



ARTIFEX MUNDI

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.  
ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ  
ZA OKRES 12 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY  
31 GRUDNIA 2018 ROKU



Szanowni Państwo,

W imieniu Zarządu Artifex Mundi S.A. przekazuję na Państwa ręce raport Spółki, prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Artifex Mundi S.A. oraz jej Grupy Kapitałowej w 2018 r.

Chociaż chcielibyśmy, by było inaczej, miniony rok był dla Artifex Mundi S.A. drugim z rzędu, w którym życie boleśnie zweryfikowało nasze plany rozwojowe. Przebudowa firmy, którą kontynuujemy, okazuje się trudniejsza i bardziej mozolna, niż zakładaliśmy nawet w pesymistycznych scenariuszach. Rok zamykamy zatem serią trudnych decyzji o cięciach i jeszcze mocniejszej koncentracji środków firmy na kilku kluczowych inwestycjach.

2018 r. zakończyliśmy z 20,1 mln zł przychodów, 12,9 mln zł straty operacyjnej i 10,5 mln zł straty netto. Podobnie jak w 2017 roku, również ubiegłoroczny wynik został obciążony zdecydowanie wyższymi od zakładanych kosztami prowadzonej od 2015 r. transformacji Artifex Mundi z producenta gier HOPA w dewelopera i wydawcę gier z atrakcyjnym portfelem tytułów w sprzedaży i realizacji. Biorąc pod uwagę postępy tej transformacji oraz relację naszych możliwości finansowych i strukturalnych w stosunku do nakładów potrzebnych do ukończenia prowadzonych przez nas projektów, zdecydowaliśmy się na znacznie głębszą przebudowę portfela inwestycyjnego. W wyniku finansowym za 2018 r. ujęliśmy koszty anulowanych projektów, których dokończenie w aktualnych realiach biznesowych byłoby niemożliwe lub w najlepszym razie bardzo ryzykowne. Uważamy, że jest to najlepsza droga do stworzenia warunków do sukcesu produkcji, które są dla nas kluczowe. Poniżej chciałbym przedstawić Państwu jak zmiany te przekładają się na wszystkie trzy segmenty działalności, jakie prowadzimy.

W segmencie gier HOPA, stanowiącym od lat bazę naszego rozwoju, zamierzamy skupić się na krótko- i średnioterminowym wzroście rentowności biznesu. Ze względu na rosnące koszty produkcji nowych gier oraz niezależne od nas zmiany na rynku, uważamy, że intensywne inwestowanie w ten segment jest obecnie zbyt ryzykowne i wydając wciąż nowe gry chcemy przede wszystkim szukać dodatkowych dróg monetyzacji obecnego portfolio jednocześnie obserwując trendy rynkowe tak, by nie przegapić ewentualnych okazji. W szczególności chcemy wykorzystać szanse, jakie daje nam wejście na rynek chiński czy też bardzo dobrze działający w ostatnich miesiącach pipeline wydawniczy na platformy konsolowe. Z dużym przekonaniem możemy powiedzieć, że w perspektywie 2-3 lat gry HOPA nadal będą istotną częścią wyników Grupy.

W segmencie *Premium* w 2018 r. wybraliśmy, po dogłębnej analizie szans i ryzyk, dwa projekty, w które chcemy inwestować i budować na ich podstawie zespoły deweloperskie zdolne tworzyć gry na najwyższym światowym poziomie. Analizując błędy popełnione w trakcie prac zarówno nad grami anulowanymi, jak również nad grami, które wydaliśmy lub wydamy (*My Brother Rabbit*, *Irony Curtain*), wdrożyliśmy pod kierunkiem fachowców z ponad 20-letnim stażem w branży i doświadczeniem na kierowniczych stanowiskach m.in. w Ubisofcie nowy proces produkcyjny zakładający znacznie wcześniejszą i bardziej efektywną weryfikację szans i ryzyk tworzonych przez nas gier. Naszym docelowym miejscem na rynku pozostaje tu segment gier Triple-I – dopracowanych, profesjonalnie wykonanych tytułów średniej wielkości, bazujących, jak gros gier *Indie*, na niebanalnych pomysłach, eksplorujących atrakcyjne biznesowo nisze. Oceniając realistycznie nasze szanse i możliwości mamy ambicję, by począwszy od 2019 r., kiedy to na rynek trafi pierwszy z naszych tytułów tworzony od początku we wspomnianym wcześniej nowym procesie produkcyjnym, co roku wydawać lub



wprowadzać do Early Access co najmniej jedną grę *Premium*. Chcemy również, żeby już pierwszy wydany projekt pozwolił nie tylko samofinansować rozwój segmentu, ale również generować atrakcyjne nadwyżki finansowe.

