
Crytek GmbH

Frankfurt am Main

Konzernabschluss zum Geschäftsjahr vom 01.01.2020 bis zum 31.12.2020

Konzernlagebericht Crytek, Frankfurt am Main, für das Geschäftsjahr 2020

1. Geschäftstätigkeit des Konzerns sowie gesamtwirtschaftliche und branchenspezifische Rahmenbedingungen

1.1 Geschäftstätigkeit des Konzerns

Crytek ist ein unabhängiges europäisches und weltweit anerkanntes Entwicklungsunternehmen 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 weltweit 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, an Spielehersteller und darüber hinausgehend 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 Spielekonsolen erfolgen Vertrieb und Vermarktung klassischer Retailspiele 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 für den Endkunden. 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 zahlreichen nationalen und internationalen Auszeichnungen gekommen.

Im Berichtszeitraum 2020 wurde im Juli die neueste Ausbaustufe Cryengine 5.6.7 der von Crytek entwickelten, weltweit bekannten Echtzeit-Spieleengine auf den Markt gebracht. Durch den Einsatz der hauseigenen, technologisch führenden 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“ wurde 2020 die hinsichtlich ihrer VR-Technik branchenweit vielbeachtete Spieletitel „The Climb“ in der Fortsetzung als „Climb 2“ weiter vermarktet.

Die strategische Ausrichtung von Crytek auf einem Markt, mit weiter forcierten digitalem 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 Distributionplattformen 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 der Industrieregionen von Bedeutung.

Das Jahr 2020 war hinsichtlich der Wirtschafts- und Handelstätigkeit durch die Auswirkungen der Covid-19-Pandemie und mit ihr einhergehender Beschränkungen und sog. Lockdown-Maßnahmen erheblich beeinträchtigt.

Das weltweite Bruttoinlandsprodukt (BIP) sank im Jahr 2020 durch den Ausbruch der Covid-19-Pandemie gemäß den Auswertungen des Internationalen Währungsfonds (IWF) um -3,2% nach einer Wachstumsrate von 2,9% im Vorjahr.

Dabei traten in Bezug auf die Auswirkungen der Pandemie starke regionale Unterschiede hervor. Dies zeigt sich insbesondere bei den diesbezüglichen Entwicklungen der Volkswirtschaften der Industrienationen und Schwellenländern.

So verzeichneten die Industrienationen einen deutlichen Rückgang der Wirtschaftsleistung um -4,6% (Vorjahr: Wachstum um 1,7%).

Das BIP der weltweit größten Volkswirtschaft, den USA, sank um -3,5% (Vorjahr: 2,3%). Eine besonders starke Abschwächung zeigte das BIP der Eurozone, das sich um -6,5% (Vorjahr: 1,2%) verringerte.

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

Die Schwellen- und Entwicklungsländer verzeichneten allgemein einen geringeren Abschwung um -2,1% (Vorjahr: 3,7%).

Die Schwellenländer Asiens verbuchten lediglich einen vergleichsweise geringen Rückgang um -0,9% (Vorjahr: 5,5%).

Auch in Deutschland war die konjunkturelle Lage im Jahr 2020 durch die Pandemie deutlich negativ gekennzeichnet. Das BIP ging um 4,8% gegenüber dem Vorjahr (0,6%) zurück und legte erstmals seit 10 Jahren in Folge nicht zu.

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 2020 bei ca. 159,3 Mrd. USD, was einem Wachstum von circa 4,7% gegenüber dem Vorjahr entspricht.

Im Gegensatz zu zahlreichen anderen Wirtschaftszweigen hat die Gaming Industrie unter den Auswirkungen der Covid-19-Pandemie weniger gelitten und Einbußen erfahren, als vielmehr durch die Maßnahmen profitiert.

Gemäß dem Global Games Market Report 2020 von Newzoo ist ein wesentlicher Grund für das diesjährige Wachstum in allen Segmenten das gestiegene Interesse am Gaming als Folge der COVID-19-Lockdown-Maßnahmen. Die Einführung der nächsten Konsolengeneration gegen Ende des Jahres 2020 war ein weiterer wichtiger Faktor.

Vor acht Jahren, als Newzoo seinen ersten Global Games Market Report veröffentlichte, lag der weltweite Umsatz noch bei etwa 70 Milliarden Dollar - woraus eine Steigerung von nahezu 130% in acht Jahren für den für Crytek relevanten Markt abzuleiten ist.

Der asiatisch-pazifische Raum erwirtschaftete 78,4 Mrd. USD, was 49% der gesamten weltweiten Spiele-Einnahmen ausmacht. Die Wachstumsrate entspricht 9,9% 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 25% am Gesamtmarkt.

Der Gesamtspieleumsatz in Nordamerika stieg im Vergleich zum Vorjahr um 8,5% auf 40,0 Mrd. USD. Der gleiche Trend gilt für EMEA, der im Jahr 2020 mit 35,0 Mrd. USD einen Anteil am Gesamtmarkt von 22,3% erreichte.

Lateinamerika hat in 2020 6,0 Mrd. USD (Vorjahr: 5,6 Mrd. USD) Spieleumsatz erreicht.

Die am schnellsten wachsenden Regionen werden in den kommenden Jahren Indien und verschiedene südostasiatische Länder sein.

Der größte einzelne Markt wird weiterhin China bleiben. Der lateinamerikanische Markt wird sein Wachstum ebenfalls fortsetzen. Der größte Wachstumsbeitrag stammt vom Smartphone-segment, einem reifen aber keineswegs gesättigten Markt.



Der Videospiele-Markt enthält die Bereiche Konsolen- (Hardware und Software), Online-, Mobile- und PC-Spiele. Mobile Gaming (Smartphone und Tablet) ist auch 2020 das größte Segment mit einem Anteil von 49% am weltweiten Gesamtmarkt. Das Segment hat auch die meisten Gamer mit mittlerweile 2,6 Milliarden, von denen die Mehrheit auf Smartphones spielt. Konsolen sind das zweitgrößte Segment mit einem Umsatz von 45,2 Milliarden US-Dollar im Jahr 2020. Das PC Segment generierte als drittgrößter Bereich im Jahr 2020 33,9 Milliarden US-Dollar.

