werden nach Kategorien gegliedert in den nachstehenden Erläuterungen zusammenfassend dargestellt. Die Hauptrisiken sind u. a. Markt-, Kredit- und Liquiditätsrisiken.

Das Risikomanagement des Konzerns wird vom Mutterunternehmen in enger Zusammenarbeit mit der Geschäftsleitung (Geschäftsführer) der Konzernunternehmen koordiniert und befasst sich hauptsächlich mit der aktiven Sicherstellung des kurz- bis mittelfristigen Cashflows.

Der Konzern handelt nicht mit finanziellen Vermögenswerten zu Spekulationszwecken, d.h. die Tätigkeit derivativer Finanzgeschäfte ohne entsprechendes Grundgeschäft. Die größten finanziellen Risiken, denen der Konzern ausgesetzt ist, werden nachstehend beschrieben.

25.1 Analyse des Marktrisikos

Der Konzern ist durch den Einsatz von Finanzinstrumenten Marktrisiken ausgesetzt. Dies gilt besonders für Wechselkurs- und Zinsrisiken, die sowohl aus den betrieblichen als auch aus den finanziellen Aktivitäten des Konzerns entstehen.

Fremdwährungsrisiko und -sensitivität

Das Fremdwährungsrisiko beinhaltet, dass ggf. Verluste aus nachteiligen Wechselkursveränderungen entstehen. Gemäß den IFRS entstehen Wechselkursrisiken durch monetäre Finanzinstrumente, die nicht auf der funktionalen Währung lauten, und wenn die nicht funktionale Währung die entsprechende Risikovariablen darstellt.

Als global agierendes Unternehmen unterliegen wir hinsichtlich unserer gewöhnlichen Betriebstätigkeit den Risiken, die durch Wechselkursveränderungen entstehen. Zwar lautet der Großteil der Aufwendungen des Konzerns auf die jeweiligen funktionalen Währungen, doch bestimmte Vertriebs- und Lizenzvereinbarungen des Unternehmens sind in US-Dollar (USD) abgeschlossen.

Neben der funktionalen Währung bestehen andere Positionen wie Forderungen und Verbindlichkeiten sowie sonstige monetären Posten, die auf US-Dollar lauten.

Im Allgemeinen sind wir keinen wesentlichen Wechselkursrisiken aus unseren Investment- und Finanzierungsaktivitäten ausgesetzt, da diese Aktivitäten in der Regel in der funktionalen Währung der investierenden oder kreditnehmenden Gesellschaft ausgeführt werden.

Zur Verringerung des Wechselkursrisikos des Konzerns überwachen wir konsequent Geldflüsse, die nicht auf Euro lauten. Allgemein wird im Rahmen des Risikomanagements zwischen kurzfristigen (mit einer Fälligkeit innerhalb 6 Monaten) und längerfristigen Geldflüssen (mit einer Fälligkeit von mehr als 6 Monaten) unterschieden. Wenn davon ausgegangen wird, dass sich die Zu- und Abflüsse von Zahlungen in einer bestimmten Währung ausgleichen werden oder eine Fälligkeit von weniger als 6 Monaten aufweisen, werden keine Sicherungsgeschäfte abgeschlossen. Bei länger laufenden Wechselkursrisiken (Euro-USD) werden Sicherungsgeschäfte grundsätzlich ab einem Betrag in Höhe von 1 Mio. EUR geprüft. In 2021 wurde vom Abschluss solcher Sicherungsgeschäfte abgesehen.

Da die Konzerngesellschaften ihre Geschäftstätigkeit üblicherweise in den jeweils funktionalen Währungen ausführen, lauten die meisten monetären Finanzinstrumente, u. a. Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, Forderungen aus Lieferungen und Leistungen, Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie sonstige finanzielle Verbindlichkeiten, auf die entsprechende funktionale Währung der Tochtergesellschaft. Demzufolge besteht in diesen Transaktionen lediglich ein sehr geringes Währungsrisiko und die Beträge werden nicht in der nachstehenden Analyse berücksichtigt.