Chociaż 2018 rok nie przyniósł z dawna oczekiwanego przełomu również w grach *free-to-play*, także i w tym segmencie dalsza koncentracja prac pozwala naszym zdaniem optymistycznie patrzeć w przyszłość. Mimo pojawienia się w drugiej połowie 2018 r. nieoczekiwanych wyzwań w realizacji *Bladebound*, , obecnie prace w ramach projektu idą sprawnie, a plan aktualizacji na rok 2019 zawiera bardzo istotne zmiany w grze, które powinny pomóc znacząco zwiększyć parametry monetyzacji. Celem, który chcielibyśmy osiągnąć *Bladeboundem* jest stabilny przychód miesięczny zbliżony do wyników segmentu gier HOPA oraz baza technologiczna i know-how pozwalająca z kolejnym projektem celować dużo wyżej. Jednocześnie rozwijamy grę *Tiny Dragons*, przy której współpracujemy z zewnętrznym partnerem i współpraca ta układa się jak dotąd bardzo dobrze. Gra jest obecnie w testach mających określić, czy jesteśmy już gotowi do hard-launchu gry, a jej aktualizacje są częste i dobrze adresują zauważane problemy czy niedociągnięcia. Cele finansowe stawiane przed projektem są podobne do celów *Bladebounda*, a w dłuższej perspektywie również na bazie *Tiny Dragons* zamierzamy zbudować kolejną grę o podobnym charakterze, z którą moglibyśmy celować w znacznie wyższą półkę dochodową. Wierzymy, że 2019 rok potwierdzi słuszność decyzji o koncentracji kapitału ludzkiego i finansowego segmentu F2P właśnie na tych dwóch produkcjach.

By działać efektywniej, szybciej osiągać zakładane cele, wyzwalając kreatywność naszych pracowników i równocześnie by lepiej kontrolować realizację projektów i zarządzać biznesowym ryzykiem, przeprowadzamy zmiany strukturalne mające docelowo podzielić firmę na niezależnie działające studia deweloperskie będące pod opieką zespołów wydawniczych w segmentach Premium i F2P. Takie podejście w naszej ocenie maksymalizuje szanse sukcesu pojedynczych studiów i realizowanych przez nie projektów. Każdy z zespołów deweloperskich pracujących obecnie w Artifex Mundi jest załączkiem takiego studia – w segmencie Premium są to zespoły katowicki (pracujący nad *Hot Shot Burn!*) oraz wrocławski (pracujący nad projektem *Rogal*), podczas gdy w segmencie F2P mamy dwa studia katowickie – koncentrujące się na casualowych grach match-3 (obecnie *Tiny Dragons*) oraz idące w kierunku hardcore/midcore mobile RPG (obecnie *Bladebound*). Każde studio, z oddzielnym zespołem deweloperskim oraz w dużej mierze oddzielnymi zasadami pracy, traktujemy z perspektywy Grupy jako samodzielną inwestycję. Jakkolwiek dziś nie można zagwarantować, że każdy z tych zespołów rozwinie się w wiodące, nie tylko samofinansujące się, ale generujące znaczące dodatnie przepływy pieniężne przedsięwzięcia, w naszym odczuciu reorganizacja firmy jest optymalnym, w obecnych warunkach, krokiem, niezbędnym dla osiągnięcia biznesowego sukcesu Grupy na miarę naszych oczekiwań.

2019 rok przyniesie odpowiedź na pytanie czy nasz nowy pomysł na Artifex Mundi jest właściwy, a podjęte działania pozwolą nam wrócić na ścieżkę wzrostu wartości firmy. Mocno wierzymy, że mimo turbulencji, których doświadczyliśmy w ostatnich kwartałach, mamy wszelkie predyspozycje ku temu, by stać się wiodącą, atrakcyjną dla wszystkich interesariuszy firmą z branży gier. Zrobimy wszystko, żeby już w 2019 r. dostarczyć Państwu, naszym Akcjonariuszom, powodów do inwestycyjnej satysfakcji, odpłacając się za zaufanie, które nam Państwo okazaliście.