(Quelle: Newzoo Global Games Market 2020)

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 2020 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.

Für die Spiele sind stetiger Fortschritt und technologischer Vorsprung die Eigenschaften, die im Vordergrund der Entwicklung stehen und Cryteks Geschäftsmodell prägen.

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

Im Jahr 2020 betragen die angefallenen und aktivierten Entwicklungskosten TEUR 8.949 (Vorjahr: TEUR 572). Die Aktivierungsquote (Aktivierte Entwicklungskosten im Verhältnis zu den gesamten Forschungs- und Entwicklungskosten) betrug 46,8% (Vorjahr: 3,1%).

Die deutliche Erhöhung im Vergleich zum Vorjahr ist im Wesentlichen auf die Produktion und Fertigstellung des Spiels Crysis Remastered 1 zurückzuführen.

Die planmäßigen Abschreibungen in Höhe von TEUR 10.111 (Vorjahr: TEUR 11.800) spiegeln mit 9.463 TEUR (Vorjahr: TEUR 10.773) die Abschreibungen für die aktivierten Entwicklungskosten der Spiele wider.

3. Ertragslage

Die Umsatzerlöse betragen im Geschäftsjahr 2020 TEUR 38.305 (Vorjahr: TEUR 15.441).

Die Umsatzrentabilität (Konzernjahresergebnis dividiert durch Umsatz) betrug -2,7% (Vorjahr: -53,1%).

Der sehr deutliche Umsatzanstieg (+148,1%) ist im Wesentlichen durch die erfolgreiche Weiterentwicklung des Spieletitels Hunt: Showdown, höhere Lizenzlöse im Bereich der CryEngine und auf das Virtual Reality-Segment zurückzuführen.

Im Zusammenhang mit dem Spieletitel Hunt: Showdown wurden Umsätze in Höhe von TEUR 17.483 (Vorjahr: TEUR 11.610) erzielt.

Für selbsterstellte immaterielle Vermögensgegenstände (Computerspiele) sind Herstellungskosten in Höhe von TEUR 8.949 (Vorjahr: TEUR 572) angefallen, die als aktivierte Entwicklungskosten erfasst wurden. Dieser sehr deutliche Anstieg in 2020 ist im Wesentlichen durch die Produktion von Crysis Remastered 1 und Climb 2 bedingt.

Die Materialaufwendungen betreffen mit TEUR 6.398 (Vorjahr: TEUR 499) wie im Vorjahr im Wesentlichen bezogene Leistungen (Entwicklungskosten). Der deutliche Anstieg ist spiegelbildlich zu den vorangegangenen erläuterten Materialaufwendungen im Wesentlichen durch die externen Produktionsleistungen für das Spiel Crysis Remastered 1 bedingt.

Der Personalaufwand ist von TEUR 17.573 in 2019 auf TEUR 17.123 in 2020 (-2,6%) leicht gesunken. Im Vergleich zum Jahresende 2019 ist die durchschnittliche Mitarbeiterzahl konzernweit von 303 auf 276 zurückgegangen.

Die Abschreibungen in Höhe von TEUR 10.111 (Vorjahr: TEUR 11.800) spiegeln im Wesentlichen die Abschreibungen für die aktivierten Entwicklungskosten der Spiele wider. Der leichte Rückgang ist durch die in der Vergangenheit bis auf Hunt: Showdown bereits weitgehend abgeschriebenen IP's und die erst im 4. Quartal 2020 begonnenen Abschreibungen für die neu veröffentlichten Spiele bedingt.

Die sonstigen Aufwendungen sind aufgrund der hohen Skalierbarkeit des Geschäftsmodells um TEUR 643 lediglich leicht von TEUR 8.047 in 2019 auf TEUR 8.690 in 2020 gestiegen.

Die Zinsaufwendungen sind mit TEUR 5.989 durch die großvolumigen Finanzierungstranchen nahezu unverändert gegenüber dem Vergleichszeitraum mit TEUR 6.005.



Der Steueraufwand beträgt für 2020 TEUR 427 (Vorjahr: Steuerertrag TEUR 18.560) und resultiert im Wesentlichen aus der Aufrechnung von Steueraufwand und der Aktivierung latenter Steuern auf Verlustvorträge. Die Veränderung der aktiven latenten Steuern im Vorjahr resultierte aus einer betragsmäßig höher erwarteten Nutzung der Verlustvorträge innerhalb des Betrachtungszeitraums von fünf Jahren.

Insgesamt ist ein Konzernjahresfehlbetrag in Höhe von TEUR 1.053 (Vorjahr: Konzernjahresfehlbetrag TEUR 8.197) entstanden.

Das im Vergleich zum Vorjahr verbesserte Konzernjahresergebnis ist im Wesentlichen auf die im Vergleich zum Vorjahr sehr deutlich gestiegenen Umsatzerlöse (+148,1%) sowie die deutlich gestiegenen aktivierten Entwicklungskosten in Verbindung mit der Entwicklung von Spielen bei stabilen Personalaufwendungen, sonstigen Aufwendungen und Finanzierungskosten zurückzuführen.

Für 2020 ergibt sich somit ein EBITDA von TEUR 15.474 (Vorjahr: TEUR -8.968). Das EBIT beläuft sich auf TEUR 5.363 (Vorjahr: TEUR -20.768).

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 2020 setzten wir diese nach IFRS ermittelten Kennzahlen durchgehend in unseren Planungs-, Forecast- und Berichtstätigkeiten ein.

4. Finanzlage

Der operative Cashflow hat sich im Zuge der guten operativen Geschäftsentwicklung mit TEUR 9.670 im Vergleich zu 2019 mit TEUR 1.294 deutlich positiv entwickelt.

Der Cashflow aus der Investitionstätigkeit beläuft sich auf TEUR -8.949 (Vorjahr: TEUR -624) und resultiert im Wesentlichen aus Auszahlungen für selbsterstellte immaterielle Vermögensgegenstände.