Die aufgeführten Beträge werden in der Konzernbilanz ausgewiesen und zum entsprechenden Schlusskurs in Euro umgerechnet:

	USD	Sonstige Währungen
	TEUR	TEUR
31.12.2021		
Finanzielle Vermögenswerte	7.362	0
Finanzielle Verbindlichkeiten	-2.781	0
Gesamtrisiko	4.581	0
31.12.2020		
Finanzielle Vermögenswerte	671	0
Finanzielle Verbindlichkeiten	-588	-15
Gesamtrisiko	83	-15

Bei der Analyse der Gewinn- und Eigenkapitalsensitivität der finanziellen Vermögenswerte und finanziellen Verbindlichkeiten des Konzerns sowie des USD/EUR-Wechselkurses gingen wir von einer Veränderung im USD/EUR-Wechselkurs in Höhe von +5/-3 % für das Geschäftsjahr zum 31. Dezember 2021 aus (2020: +5/-7 %). Dieser Prozentsatz wurde unter Anlehnung der durchschnittlichen Marktvolatilität der Wechselkurse in den vorangegangenen 12 Monaten ermittelt. Die Sensitivitätsanalyse basiert auf den Finanzinstrumenten des Konzerns, die auf Fremdwährungen lauten und zu den entsprechenden Berichtstagen, wie in der Tabelle oben dargestellt, gehalten werden. Wenn sich der Euro gegenüber dem USD um 5 % aufgewertet oder um -3 % abgewertet hätte (2020: +5/-7 %), dann würde der Effekt auf den Gewinn/ das Eigenkapital in 2021 TEUR 208 / TEUR -151 (2020: TEUR 5 / TEUR -7) betragen. Die Schwankungen der anderen Währungen haben keine wesentlichen Auswirkungen auf den Gewinn/ das Eigenkapital des Konzerns.



Das Risiko aus Wechselkursen verändert sich im Jahresverlauf in Abhängigkeit vom Volumen der Transaktionen in der nicht funktionalen Währung. Dennoch sind wir der Überzeugung, dass die oben aufgeführte Analyse die Wechselkursrisiken des Konzerns realistisch widerspiegelt.

Zinsrisiko und -sensitivität

Zinsrisiken entstehen durch veränderte Marktzinsen, die Auswirkungen auf die laufenden Zinsen für Instrumente mit variablem Zinssatz haben können. Ferner unterliegen wir Zinssatzrisiken aufgrund unserer Finanzierungsaktivitäten in Euro.

Es ist die Absicht des Konzerns, das Risiko bei Cashflows aus Zinsaufwendungen aus der langfristigen Finanzierung zu minimieren, indem Verträge mit festen Zinssätzen geschlossen werden.

25.2 Analyse des Kreditrisikos

Beim Kreditrisiko handelt es sich um das wirtschaftliche Verlustrisiko aus dem Ausfall von finanziellen Vermögenswerten, wenn eine Gegenpartei ihren Vertragspflichten nicht nachkommt. Finanzinstrumente, die uns ggf. einer Kreditrisikokonzentration aussetzen, bestehen hauptsächlich aus Zahlungsmitteln und Forderungen. Sämtliche unserer Zahlungsmittel werden von Finanzinstituten verwaltet, die eine hohe Bonität aufweisen.

Das maximale Kreditrisiko des Konzerns beschränkt sich auf die zum 31. Dezember 2021 angesetzten Buchwerte der finanziellen Vermögenswerte und ist im Folgenden zusammenfassend aufgeführt:

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Zahlungsmittel	13.279	188
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	10.107	2.378
	23.386	2.566

Ein Großteil unserer Umsatzerlöse in den Geschäftsjahren 2021 und 2020 wurde aus Verträgen mit Entwicklungspartnern, Vertriebspartnern sowie Lizenznehmern erzielt.