Z wyrazami szacunku,

Tomasz Grudziński

Prezes Zarządu Artifex Mundi

<b>WYBRANE DANE FINANSOWE .....</b>	<b>5</b>
I. GRUPA KAPITAŁOWA ARTIFEX MUNDI .....	5
II. ARTIFEX MUNDI S.A. ....	6
<b>PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ .....</b>	<b>7</b>
I. PODSTAWOWE INFORMACJE .....	7
II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI .....	8
III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI .....	8
<b>PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2018 R. ....</b>	<b>12</b>
I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2018 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	12
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2018 R. ....	14
1. <i>Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów</i> .....	14
2. <i>Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy</i> .....	16
3. <i>Przepływy pieniężne Grupy</i> .....	0
4. <i>Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów</i> .....	18
5. <i>Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki</i> .....	18
6. <i>Przepływy pieniężne Spółki</i> .....	16
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W 2018 R. ....	21
1. <i>Przychody ze sprzedaży</i> .....	21
2. <i>Koszty działalności</i> .....	24
3. <i>Aktywowane koszty gier komputerowych</i> .....	25
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ 2018 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ .....	26
1. <i>Gry premium</i> .....	26
2. <i>Gry free-to-play</i> .....	30
<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY .....</b>	<b>31</b>
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE .....	31
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE .....	32
<b>INFORMACJE DODATKOWE .....</b>	<b>32</b>
I. CZYNNIKI RYZYKA .....	32
II. KAPITAŁ LUDZKI .....	37
III. INNE.....	38
<b>ŁAD KORPORACYJNY .....</b>	<b>45</b>
I. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	45
II. AKCJONARIAT SPÓŁKI.....	49
III. ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....	50
IV. WALNE ZGROMADZENIE.....	56
V. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE.....	57



## WYBRANE DANE FINANSOWE

### I. GRUPA KAPITAŁOWA ARTIFEX MUNDI

W tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	20 119,92	20 521,01
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-12 894,71	-4 800,51
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-13 197,18	-4 307,71
Zysk (strata) okresu	-10 474,65	-3 588,66
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-4 968,49	-5 484,19
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-136,34	-668,73
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	9 937,16	-189,07
Przepływy pieniężne netto razem	4 832,34	-6 341,99

w tys. PLN	31 grudnia 2018 r.	31 grudnia 2017 r.
Aktywa trwałe	5 880,00	3 270,49
Aktywa obrotowe	33 061,16	35 710,67
Aktywa razem	38 941,16	38 981,16
Zobowiązania długoterminowe	734,71	846,99
Zobowiązania krótkoterminowe	3 345,72	2 876,29
Kapitał własny	34 860,73	35 257,88
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	10 500 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	10 898 049,32	10 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję (PLN)	-0,96	-0,34
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	3,2	3,36



## II. ARTIFEX MUNDI S.A.

W tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	20 145,92	20 547,01
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-14 462,85	-5 969,44
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-14 757,36	-5 465,47
Zysk (strata) okresu	-12 035,66	-4 517,69
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-5 699,76	-6 276,67
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-7,91	-439,70
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	9 986,45	-93,28
Przepływy pieniężne netto razem	4 278,78	-6 809,65

w tys. PLN	31 grudnia 2018 r.	31 grudnia 2017 r.
Aktywa trwałe	5 134,54	2 679,32
Aktywa obrotowe	31 968,75	36 048,90
Aktywa razem	37 103,29	38 728,22
Zobowiązania długoterminowe	682,09	757,87
Zobowiązania krótkoterminowe	2 614,26	2 205,25
Kapitał własny	33 806,94	35 765,10
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	10 000 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	10 898 049,32	10 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję (PLN)	-1,1	-0,43
Wartość księgową na jedną akcję (PLN)	3,1	3,41

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – grudzień 2018 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2017 r. Wszystkie dane finansowe przedstawione są w tys. złotych, o ile nie wskazano inaczej.



# PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

## I. PODSTAWOWE INFORMACJE

### Artifex Mundi w skrócie

Artifex Mundi S.A. (Spółka) z siedzibą w Zabrze jest producentem, współproducentem i globalnym wydawcą gier komputerowych z 12-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach spółki Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. Od 2016 r. Artifex Mundi jest spółką publiczną, notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

Spółka historycznie koncentrowała się na na produkcji i wydawnaniu gier *casual*, rozumianych jako gry charakteryzujące się prostymi zasadami rozgrywki oraz niewielkim niezbędnym zaangażowaniem czasowym od gracza.

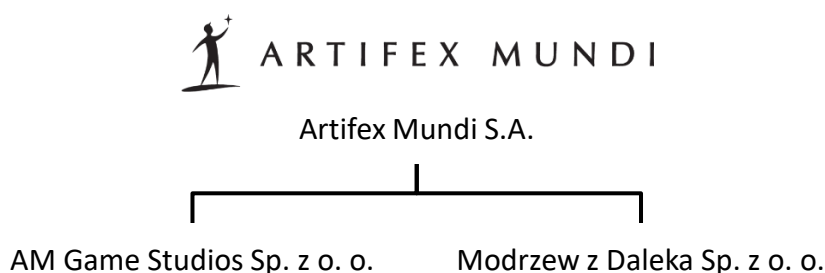
Obecnie Spółka przechodzi transformację rozszerzając swój zakres działalności o produkcję innych gatunków gier komercjalizowanych w modelu *premium* oraz *free-to-play*.