Hinsichtlich des Cashflows aus der Finanzierungstätigkeit haben sich im Geschäftsjahr 2020 durch die aufgelaufenen Zinsen und nicht erfolgten Darlehensneuaufnahmen lediglich durch die Tilgungen der Leasingverbindlichkeiten Zahlungsmittelveränderungen ergeben.

Der operative Liquiditätsbedarf im Geschäftsjahr konnte grundsätzlich aus der operativen Geschäftstätigkeit und damit verbundenen, deutlich erhöhten Umsatzerlösen im Vergleich zum Vorjahr gedeckt werden.

Die passivischen Abgrenzungen, welche erhaltene Anzahlungen für das Spiel Crisis Remastered 1 betreffen, sind im Zuge der Veröffentlichung des Spiels Crisis Remastered 1 und der damit verbundenen Umsatzrealisierung um TEUR 2.700 zurückgegangen. Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sind um TEUR 2.515 im Wesentlichen durch Rückzahlungen nach Abschluss von Verhandlungen gesunken.

Die Finanzverbindlichkeiten sind im Jahr 2020 im Wesentlichen aufgrund aufgelaufener Zinsen um TEUR 5.715 (Vorjahr: TEUR 6.043) angestiegen.

Zum 31. Dezember 2020 bestanden keine offenen Kreditlinien.

Zum 31. Dezember 2020 hat sich die bilanzielle Überschuldung im Wesentlichen durch den Konzernjahresfehlbetrag in Höhe von TEUR 1.053 von TEUR 33.172 im Vorjahr auf TEUR 34.314 erhöht.

Hierdurch ergibt sich eine Überschuldungsquote zum 31. Dezember 2020 von 79,2% (Vorjahr: 73,0%).

Im Oktober 2017/Juli 2018 konnte Crytek eine neue, umfangreiche Fremdfinanzierungsvereinbarung in Höhe von insgesamt TEUR 26.500 mit einem europäischen Fonds abschließen. Die Verzinsung dieser Inhaberschuldverschreibung erfolgte zu marktüblichen Konditionen.

Das ursprüngliche Laufzeitende war der 31.12.2020.

Das Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Zur Besicherung dieses Darlehens wurden die bestehenden und zukünftigen Forderungen im Zusammenhang mit den unter den selbst geschaffenen immateriellen Vermögensgegenständen des Anlagevermögens aktivierten Spiele abgetreten und die Spiele selbst sicherungsübereignet.

In dem Vertrag zu diesem Darlehen ist die Einhaltung bestimmter Finanzkennzahlen gefordert. Sofern Crytek diese Finanzkennzahlen nicht erreicht, steht dem Darlehensgeber grundsätzlich ein Sonderkündigungsrecht zu.

Crytek hat in der Vergangenheit diese Finanzkennzahlen nicht erreicht.

Der Darlehensgeber hat von dem Sonderkündigungsrecht keinen Gebrauch gemacht.

Weiterhin hat Crytek im September 2017 eine Fremdfinanzierungsvereinbarung mit einer asiatischen Investmentgesellschaft in Höhe von TEUR 5.025 abgeschlossen. Das ursprüngliche Laufzeitende für diese Finanzierung war der 31.01.2018.

Die Verzinsung dieses Darlehens erfolgte zu hochverzinslichen Konditionen mit zwischenzeitlicher Erhöhung im Falle teilweiser nicht zeitgerechter Rückzahlung, die allerdings bei finaler Rückzahlung im Geschäftsjahr 2021 zu einem deutlich verminderten Zinssatz abschließend nachverhandelt werden konnten.

Zur Besicherung dieses Darlehens wurden die bestehenden und zukünftigen Forderungen im Zusammenhang mit unter den selbst geschaffenen immateriellen Vermögensgegenständen des Anlagevermögens aktivierten Spiele abgetreten und Spiele selbst sicherungsübereignet. Weiterhin wurde zur Besicherung dieses Darlehens eine persönliche Garantierklärung einer der Gesellschafter Geschäftsführer abgegeben. Das Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.



Der Anlagendeckungsgrad, definiert als die Summe der langfristigen Verbindlichkeiten und des Eigenkapitals (sofern positiv) dividiert durch die Summe des Anlagevermögens betrug zum 31.12.2020 14,8% (Vorjahr: 341,7%). Der Rückgang resultiert im Wesentlichen aus der Verminderung der langfristigen Verbindlichkeiten bei gleichzeitigem Rückgang des Anlagevermögens im Vergleich zum Vorjahr.

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 des Konzerns.

Mit den Mittelzuflüssen wurden die bestehenden Finanzverbindlichkeiten gegenüber Investmentgesellschaften, Gesellschaftern und sonstigen Darlehensgebern sowie Lieferanten bei der Crytek GmbH getilgt.

5. Vermögenslage

Die Bilanzsumme ist von TEUR 45.459 auf TEUR 43.313 leicht gesunken, was insbesondere durch den Rückgang der Leasingaktivierung-/passivierung begründet ist.

Im Geschäftsjahr 2020 fällt durch die Produktion und Fertigstellung von Crysis Remastered 1 der aktivierte IP-Betrag mit TEUR 8.949 (Vorjahr: TEUR 572) vergleichsweise hoch aus.

Als Folge der Leasingbilanzierung i.S.d. IFRS 16 werden wesentliche Miet- und Leasingverträge seit 2019 bilanziell abgebildet. Zum 31.12.2020 ist dies ein Betrag von TEUR 2.785 (Vorjahr: TEUR 3.369). Es werden entsprechend Nutzungsrechte ausgewiesen und korrespondierend eine Verbindlichkeit passiviert.

Die selbsterstellten immateriellen Computerspiele stellen zum 31.12.2020 durch die laufenden Abschreibungen auf den Spieletitel Hunt: Showdown bei gleichzeitig vergleichsweise hoher Aktivierung 24,6% der Bilanzsumme nach 24,0% im Vorjahr dar.