Wir führen regelmäßige Bewertungen der Kreditwürdigkeit der Publisher durch. Die Forderungen sind nicht abgesichert und beruhen auf fälligen Beträgen aus Vertragsverpflichtungen, wenn ein unterzeichneter und erfüllter Vertrag vorliegt. In Fällen, in denen wir uns bestimmter Umstände bewusst sind, die ggf. der Erfüllung finanzieller Verpflichtungen von Kunden im Wege stehen, nehmen wir eine entsprechende Einzelwertberichtigung vor, um den Forderungssaldo so anzupassen, dass er dem Nettoveräußerungswert entspricht.

Zum Stichtag gab es keine wesentlichen überfälligen Forderungen.

25.3 Analyse der Liquiditätsrisiken

Bei Liquiditätsrisiken handelt es sich um das Risiko, dass sich der Konzern ggf. außerstande sieht, seinen Zahlungsverpflichtungen fristgerecht nachzukommen. Die Geschäftsführung des Konzerns verwaltet ihre Liquiditätsanforderungen durch die Überwachung ihrer terminierten Schuldendienstzahlungen auf kurz- und langfristige finanzielle Verbindlichkeiten sowie der prognostizierten Zahlungsmittelzugänge und -abgänge, die im Tagesgeschäft anfallen. Liquiditätsanforderungen werden in verschiedenen Laufzeitbändern sowohl täglich und wöchentlich als auch auf Grundlage einer rollierenden 180-Tage-Prognose überwacht. Langfristige Liquiditätsanforderungen für Prognosen über 180 oder 360 Tage werden monatlich ermittelt. Der Nettzahlungsmittelbedarf wird zur Ermittlung von Finanzierungsüberschüssen oder -lücken mit den verfügbaren Kreditfazilitäten verglichen.

Der Konzern verfolgt das Ziel, Barmittel, Forderungen und anstehende Meilenstein-Zahlungen vorzuhalten, um seine Liquiditätsanforderungen für einen Mindestzeitraum von 30 Tagen abzusichern. Die Deckung mittel- und langfristiger Liquiditätsanforderungen wird zusätzlich dadurch angestrebt, dass man das Volumen und den Realisierungszeitpunkt von Meilenstein-Zahlungen mit Entwicklungspartnern und Vertriebspartnern vereinbart, sowie durch die Aufnahme zusätzlicher Schulden und Eigenkapitalzuführungen.

Der Konzern berücksichtigt erwartete Geldzuflüsse aus finanziellen Vermögenswerten, künftige Geldzuflüsse aus vertraglich geregelten Meilensteinen, erwartete Lizenzzerlöse sowie neue Meilenstein-Verträge und neue Engine-Lizenzvereinbarungen bei der Bewertung und Verwaltung von Liquiditätsrisiken. Die bestehenden Barmittel und Forderungen aus Lieferungen und Leistungen des Konzerns (siehe Teilziffer 16 und 18), unter Hinzurechnung aktueller Prognosen hinsichtlich der Volumen und Realisierungszeitpunkte von Meilenstein-Zahlungen, prognostizierten Lizenzzerträgen sowie Meilenstein- und Engine-Softwarelizenzzerlösen, übersteigen die aktuellen Cashflow-Anforderungen.

Bei den erwarteten künftigen Cashflows kann es aufgrund verschiedener Faktoren zu Verzögerungen kommen, u. a. aufgrund der verspäteten Erreichung von Meilensteinen, der Verschiebung des Markteinführungsdatums seitens der Publisher, zu optimistischer Schätzungen seitens des Unternehmens hinsichtlich des Volumens und des Realisierungszeitpunkts von umsatzabhängigen Zahlungen oder aufgrund von Verzögerungen im Vertriebszyklus der Engine-Lizenzen. Falls das Volumen und der Realisierungszeitpunkt künftiger Cashflows ungünstiger ausfällt als von uns geplant, könnte dies zu kurz- und mittelfristigen Liquiditätslücken führen. In dem Fall stehen dem Unternehmen potenziell mehrere Optionen offen, um eine entsprechende Liquiditätslücke zu überbrücken, u. a.:

- Kreditverhandlungen mit Banken
- Verhandlungen mit potenziellen Investoren über zusätzliche Eigenkapitalzuführungen
- Verhandlungen mit anderen Kreditgebern über zusätzliche Finanzverbindlichkeiten
- Verhandlungen mit Entwicklungspartnern und Vertriebspartnern über die vorzeitige Auszahlung der vertraglich festgelegten Meilenstein-Beträge oder hinsichtlich der Gewährung von zusätzlichen garantierten Lizenzzahlungen

Im Folgenden werden die Fälligkeiten der finanziellen Verbindlichkeiten des Konzerns zum 31. Dezember 2021 zusammenfassend dargestellt (einschließlich etwaiger Zinszahlungen):

	<1 Jahr	1-5 Jahre	>5 Jahre
	TEUR	TEUR	TEUR
31.12.2021			
Verbindlichkeiten aus Leasing	579	1.846	0
Verbindlichkeiten mit festem Zinssatz	0	0	80.000
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3.062	0	0
	3.641	1.846	80.000
31.12.2020			
Verbindlichkeiten aus Leasing	640	2.191	0
Verbindlichkeiten mit festem Zinssatz	64.588	0	0
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3.452	0	0
	68.680	2.191	0

Mit Datum vom 10. November 2021 haben die Eigentümer der Crytek GmbH eine Equity-Investmentvereinbarung unterzeichnet. Im Zusammenhang mit dieser Equity-Investmentvereinbarung hat die Gesellschaft EUR 80 Mio. in Form eines Darlehens erhalten, das in ein langfristiges, sowohl hinsichtlich des Nominalbetrages als auch der Zinsen, endfälliges und nachrangiges Gesellschafterdarlehen mit 3,5% p.a. verzinst umgewandelt werden soll.

Mit den erhaltenen Zahlungsmitteln wurden u.a. die im Vorjahr ausgewiesenen Verbindlichkeiten gegenüber Dritten sowie gegenüber den Gesellschaftern im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

26. Kapitalmanagement

Die Ziele des Kapitalmanagements des Konzerns lauten wie folgt:

- Sicherstellung der Unternehmensfortführung
- Bereitstellung einer angemessenen Rendite für Gesellschafter

Im Zusammenhang mit der im Oktober 2017/Juli 2018 abgeschlossenen, umfangreichen Fremdfinanzierungsvereinbarungen in Höhe von Mio. EUR 26,5 und Mio. EUR 5 wurden marktübliche Financial Covenants vereinbart. Die Financial Covenants wurden nicht vollständig eingehalten. Eine diesbezügliche Einigung wurde im Geschäftsjahr 2021 erreicht. Beide Darlehen wurden im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

27. Angaben über Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen

Salden und Transaktionen zwischen dem Mutterunternehmen und seinen Tochtergesellschaften wurden im Rahmen der Konsolidierung eliminiert und werden in dieser Teilziffer nicht aufgeführt. Einzelheiten zu den Transaktionen zwischen dem Konzern und sonstigen nahestehenden Personen werden im Folgenden aufgeführt.

27.1 Darlehen von nahestehenden Personen

Bei den in Verbindung mit den Darlehen angegebenen nahestehenden Personen handelt es sich um Gesellschaftergeschäftsführer sowie um Darlehen von Gesellschaftern und Angehörigen von Gesellschaftern. Die Gesellschaftergeschäftsführer sowie die nahestehenden Personen insgesamt haben gemeinsam beherrschenden Einfluss.

	31.12.2021	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Darlehen Gesellschaftergeschäftsführer	0	15.557
Sonstige nahestehende Personen	0	1.714
	0	17.271



Diese Darlehen wurden im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

28. Vergütung von Mitgliedern der Geschäftsleitung

Die Vergütungen für Mitglieder der Geschäftsleitung beliefen sich im Berichtszeitraum auf folgende Beträge:

	2021 TEUR	Vorjahr TEUR
Kurzfristige Vergütungsleistungen	908	781

29. Operating Leasingverträge

Als Folge der Regelung der Leasingbilanzierung i.S.d. IFRS 16 werden wesentliche Miet- und Leasingverträge ab 2019 bilanziell abgebildet. Es werden entsprechend Nutzungsrechte ausgewiesen und korrespondierend eine Verbindlichkeit passiviert.