Artifex Mundi jest również wiodącym wydawcą gier z gatunku HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure), łączących rozwiązywanie łamigłówek i znajdowanie ukrytych obiektów na rysunkach z elementami gier przygodowych.

Gry z portfela Artifex Mundi dostępne są na najważniejszych platformach sprzętowych, w tym komputerach klasy PC i Mac, urządzeniach mobilnych (smartfonach, tabletach i innych urządzeniach sterowanych systemami Android, iOS, Windows 10) oraz konsolach do gier (Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch).

### Grupa Kapitałowa Artifex Mundi

Grupę Kapitałową Artifex Mundi (Grupa) tworzą Artifex Mundi, jako spółka dominująca, oraz dwie spółki zależne: AM Game Studios Sp. z o. o. oraz Modrzew z Daleka Sp. z o. o. Artifex Mundi posiada 100% udziałów obu spółek zależnych.



AM Game Studios Sp. z o. o. z siedzibą w Katowicach zajmuje się tworzeniem gier komputerowych na zlecenie Artifex Mundi. Podstawowa działalność AM Game Studios opiera się na montażu poszczególnych komponentów gry (np. grafiki i oprawy dźwiękowej) oraz tworzeniu dedykowanego na poszczególne platformy dystrybucyjne kodu źródłowego, a także testowaniu gier komputerowych.

Modrzew z Daleka Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie zajmuje się tworzeniem komponentów niezbędnych do tworzenia gier komputerowych, w szczególności szaty graficznej. Ponadto Modrzew z Daleka odpowiada za projektowanie elementów rozgrywki i tworzenia poszczególnych dokumentów niezbędnych na etapie montażu komponentów gry.

W 2018 r. oraz po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów ani zakładów.

## II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Spółka oraz Grupa Artifex Mundi zajmują się produkcją oraz wydawaniem gier komputerowych, które są monetyzowane w dwóch modelach:

- *premium* – w którym gracz dla uzyskania dostępu do pełnej wersji gry kupuje jej kopię. Jedną z odmian modelu *premium* jest *try-before-you-buy*, czyli „spróbuj zanim kupisz” – model sprzedaży, zgodnie z którym gracz ma możliwość przetestowania części gry za darmo, zanim podejmie decyzję o zakupie pełnej wersji. Sprzedaż gier *premium* odpowiada dziś za większość przychodów Grupy.
- *free-to-play* – model komercjalizacji gry zakładający, iż gra pobierana jest przez użytkownika za darmo, a jej twórcy zarabiają na systemie mikropłatności (gracze kupują w grze przedmioty, zdolności, punkty doświadczenia itd.) lub na wyświetlających się w grze reklamach. Począwszy od 2016 r. Artifex Mundi rozwija i komercjalizuje gry w tym modelu.

Opierając się na sposobie monetyzacji swoich produktów i usług, Spółka i Grupa wyróżniają trzy segmenty swojej działalności:

- segment *free-to-play* (F2P), który obejmuje produkcję i wydawanie gier monetyzowanych w modelu *free-to-play*;
- segment gier HOPA, który obejmuje produkcję gier z gatunku *Hidden Object Puzzle Adventure* (HOPA) monetyzowanych w modelach *try-before-you-buy*, płatnym jak i subskrypcyjnym oraz działalność wydawniczą i inwestycyjną w zakresie gier HOPA;
- segment gier *premium*, który obejmuje produkcję gier monetyzowanych w modelu *premium* oraz działalność wydawniczą i inwestycyjną w zakresie gier tego typu;

## III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

### Informacje podstawowe

Zgodnie z przyjętą w maju 2018 r. strategią rozwoju Artifex Mundi na lata 2018-2021, której podstawowe cele i założenia zostały przedstawione poniżej, a efekty jej realizacji zostały omówione w rozdziale Podsumowanie działalności Spółki i Grupy Kapitałowej w 2018 r. niniejszego sprawozdania. W kwietniu 2019 r., w następstwie przeprowadzonego przez Spółkę przeglądu opcji strategicznych Zarząd Spółki zdecydował się na przyjęcie nowej strategii rozwoju Spółki, której cele i założenia zostały zaprezentowane w podpunkcie Strategia Artifex Mundi na lata 2019-2022 niniejszego rozdziału sprawozdania.