Im Vergleich zum Vorjahr haben sich die latenten Steuern von 2019 auf 2020 geringfügig von TEUR 24.903 um TEUR 22 auf TEUR 24.925 erhöht.

Die aktivierten Computerspiele werden grundsätzlich über einen Zeitraum von 3 Jahren abgeschrieben.

Das Zahlungsziel der Kunden beträgt durchschnittlich weniger als 30 Tage.

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 knapp 159 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 IPs wie auch mit neuen Spieletiteln 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.

Bezüglich der bestehenden Finanzverbindlichkeiten ist kein potenzielles Zinsänderungsrisiko gegeben. Auch bei den neu abgeschlossenen Finanzierungstranchen ist der Zinssatz grundsätzlich längerfristig festgeschrieben, allerdings an bestimmte Vertragsbedingungen gekoppelt, die zwischenzeitlich zu Zinsanpassungen geführt haben.

Seit Oktober 2017/Juli 2018 verfügt Crytek über eine umfangreiche Fremdfinanzierungsvereinbarung in Höhe von insgesamt TEUR 26.500 mit einem europäischen Fonds. Die Verzinsung dieser Inhaberschuldverschreibung erfolgte zu marktüblichen Konditionen. In dem Vertrag zu diesem Darlehen ist die Einhaltung bestimmter Finanzkennzahlen gefordert. Sofern Crytek diese Finanzkennzahlen nicht erreicht, steht dem Darlehensgeber grundsätzlich ein Sonderkündigungsrecht zu.

Crytek hat in der Vergangenheit diese Finanzkennzahlen nicht erreicht. Der Darlehensgeber hat von dem Sonderkündigungsrecht keinen Gebrauch gemacht. Das Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Weiterhin hat 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 allerdings bei finaler Rückzahlung im Geschäftsjahr 2021 zu einem deutlich verminderten Zinssatz abschließend nachverhandelt werden konnten.

Das ursprüngliche Laufzeitende für diese Finanzierung war der 31.01.2018. Das Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

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

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 Spieletiteln.

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 nehmen.

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 länger laufenden Wechselkursrisiken (Euro-USD) und in Größenordnungen des zugrundeliegenden Basisgeschäftes ab rd. 1 Mio. EUR werden Sicherungsgeschäfte in Form der Absicherung von Wechselkursrisiken über übliche Währungstermingeschäfte grundsätzlich geprüft.

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. Nach der oben beschriebenen durchgeführten Private-Debt-Transaktion wird die Zukunft von Crytek somit geprägt sein von Chancen und Risiken in einem sich stetig ändernden Marktumfeld. 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 Produkt-Bestellungen 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 im Nachtragsbericht (siehe Anhang) beschriebenen Vorgänge die finanziellen Grundlagen geschaffen.

7. Prognosebericht

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 des Konzerns.

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.

Insgesamt geht die Geschäftsführung aufgrund dieses Abschlusses der mittelfristigen Finanzierung sowie der entsprechenden operativen Planungen von einer positiven Fortführungsprognose der Gesellschaft aus.

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.

Im Geschäftsjahr 2021 (sämtliche Zahlen auf vorläufiger Basis) wurden ca. TEUR 50.956 Umsatzerlöse erzielt. Der Konzernjahresüberschuss beläuft sich in 2021 auf ca. TEUR 10.007

Das Ergebnis vor Zinsen und Steuern (EBIT) beläuft sich in 2021 auf ca. TEUR 15.222.

Das Ergebnis vor Zinsen, Steuern und Abschreibungen (EBITDA) beläuft sich für 2021 auf ca. TEUR 20.032.

Wesentlich operativ beeinflusst wird das Konzernergebnis 2021 vom Anstieg der Umsatzerlöse mit dem Spiel Hunt: Showdown, dem fortgesetzten Launch der Crysis Remastered Reihe, der in der 2. Jahreshälfte 2021 erfolgte.

Für das Geschäftsjahr 2022 wird mit einer weiteren moderaten Umsatzsteigerung gerechnet. Das Konzernergebnis 2022 wird wie im Vorjahr insbesondere von den Hauptsatzträgern Hunt: Showdown, der Crysis 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 16. September 2022

Avni Yerli

Faruk Yerli

Ahmet Sahin

Konzernbilanz zum 31.12.2020

Aktiva

	Tz	31.12.2020 EUR	31.12.2019 EUR
Langfristig			
Aktivierte Entwicklungskosten für Computerspiele	15	10.646.189	10.906.197
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	15	1.275.835	1.547.258
Nutzungsrechte		2.785.105	3.369.159
Sachanlagevermögen	13	114.557	184.615
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	16	319.690	769.017
Latente Steuern	12	24.925.211	24.902.936
Summe der langfristigen Vermögenswerte		40.066.587	41.679.182
Kurzfristig			
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	17	2.378.193	3.034.239
Sonstige Vermögenswerte	18	679.891	635.142
Zahlungsmittel	19	187.614	110.911
Steuererstattungsansprüche		1.098	0
Summe der kurzfristigen Vermögenswerte		3.246.796	3.780.292
Bilanzsumme		43.313.383	45.459.474

Passiva

	Tz	31.12.2020 EUR	31.12.2019 EUR
Kapital und Rücklagen			
Gezeichnetes Kapital		89.170	89.170
Kapitalrücklage		22.927.775	22.927.775
Rücklage aus der Fremdwährungsumrechnung		-1.181.105	-1.091.799
Verlustvortrag		-56.150.224	-55.096.921
Summe des Eigenkapitals	23	-34.314.384	-33.171.775
Langfristige Schulden			
Finanzielle Verbindlichkeiten	21	0	52.009.532
Leasingverbindlichkeiten	20	2.190.783	2.681.848