Bei den nicht bilanziell abgebildeten Leasingverhältnissen handelt es sich um Verträge bzw. Vermögensgegenstände, die unter eine der Ausnahmeregelungen zur Verpflichtung der bilanziellen Abbildung fallen. Im Folgenden werden die künftigen Mindestmietforderungen entsprechend der Verträge aufgeführt, die nicht in der Bilanz erfasst werden:

	<1 Jahr TEUR	1-5 Jahre TEUR	>5 Jahre TEUR	Summe TEUR
31.12.2020	10	0	0	10
31.12.2021	35	0	0	35

Den nicht bilanziell abgebildeten Leasingverhältnissen liegen Verträge von geringem Wert oder Verträge mit einer Laufzeit von weniger als einem Jahr zugrunde.

30. Eventualforderungen und -verbindlichkeiten

Zum 31. Dezember 2021 und 2020 bestanden keine Eventualforderungen oder -verbindlichkeiten.

31. Ereignisse nach dem Bilanzstichtag

Seit dem 24. Februar 2022 befinden sich Russland und die Ukraine im Kriegszustand. Die diesbezüglichen wirtschaftlichen Auswirkungen können wir derzeit nicht abschätzen. Die unmittelbaren Auswirkungen auf die Tochtergesellschaft in der Ukraine schätzen wir insgesamt für den Konzern als momentan gering ein. Es wurden entsprechende Vorkehrungen getroffen, um den Geschäftsbetrieb weiterzuführen.

Der Konzernabschluss wurde am 22. Dezember 2022 durch die Geschäftsführung den Gesellschaftern zugesandt und damit nach IAS 10.17 zur Veröffentlichung freigegeben.

Frankfurt am Main, 22. Dezember 2022

Avni Yerli

Faruk Yerli

Ahmet Sahin

BESTÄTIGUNGSVERMERK DES UNABHÄNGIGEN ABSCHLUSSPRÜFERS

An die Crytek GmbH, Frankfurt am Main

Prüfungsurteile



Wir haben den Konzernabschluss der Crytek GmbH, Frankfurt am Main, und ihrer Tochtergesellschaften (der Konzern) - bestehend aus der Konzernbilanz zum 31. Dezember 2021, der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstigem Ergebnis, der Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung und der Konzern-Kapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2021 sowie dem Konzernanhang, einschließlich einer Zusammenfassung bedeutsamer Rechnungslegungsmethoden - geprüft. Darüber hinaus haben wir den Konzernlagebericht der Crytek GmbH, Frankfurt am Main, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2021 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 2021 sowie seiner Ertragslage für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2021 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 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 deutschen handelsrechtlichen und berufsrechtlichen Vorschriften und haben unsere sonstigen deutschen Berufspflichten in Übereinstimmung mit diesen Anforderungen erfüllt. 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.

Verantwortung der gesetzlichen Vertreter 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.

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 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 im 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 Gesetzesentsprechung 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.

Hinweis zur Nachtragsprüfung

Diesen Bestätigungsvermerk erteilen wir zu dem geänderten Konzernabschluss und Konzernlagebericht aufgrund unserer pflichtgemäßen, am 12. Oktober 2022 abgeschlossenen Prüfung und unserer am 23. Dezember 2022 abgeschlossenen Nachtragsprüfung, die sich auf die Änderung des Konzernanhangs bezog und dort auf die Ergänzung der Information, dass eine Konzerngesellschaft die Befreiungsvorschrift nach § 264b HGB in Anspruch nimmt. Auf die Darstellung der Änderung durch die gesetzlichen Vertreter im geänderten Konzernanhang, Abschnitt 3.1, wird verwiesen.

Frankfurt am Main, den 23. Dezember 2022

Deloitte GmbH
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft

Thomas Lüdke, Wirtschaftsprüfer

Markus Herold, Wirtschaftsprüfer

Sonstige Berichtsbestandteile

Der Konzernabschluss zum 31.12.2021 wurde am 10.01.2023 gebilligt.