#### a. STRATEGIA REALIZOWANA W 2018 R.

##### Cel Spółki

Zgodnie z przyjętą w maju 2018 r. strategią rozwoju Artifex Mundi na lata 2018-2021 podstawowy cel Spółki, jakim jest wzrost jej fundamentalnej wartości dla Akcjonariuszy w wyznaczonej strategii perspektywie czasu zostanie zrealizowany poprzez osiągnięcie przez Spółkę i jej Grupę Kapitałową pozycji wiodącego niezależnego producenta i wydawcy gier, prowadzącego działalność w trzech





podstawowych segmentach: gry HOPA, gry F2P, gry *premium*, co z kolei przełoży się na dynamiczny wzrost wyników finansowych w analizowanym okresie.

### **Założenia strategii rozwoju**

Strategia rozwoju Spółki i jej Grupy Kapitałowej oparta jest o pięć filarów:

- 1) maksymalizacja rentowności segmentu HOPA,
- 2) efektywny rozwój segmentu F2P,
- 3) stworzenie powtarzalnego kalendarza produkcyjno-wydawniczego gier *premium* klasy Triple-I,
- 4) inwestycje w kapitał ludzki i know-how,
- 5) efektywne zarządzanie kapitałem i uzyskanie zdolności dywidendowej.

### **Segment gier HOPA**

W segmencie HOPA Grupa Kapitałowa zamierza położyć szczególny nacisk na maksymalizację rentowności segmentu, w tym maksymalizacji zwrotu na kapitale już zaangażowanym oraz reinwestowanym w segment. Cel ten w krótkim terminie (lata 2018-2019) Grupa zamierza osiągnąć przez:

- Wzrost rentowności sprzedaży nowych gier dzięki m.in. korekcie polityki sprzedażowej (wzrost średnich cen sprzedaży), ujednoczeniu warunków współpracy z deweloperami zewnętrznymi i wykonawcami, koncentracji na najbardziej perspektywicznych partnerach i projektach (lepsza eksploatacja pozytywnie zweryfikowanych przez rynek IP) skutkującej optymalizacją liczby premier;
- Efektywniejszą komercjalizację posiadanego portfela gier cechujących się wysoką żywotnością rynkową (wysoka jakość grafiki, atrakcyjna warstwa narracyjna) poprzez wprowadzenie większości gier portfolio do sprzedaży na platformach PS4 i Xbox One oraz premiery najlepszych tytułów na platformie Nintendo Switch;
- Optymalizację kosztów działalności wydawniczej poprzez dalszy wzrost efektywności procesów.

Celem operacyjnym Grupy Kapitałowej na lata 2018-2019 r. jest wzrost zyskowności segmentu powyżej osiągniętych historycznie poziomów.

W średnim terminie (lata 2018-2021) ambicją Grupy jest istotne zwiększenie dochodowości segmentu poprzez wprowadzenie alternatywnego, subskrypcyjnego modelu sprzedaży gier, pozwalającego na znaczące zwiększenie (o ponad 50%) średniego dochodu z aktywnego gracza.

### **Segment gier *free-to-play***

Celem operacyjnym dla segmentu F2P Grupy Kapitałowej w latach 2018-2021 jest dynamiczny wzrost przychodów segmentu oraz osiągnięcie atrakcyjnego poziomu rentowności. W ocenie Zarządu docelowy potencjał przychodowy segmentu jest znacząco wyższy niż w przypadku gier HOPA.

Cel segmentu Grupa zamierza osiągnąć m.in. przez:

- Koncentrację zasobów segmentu na dalszym rozwoju 2-3 najbardziej perspektywicznych spośród dotychczas realizowanych projektów gier, w tym *Bladebound* oraz *Tiny Dragons*

w celu osiągnięcia, do połowy 2019 r., przynajmniej dla jednego z projektów, KPI uzasadniających aktywne pozyskiwanie graczy (akwizycję);

- Ograniczenie ryzyka biznesowego i wzbogacenie know-how Grupy poprzez współpracę, przy rozwoju wybranych projektów, z doświadczonymi zewnętrznymi wydawcami. Bazując na dotychczasowych doświadczeniach Grupa kładzie szczególny nacisk na efektywność i transparentność współpracy, będącymi zabezpieczonymi umownie warunkami jej kontynuowania;
- Inwestycje w rozwój i pozyskanie kompetencji i narzędzi z zakresu analizy i marketingu pozwalających na wzrost efektywności komercjalizacji rozwijanych gier.