		31.12.2020	31.12.2019
	Tz	EUR	EUR
Summe der langfristigen Schulden		2.190.783	54.691.380
Kurzfristige Schulden			
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	21	3.451.359	5.966.401
Finanzielle Verbindlichkeiten	22	64.588.397	6.864.046
Leasingverbindlichkeiten	21	640.366	640.680
Sonstige Verbindlichkeiten	22	4.973.210	5.985.089
Passivische Abgrenzungen	23	1.783.652	4.483.652
Summe der kurzfristigen Schulden		75.436.984	23.939.869
Summe der Verbindlichkeiten		77.627.768	78.631.249
Bilanzsumme		43.313.383	45.459.474

Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstiges Ergebnis für den Zeitraum vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2020

		2020	2019
	Tz	EUR	EUR
Umsatzerlöse	5	38.304.731	15.440.689
Sonstige Erträge	7	431.529	1.138.387
Aktiviert Entwicklungskosten für Computerspiele	6	8.948.953	571.643
Aufwendungen für bezogene Leistungen		-6.397.984	-498.650
Personalaufwand	8	-17.123.183	-17.573.398
Sonstige Aufwendungen	9	-8.689.687	-8.047.120
Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen	10	-10.110.947	-11.799.714
Finanzerträge	11	0	16.616
Finanzierungskosten	11	-5.989.420	-6.004.660
Konzernjahresfehlbetrag vor Steuern		-626.008	-26.756.207
Ertragssteueraufwand (Vorjahr: Ertragsteuerertrag)	12	-427.295	18.559.622
Konzernjahresfehlbetrag für den Berichtszeitraum		-1.053.303	-8.196.585
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		-89.304	142.518



	2020	2019
Tz	EUR	EUR
Sonstiges Ergebnis für den Berichtszeitraum	-89.304	142.518
Gesamtergebnis für den Berichtszeitraum	-1.142.607	-8.054.067
Auf die Anteilseigner des Mutterunternehmens entfallender Konzernverlust	-1.142.607	-8.054.067
Auf die Anteilseigner des Mutterunternehmens entfallendes Gesamtergebnis	-1.142.607	-8.054.067

Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung

EUR	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage
Stand zum 31.12.2018	89.170	22.927.775
Konzernjahresfehlbetrag		
Sonstiges Ergebnis Berichtszeitraum		
Stand zum 31.12.2019	89.170	22.927.775
Konzernjahresfehlbetrag		
Sonstiges Ergebnis Berichtszeitraum		
Stand zum 31.12.2020	89.170	22.927.775

EUR	Fremdwährungsumrechnungsrücklage	Verlustvortrag	Summe auf die Anteilseigner des Mutterunternehmens entfallend
Stand zum 31.12.2018	-1.234.317	-46.900.336	-25.117.708
Konzernjahresfehlbetrag		-8.196.585	-8.196.585
Sonstiges Ergebnis Berichtszeitraum	142.518		142.518
Stand zum 31.12.2019	-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	-1.181.105	-56.150.224	-34.314.384

Konzernkapitalflussrechnung 2020

	2020	2019
	EUR	EUR
Konzernjahresfehlbetrag für den Berichtszeitraum	-1.053.303	-8.196.585
Hinzurechnungen/ Herausrechnungen		



	2020	2019
	EUR	EUR
Abschreibungen	10.110.947	11.799.714
Finanzergebnis	5.989.420	5.988.044
Steueraufwendungen /-erträge (-)	427.295	-18.559.622
Steuerzahlungen	0	145.358
Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen	86.546	128.448
Veränderungen im Working Capital		
Veränderung der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	656.046	10.751.762
Veränderung der sonstigen Vermögenswerte	-318.608	214.788
Veränderung der finanziellen Vermögenswerte	448.229	-448.750
Veränderung der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	-2.515.042	-6.270.938
Veränderung der passiven Abgrenzung	-2.700.000	4.483.652
Veränderung der sonstigen Verbindlichkeiten	-1.461.596	1.258.103
Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	9.669.934	1.293.975
Auszahlungen aus aktivierten Herstellungskosten für Computerspiel	-8.949.000	-572.000
Auszahlungen für den Erwerb von Sachanlagevermögen	0	-71.000
Einzahlungen aus der Veräußerung von Vermögensgegenständen des Sachanlagevermögens	0	19.000
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	-8.949.000	-624.000
Auszahlung für die Rückzahlung von Leasingverbindlichkeiten	-640.681	-652.287
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	-640.681	-652.287
Wechselkursbedingte Veränderung der Zahlungsmittel	-3.550	-394
Netto-Veränderung der Zahlungsmittel	76.703	17.294
Zahlungsmittel zu Beginn des Berichtszeitraums	110.911	93.617
Zahlungsmittel zum Jahresende	187.614	110.911

Konzernanhang Frankfurt am Main für das Geschäftsjahr 2020

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 2020 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 2020 berücksichtigt. Dies gilt auch für die vergleichenden Angaben in diesem Konzernabschluss für das endende Geschäftsjahr zum 31. Dezember 2019.

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.

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.

		Geschäftsanteile in %	
	Sitz	2020	2019
Crytek Ukraine Llc.	Kiew, Ukraine	100%	100%
Crytek istanbul Oyun Yazilim ve Pazarlama Limited Şirketi	Istanbul, Türkei	100%	100%
Crytek Treuhand GmbH	Frankfurt, BR Deutschland	100%	100%
Crytek Licensing GmbH & Co.KG	Frankfurt, BR Deutschland	100%	100%

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 abgegebenen 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	0,110360	0,029660
Stichtagskurs	0,110000	0,028800

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 fortdauernden 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 Vermögenswertes 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 Vermögenswertes und werden im Konzerngewinn/-verlust ausgewiesen.

Nutzungsrechte werden über den kürzeren Zeitraum aus Laufzeit des Leasingverhältnisses und der Nutzungsdauer des zugrunde liegenden Vermögenswertes abgeschrieben. 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 abgeschrieben.