### **Segment gier *premium***

Dla jak najefektywniejszej monetyzacji kapitału ludzkiego i know-how Grupy w obszarze produkcji gier oraz dalszej dywersyfikacji prowadzonej działalności Grupa kontynuować będzie rozwój segmentu produkcji i wydawania gier *premium* docelowo pozycjonowanych w klasie Triple-I. Średnioterminowym celem operacyjnym Grupy w tym obszarze jest stworzenie, w ramach segmentu, efektywnego ciągu produkcyjno-wydawniczego pozwalającego na osiągnięcie potencjału przychodowego przewyższającego obecny segment gier HOPA.

Cele operacyjne dla segmentu Grupa zamierza osiągnąć m.in. przez:

- Zbudowanie, w latach 2018-2019, 4 niezależnych zespołów deweloperskich, posiadających pełne kompetencje do tworzenia tytułów klasy Triple-I i dalszą rozbudowę, w perspektywie do 2021 r., potencjału produkcyjnego segmentu do 6-7 niezależnych zespołów;
- Wypracowanie wzorcowego ciągu produkcyjnego – od fazy prototypowania, market positioning i pre-produkcję, do pełnej produkcji, aż po finalny polishing, promocję tytułu i wsparcie po wydaniu, pozwalającego na minimalizację ryzyka na każdym etapie realizacji, uzyskanie optymalnego tempa prac oraz najwyższą światową jakość produktów;
- Produkcję, promocję i wydanie, w latach 2018-2019, przynajmniej 4 gier klasy Triple-I na platformy PC/Xbox One/PS4 i 2-3 gier na Nintendo Switch;
- Wydanie, w latach 2020-2021, co najmniej 3 gier rocznie w wersjach na najważniejsze platformy sprzedażowe.

### **Zarządzanie kapitałem Artifex Mundi**

Jednymi z głównych przewag konkurencyjnych Spółki i jej Grupy Kapitałowej są pracownicy i współpracownicy, z bogatym know-how i doświadczeniem w rozwoju gier, pozwalający na tworzenie wysokiej jakości tytułów, jak również atrakcyjny, z punktu widzenia kreatywnych, ambitnych pracowników, model funkcjonowania Grupy, zapewniający im dużą swobodę twórczą. Celem Artifex Mundi jest wzmocnienie biznesowego potencjału poprzez inwestycje w podnoszenie jakości kapitału ludzkiego, w tym poprzez wspieranie rozwoju osobistego (warsztaty, zewnętrzne szkolenia i konsultacje, kursy online) jak i pozyskiwanie wysoce wykwalifikowanych pracowników, wykorzystując m.in. pozytywny wizerunek Artifex Mundi jako pracodawcy. Strategia rozwoju dopuszcza uruchomienie do 2021 r. niedużych, efektywnych kosztowo studiów w kolejnych, obok Katowic i Wrocławia, miastach, w przypadku gdy pozwoli to na znaczące zwiększenie biznesowego potencjału Grupy.



Jednym z priorytetów Spółki i jej Grupy jest wzrost efektywności zarządzania kapitałem w celu zarówno wzrostu zwrotu na kapitale jak i uzyskania, w perspektywie lat 2020-2021, istotnych dodatnich przepływów pieniężnych pozwalających na równoległe finansowanie dalszego rozwoju Artifex Mundi oraz na wypłatę dywidendy.

## **b. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI NA LATA 2019-2022**

### **Cel Spółki**

Strategia rozwoju Grupy wiąże długoterminowy wzrost wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy z rozwojem działalności deweloperskiej i wydawniczej i konsekwentnym sukcesem biznesowym w dwóch segmentach: gier premium oraz gier free-to-play.

Strategia przewiduje, w celu osiągnięcia celów strategicznych Spółki, zmianę struktury organizacyjnej Grupy oraz modyfikację modelu i skali prowadzonej działalności. W krótkim terminie planowane jest wewnętrzne wydzielenie czterech samodzielnych zespołów deweloperskich, wyspecjalizowanych w realizacji projektów gier z określonego zakresu gatunkowego oraz modelu komercjalizacji (po dwa zespoły realizujące gry komercjalizowane w modelu premium oraz w modelu free-to-play. Reorganizacja zakłada równoczesne dookreślenie obszarów autonomii poszczególnych zespołów oraz zbudowanie efektywnego modelu kontroli realizacji założeń biznesowych przez zespoły i udzielania im wsparcia. W ramach reorganizacji planowane jest również wydzielenie dwóch zespołów wydawniczych, wyspecjalizowanych w komercjalizacji gier odpowiednio w modelach premium i free-to-play, pracujących z zespołami deweloperskimi o tożsamej specjalizacji.

Specjalizacji zespołów deweloperskich i wydawniczych, koncentracji na podnoszeniu kompetencji w ramach profilu danego zespołu, dookreśleniu zakresu kompetencji i odpowiedzialności poszczególnych komórek organizacyjnych oraz wprowadzeniu efektywniejszego planowania i kontroli (w tym również finansowej) procesów towarzyszyć ma skoncentrowanie, w krótkim i średnim terminie, zasobów Grupy (ludzkich, kapitałowych) na realizacji czterech najbardziej perspektywicznych projektów gier Grupy: Outlaws i Roguelike w segmencie premium oraz Bladebound i Tiny Dragons w segmencie free-to-play. Krok ten w ocenie Zarządu Spółki ma istotnie zwiększyć szanse na osiągnięcie w ramach ww. projektów zakładanych wyników finansowych, mających stanowić podstawę dla dalszego rozwoju Grupy w zdefiniowanych Strategią obszarach.

W segmencie gier HOPA Strategia zakłada równoczesną dalszą optymalizację harmonogramu wydawniczego i inwestycji w nowe gry, ograniczenie ryzyka biznesowego poprzez selektywne podejście do realizowanych projektów oraz koncentrację na maksymalizacji dochodów i przepływów pieniężnych z komercjalizacji już posiadanego oraz zakontraktowanego do realizacji portfela gier.



# PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2018 R.

## I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2018 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

### Styczeń 2018 r.

- Premiera gry *Noir Chronicles: City of Crime* (Mobile/Steam)

### Luty 2018 r.

- Premiera gry *Demon Hunter 4: Riddles of Light* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji Xbox One gry *Nightmares from the Deep 3*
- Premiera wersji PS4 gry *Nightmares from the Deep 3*
- Uruchomienie biura Grupy we Wrocławiu, realizującego projekty gier *premium*

### Marzec 2018 r.

- Premiera gry *Chronicles of Magic: Divided Kingdoms* (Mobile/Steam)

### Kwiecień 2018 r.

- Premiera *Bladebound* na Mi App Store
- Premiera gry *Queen's Quest 4: Sacred Truce* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji PS4 gry *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala*
- Premiera wersji Xbox One gry *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala*
- Angaż Macieja Binkowskiego, powołanie na stanowisko dyrektora ds. wydawniczych

### Maj 2018 r.

- Premiera *Bladebound* na Mi App Store
- Premiera gry *Kingmaker: Rise To The Throne* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji PS4 gry *Grim Legends 3: The Dark City*
- Premiera wersji Xbox One gry *Grim Legends 3: The Dark City*
- Przyjęcie strategii rozwoju Grupy Artifex Mundi na lata 2018-2021
- Sprzedaż *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*

### Czerwiec 2018 r.

- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Początek kampanii promocyjnej gry *My Brother Rabbit*
- Premiera wersji PS4 gry *Eventide 3: Legacy of Legends*
- Premiera wersji Xbox One gry *Eventide 3: Legacy of Legends*

### Lipiec 2018 r.

- Początek kampanii promocyjnej gry *Irony Curtain*



- Premiera gry *Endless Fables 3: Dark Moor* (Mobile/Steam)
- Zamknięcie subskrypcji prywatnej akcji serii D Spółki

#### Sierpień 2018 r.

- Premiera gry *Path of Sin: Greed* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji PS4 gry *Persian Nights: Sands of Wonders*
- Premiera wersji Xbox One gry *Persian Nights: Sands of Wonders*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Nightmares from the Deep 2: The Siren's Call*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Persian Nights: Sands of Wonders*

#### Wrzesień 2018 r.

- Premiera gry *My Brother Rabbit*
- Rozpoczęcie współpracy z GOG.com, premiery *Enigmatis 1: The Ghosts of Maple Creek*, *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*, *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala*, *Nightmares from the Deep 1: The Cursed Heart*, *Nightmares from the Deep 2: The Siren's Call* i *Nightmares from the Deep 3: Davy Jones* na tej platformie
- Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki

#### Październik 2018 r.

- Dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu giełdowego akcji serii D
- Premiera gry *Dreamwalker: Never Fall Asleep* (Mobile/Steam)

#### Listopad 2018 r.

- Premiera wersji Xbox One gry *Noir Chronicles: City of Crime*
- Premiera wersji PS4 gry *Noir Chronicles: City of Crime*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Noir Chronicles: City of Crime*

#### Grudzień 2018 r.

- Wyznaczenie daty Update 0 gry *Bladebound*
- Premiera wersji Xbox One gry *Kingmaker: Rise To The Throne*
- Premiera wersji PS4 gry *Kingmaker: Rise To The Throne*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Kingmaker: Rise To The Throne*