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 abgeschrieben, 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 abgeschrieben. 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 Erstanfang 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 Effektivzinismethode 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 Wertminderungen 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 Veräußerungskosten 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 Wertminderungsaufwandes 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 79,4 (Körperschaftsteuer) und Mio. EUR 77,0 (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 2020

Nachfolgend aufgelistete überarbeitete Standards waren ab dem 1. Januar 2020 anzuwenden. Die Anwendung dieser überarbeiteten Standards wird nachfolgend näher erläutert:

Standard	Titel	Inhalt	Auswirkungen
Änderungen IFRS 3	Unternehmenszusammenschlüsse	Änderungen der Definition eines Geschäftsbetriebs	keine Auswirkungen
Änderungen an IFRS 9, IAS 39 und IFRS 7	Finanzinstrumente	Reform der Referenzzinssätze	Keine Auswirkungen
Änderungen an IAS 1 und IAS 8	Definition von „wesentlich“	Klarstellung der Wesentlichkeitsdefinition	Keine Auswirkungen
Änderungen am IFRS Rahmenkonzept	Änderungen diverser Standards	Überarbeitete Definitionen von Vermögenswerten und Schulden und neue Leitlinien zu Bewertung und Ausbuchung, 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 2020 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 kurz- 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 IFRS 16	Leasingverträge	Ergänzung des IFRS 16 hinsichtlich Covid-19-bezogener Mietkonzessionen	30.06.2021	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 des IFRS 9, IAS 39, IFRS 7, IFRS 4 und IFRS 16	Zinssätze	Reform der Referenzzinssätze (Phase 2)	01.01.2021	Keine wesentlichen Auswirkungen
Änderungen an IFRS 4	Versicherungsverträge	Anwendung von IFRS 9 Finanzinstrumente mit IFRS 4 Änderungen an IFRS 4 Versicherungsverträge	01.01.2021	Keine wesentlichen Auswirkungen

5. Umsatzerlöse

	2020 TEUR	Vorjahr TEUR
Cryengine	5.828	1.182
Content Games	32.477	14.259
- Online Entwicklung- und Vermarktung	24.533	11.644
- PC und Konsole	460	643
- Virtual Reality	7.450	1.968
- Sonstige	34	4
Summe der Umsatzerlöse	38.305	15.441

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

	2020 TEUR	Vorjahr TEUR
Nordamerika	30.082	11.919

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Europäische Union	6.518	3.131
Rest der Welt	1.705	391
Summe der Umsatzerlöse	38.305	15.441

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 Wertverzehr 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 10.906, Zugängen in Höhe von TEUR 8.949 im Geschäftsjahr und Abschreibungen in Höhe von TEUR 9.209 beträgt der Buchwert zum 31.12.2020 TEUR 10.646.

7. Sonstige betriebliche Erträge

Die sonstigen betrieblichen Erträge betragen TEUR 432 (Vorjahr TEUR 1.138). Diese beinhalten im Wesentlichen Erträge aus der Währungsumrechnung sowie Sachbezugswerte.

8. Personalaufwand

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Löhne und Gehälter	14.247	14.569
Kosten der Altersversorgung	2.536	2.548
Kosten der sozialen Sicherheit	340	456
	17.123	17.573

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

Der Konzern beschäftigte im Durchschnitt 276 Mitarbeiter in 2020 und 303 Mitarbeiter in 2019. Davon sind in Vollzeit 247 Mitarbeiter und 29 Mitarbeiter in Teilzeit angestellt (Vorjahr: Vollzeit 271 und Teilzeit 32). Alle Mitarbeiter sind Angestellte.

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

9. Sonstige Aufwendungen

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Verkaufsprovisionen	4.360	2.945
Rechts- und Beratungskosten	873	1.324
Leasingaufwand	960	1.008
Aufwendungen für Raumkosten	217	437
Marketingaufwendungen	578	421
Reisekosten	44	285
Sonstige Verwaltungskosten	1.658	1.627

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Summe	8.690	8.047

Abschlussprüfer des Konzernabschlusses für das Geschäftsjahr 2020 ist die Deloitte GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft. Die Honorare gliedern sich wie folgt auf:

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Abschlussprüfungsleistungen	120	142
Steuerberatungsleistungen	0	29
Sonstige Leistungen	0	3
	120	174

10. Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Abschreibung auf Sachanlagen	47	136
Abschreibung auf immaterielle Vermögenswerte	10.064	11.664
	10.111	11.800

11. Finanzergebnis

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Zinserträge	0	17
Summe Zinserträge	0	17
Zinsen für Kredite von nahestehenden Personen	626	676
Sonstige Zinsaufwendungen	5.363	5.329
Summe der Zinsaufwendungen für finanzielle Verbindlichkeiten	5.989	6.005

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

Seit Oktober 2017/Juli 2018 verfügt 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 2020 bei 13,48 % und 2019 bei 13,86 % p.a.

Unter den sonstigen Zinsaufwendungen werden Zinsaufwendungen im Zusammenhang mit den Leasingverbindlichkeiten in Höhe von TEUR 150 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 % (2019: 31,95 %) und die in der Gewinn- und Verlustrechnung ausgewiesenen Steueraufwendungen werden im Folgenden dargestellt:

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Verlust (-) vor Steuern	-626	-26.756
Fiktiver Steuerertrag bei einem Steuersatz von 31,95% (Vorjahr: 31,95%)	200	8.549
Auswirkungen von ursprünglich nicht erfassten ungenutzten steuerlichen Verlusten und Aufrechnungsmöglichkeiten, die jetzt als latente Steueransprüche bilanziert werden	0	-8.549
Auswirkungen steuerlich nicht abzugsfähiger Aufwendungen	-649	0
Steueraufwand betreffend Vorjahre	0	145
Latente Ertragsteuern	22	18.414
In der Gewinn- und Verlustrechnung erfasster laufender Ertragsteueraufwand (-)/-ertrag	-427	18.559

12.1 Aktive und passive latente Steuern

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

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Langfristige Vermögenswerte		
Spiele-Entwicklungskosten	-3.806	-4.052
Finanzierungsleasing von Investitionsgütern	15	-15
Kurzfristige Verbindlichkeiten	-3.791	-4.067
Sonstige Verbindlichkeiten	6.322	1.073
Steuerrechtliche Vorteile aus zukünftig nutzbaren Verlustvorträgen	22.394	27.897
Latente Steuern (netto)	24.925	24.903

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.



	31.12.2020			Vorjahr	
	TEUR			TEUR	
Computer- und Technikanlagen			62	89	
Betriebs- und Geschäftsausstattung			42	81	
Mietereinbauten			11	15	
			115	185	
	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	
Stand zum 31. Dezember 2020	4.718	730	897	6.345	
Buchwerte zum 31. Dezember 2020	62	42	11	115	
	Computer- und Technikanlagen	Betriebs- & Geschäftsausstattung	Finanzierungsleasing von Investitionsgütern	Mietereinbauten	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten					
Stand zum 1. Januar 2019	4.770	725	1.019	903	7.417
Zugänge	14	52	0	5	71
Abgänge	0	0	-1.019	0	-1.019
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2019	4.784	777	0	908	6.469
Abschreibungen					
Stand zum 1. Januar 2019	4.667	676	1.000	805	7.148
Zugänge	28	25	0	83	136
Abgänge	0	0	-1.000	0	-1.000



	Computer- und Technikanlagen	Betriebs- & Geschäftsausstattung	Finanzierungsleasing von Investitionsgütern	Mietereinbauten	Summe
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2019	4.695	701	0	888	6.284
Buchwerte zum 31. Dezember 2019	89	76	0	20	185

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

	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

Werte in TEUR

	Nutzungsrechte		Summe
	Geschäftsausstattung	Gebäude	
Anschaffungs- und Herstellungskosten			
Stand zum 1. Januar 2019	434	3.541	3.975
Zugänge	0	0	0
Abgänge	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2019	434	3.541	3.975
Abschreibungen			
Stand zum 1. Januar 2019	0	0	0
Zugänge	163	443	606
Abgänge	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2019	163	443	606
Buchwerte zum 31. Dezember 2019	271	3.098	3.369

Die der Bilanzierung zugrundeliegenden Leasingverhältnisse betreffen Büroräume sowie Automobile.

14. Aktivierte Spiele-Entwicklungskosten und sonstige immaterielle Vermögenswerte

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Aktivierte Spiele-Entwicklungskosten	10.646	10.906
Software	1	1
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	1.276	1.546
Summe sonstige immaterielle Vermögenswerte	11.923	12.453

Der Gesamtbetrag für Aufwendungen für Forschung und Entwicklung betrug im Geschäftsjahr TEUR 19.102, von denen TEUR 8.949 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 2020	80.322	2.579	3.932	86.833
Zugänge	8.949	0	0	8.949

	Spiele-Entwicklungskosten	Software	Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände	Summe
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

Werte in TEUR

	Spiele-Entwicklungskosten	Software	Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände	Summe
Anschaffungs- und Herstellungskosten				
Stand zum 1. Januar 2019	79.750	2.579	3.932	86.261
Zugänge	572	0	0	572
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	0	0
Stand zum 31. Dezember 2019	80.322	2.579	3.932	86.833
Abschreibungen				
Stand zum 1. Januar 2019	58.643	2.576	2.102	63.321
Zugänge	10.773	2	282	11.057
Abgänge	0	0	0	0
Auswirkungen der Wechselkursveränderungen	0	0	1	1
Stand zum 31. Dezember 2019	69.416	2.578	2.385	74.379
Buchwerte zum 31. Dezember 2019	10.906	1	1.547	12.454

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

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

Zum 31.12.2020 waren drei Spiele in der Entwicklung.

**15. Sonstige finanzielle Vermögenswerte**

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Geleistete Anzahlungen	320	769

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

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	2.378	3.034
Wertberichtigung auf zweifelhafte Forderungen	0	0
Nettobuchwert	2.378	3.034

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:

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Aktive Rechnungsabgrenzung	25	105
Forderungen gegen Gesellschafter	240	240
Umsatzsteuerforderungen (netto)	226	229
Sonstiges	189	61
	680	635

18. Zahlungsmittel

Zahlungsmittel ergeben sich aus folgenden Positionen:

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Bank- und Kassenguthaben	188	111

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
	188	111

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 erstmaligen 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:

	31.12.2020	31.12.2019
	TEUR	TEUR
-2020	0	641
-2021	641	641
-2022	529	529
-2023	529	529
-2024	528	528
-2025	527	527
-2026	527	527
abzüglich noch nicht realisierte Zinserträge	-450	-599
Barwert der Leasingverbindlichkeit	2.831	3.323
Im Konzernabschluss ausgewiesen als		
Kurzfristig	641	641
Langfristig	2.190	2.682
	2.831	3.323

20. Finanzielle Verbindlichkeiten

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Ungesichert - zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Kredite von nahe stehenden Personen (siehe Teilziffer 27)	17.271	16.740
	17.271	16.740
Gesichert - zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Sonstige Darlehensgeber	47.317	42.134
	47.317	42.134
	64.588	58.874

	31.12.2020	Vorjahr
Ungesichert - zu fortgeführten Anschaffungskosten	TEUR	TEUR
Kurzfristig	64.588	6.864
Langfristig	0	52.010
	64.588	58.874

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 verfügt 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 sicherungsbereit. 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 sicherungsbereit. Weiterhin wurde zur Besicherung dieses Darlehens eine persönliche Garantieerklärung einer der Gesellschafter Geschäftsführer abgegeben. Dieses Darlehen wurde im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

Die Buchwerte dieser Darlehen beliefen sich zum Stichtag 31.12.2020 auf TEUR 10.980 bzw. auf TEUR 35.356.

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 01.01.2020	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.

	Stand 01.01.2019	Finanzierungs-Cashflow	Sonstige zahlungsunwirksame Änderungen	Stand 31.12.2019
	TEUR	TEUR	TEUR ⁽¹⁾	TEUR
Finanzielle Verbindlichkeiten Externe	35.759	0	5.443	41.202
Finanzielle Verbindlichkeiten Gesellschafter	17.072	0	600	17.672
Verbindlichkeiten Leasing	0	-652	3.975	3.323

⁽¹⁾ Die zahlungsunwirksamen Aufwendungen beinhalten im Wesentlichen aufgelaufene Zinsen (Externe und Gesellschafter) sowie die Einbuchung der Leasingverbindlichkeit als Folge der Erstanwendung des IFRS 16.

21. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen



	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3.451	5.966

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

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Abgegrenzte Leistungen an Arbeitnehmer	2.496	3.985
Verbindlichkeiten aus Steuern vom Einkommen und Ertrag	450	0
Sonstige Verbindlichkeiten	2.027	2.000
	4.973	5.985

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

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Passivische Abgrenzungen	1.784	4.484

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

24. Eigenkapital

	31.12.2020	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 31.12.2020	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
	Buchwerte zum 31.12.2019	Beizulegende Zeitwerte/fortgeführte Anschaffungskosten 31.12.2019
	TEUR	TEUR
Finanzielle Vermögenswerte		
Zahlungsmittel	111	111
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	3.034	3.034
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	769	769
Summe finanzielle Vermögenswerte	3.914	3.914
Finanzielle Verbindlichkeiten		
Darlehen von sonstigen Kreditgebern	42.134	42.134
Kredite von nahestehenden Personen	16.740	16.740
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	5.966	5.966
Summe finanzielle Verbindlichkeiten	64.840	64.840

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 längerlaufenden Wechselkursrisiken (Euro-USD) werden Sicherungsgeschäfte grundsätzlich ab einem Betrag in Höhe von 1 Mio. EUR geprüft. In 2020 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
31.12.2020		
Finanzielle Vermögenswerte	671	0
Finanzielle Verbindlichkeiten	-588	-15
Gesamtrisiko	83	-15
31.12.2019		
Finanzielle Vermögenswerte	88	0
Finanzielle Verbindlichkeiten	-599	-14
Gesamtrisiko	-511	-14

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/-7 % für das Geschäftsjahr zum 31. Dezember 2020 aus (2019: +2/-2 %). 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 Berichtszeitpunkten, wie in der Tabelle oben dargestellt, gehalten werden. Wenn sich der Euro gegenüber dem USD um 5 % aufgewertet oder um -7 % abgewertet hätte (2019: +2/-2 %), dann würde der Effekt auf den Gewinn/ das Eigenkapital in 2020 TEUR 5 / TEUR -7 (2019: TEUR 11 / TEUR -11) 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 2020 angesetzten Buchwerte der finanziellen Vermögenswerte und ist im Folgenden zusammenfassend aufgeführt:

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Zahlungsmittel	188	111
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	2.378	3.034
	2.566	3.145

Ein Großteil unserer Umsatzerlöse in den Geschäftsjahren 2020 und 2019 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 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 2020 zusammenfassend dargestellt (einschließlich etwaiger Zinszahlungen):

	<1 Jahr	1-5 Jahre	>5 Jahre
	TEUR	TEUR	TEUR
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
31.12.2019			
Verbindlichkeiten aus Leasing	641	2.154	528
Verbindlichkeiten mit festem Zinssatz	6.864	52.010	0
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	5.966	0	0
	13.471	54.164	528

Die Tabellen geben die Beträge der tatsächlichen Laufzeiten wieder.

Die Rückzahlung des von dem europäischen Fonds erhaltenen Darlehens sowie des von der asiatischen Investmentgesellschaft erhaltenen Darlehens inklusiver aufgelaufener Zinsen war ursprünglich für den Dezember 2020 beziehungsweise für den Januar 2018 vorgesehen. Tatsächlich erfolgte die Rückzahlung beider Darlehen im Juli 2021.

In der Bilanz erfolgt der Ausweis dieser Beträge unter den kurzfristigen Verbindlichkeiten.

Zu weiteren Ausführungen verweisen wir auf die Darstellung der Ereignisse nach dem Bilanzstichtag.

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.

	31.12.2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Darlehen Gesellschaftergeschäftsführer	15.557	15.086
Sonstige nahestehende Personen	1.714	1.654
	17.271	16.740

Hinsichtlich der Darlehen der Gesellschaftergeschäftsführer liegen in Höhe von TEUR 9.000 qualifizierte Rangrücktritte vor.

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

Diese Darlehen wurden im Geschäftsjahr 2021 zurückgezahlt.

27.2 Sonstige Transaktionen

Zur Besicherung des Darlehens über Mio. EUR 5 hat einer der Gesellschaftergeschäftsführer eine persönliche Garantieerklärung abgegeben.

28. Vergütung von Mitgliedern der Geschäftsleitung

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

	2020	Vorjahr
	TEUR	TEUR
Kurzfristige Vergütungsleistungen	781	785

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	1-5 Jahre	>5 Jahre	Summe
	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
31.12.2020	10	0	0	10
31.12.2019	64	10	0	74

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 2020 und 2019 bestanden keine Eventualforderungen oder -verbindlichkeiten.

31. Ereignisse nach dem Bilanzstichtag

Hinsichtlich der wirtschaftlichen Entwicklung des Konzerns für die Folgejahre verweisen wir auf den Prognosebericht im Lagebericht.

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 Investment-gesellschaften, 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.

Insgesamt geht die Geschäftsführung aufgrund dieses Abschlusses der mittelfristigen Finanzierung sowie der entsprechenden operativen Planungen von einer positiven Fortführungsprognose der Gesellschaft aus.

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 16. September 2022 durch die Geschäftsführung den Gesellschaftern zugesandt und damit nach IAS 10.17 zur Veröffentlichung freigegeben.

Frankfurt am Main, 16. September 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 2020, 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 2020 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 2020 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 2020 sowie seiner Ertragslage für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2020 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.

Frankfurt am Main, den 16. September 2022

Deloitte GmbH



Wirtschaftsprüfungsgesellschaft

Thomas Lüdke, Wirtschaftsprüfer

Markus Herold, Wirtschaftsprüfer

Der Konzernabschluss zum 31.12.2020 wurde am 19.09.2022 gebilligt.