#### Styczeń 2019 r.

- Rezygnacja Piotra Woźniaka z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Artifex Mundi S.A.
- Premiera gry *Skyland: Heart of the Mountain* (Mobile/Steam)

#### Luty 2019 r.

- Aktualizacja harmonogramu propagacji Update 0 gry *Bladebound*
- Premiera gry *The Secret Order 7: Shadow Breach* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji Xbox One gry *Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past*
- Premiera wersji PS4 gry *Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past*



- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past*
- Rezygnacja Jakuba Grudzińskiego z pełnienia funkcji Członka Zarządu Artifex Mundi S.A.
- Rezygnacja Mariusza Szynalika z pełnienia funkcji Członka Zarządu Artifex Mundi S.A.
- Powołanie Przemysława Błaszczyka do Zarządu Artifex Mundi S.A. jako Członka Zarządu

### Marzec 2019 r.

- Zakończenie propagacji Update 0 gry *Bladebound* w wersji na iOS
- Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych Spółki
- Decyzja Zarządu Spółki o zamknięciu wybranych projektów gier oraz projektów rozwojowych oraz dokonaniu odpisu wartości zamkniętych projektów
- Publikacja wybranych danych finansowych
- Premiera wersji Xbox One gry *Modern Tales: Age of Invention*
- Premiera wersji PS4 gry *Modern Tales: Age of Invention*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Modern Tales: Age of Invention*

### Kwiecień 2019 r.

- Premiera gry *Demon Hunter 5: Ascendence* (Mobile/Steam)

## II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2018 R.

### 1. Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Skonsolidowane przychody</b>	<b>20 119,92</b>	<b>20 521,01</b>	<b>-2%</b>
Koszt własny sprzedaży	12 116,90	12 333,79	-2%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>8 003,02</b>	<b>8 187,22</b>	<b>-2%</b>
Koszty sprzedaży	696,08	776,71	-10%
Koszty ogólnego zarządu	2 569,71	2 063,07	25%
Pozostałe przychody operacyjne	21,89	183,13	-88%
Pozostałe koszty operacyjne	17 653,84	10 331,08	71%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>-12 894,71</b>	<b>-4 800,51</b>	<b>-</b>
Przychody finansowe	47,94	522,01	-91%
Koszty finansowe	350,41	29,21	1100%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>-13 197,18</b>	<b>-4 307,71</b>	<b>-</b>



w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Podatek dochodowy	-2 722,53	-719,05	279%
Bieżący	212,36	401,00	-47%
Odroczony	-2 934,89	-1 120,05	162%
<b>Wynik okresu</b>	<b>-10 474,65</b>	<b>-3 588,66</b>	-

W 2018 r. Grupa Artifex Mundi rozpoznała 20,1 mln zł przychodów (spadek o 2%), wypracowując 8,0 mln zł zysku brutto na sprzedaży (spadek o 2%). Względna stabilizacja przychodów ze sprzedaży oraz zysku brutto na sprzedaży została osiągnięta dzięki wzrostowi przychodów z segmentu *free-to-play*, na co złożyło się rozliczenie w wynikach 2018 r. transakcji sprzedaży praw do dwóch gier z segmentu *free-to-play* (*Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*) oraz przychody z komercjalizacji gry *Bladebound*. Szczegółowe informacje nt. struktury przychodów Grupy w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.1. niniejszego rozdziału.

W analizowanym okresie Grupa odnotowała 12,9 mln zł straty z działalności operacyjnej (wobec 4,8 mln zł straty rok wcześniej), na co kluczowy wpływ miały koszty związane z odpisami 100% wartości wybranych projektów gier *premium* i *free-to-play* oraz projektów rozwojowych, których realizacja została zakończona (*Demiurg*, *Inseccion*, *Spellblade: Match-3 Puzzle RPG*, *Mighty Machines*, *Bladebastards* i *AMClub*) w łącznej wysokości 8,5 mln zł, z odpisami aktualizacyjnymi wartości wybranych realizowanych lub komercjalizowanych gier *premium*: *My Brother Rabbit* i *Irony Curtain* w kwocie 4,6 mln zł oraz z odpisem zmniejszającym wartość gry *Bladebound* o kwotę 3,9 mln zł w związku z odpisem wartości wybranych komponentów gry, które w wyniku aktualizacji („Update 0”) zmieniającej od podstaw warstwę techniczną gry nie będą dalej wykorzystywane przez obecną wersję aplikacji. Całkowita wartość odpisów z tytułu aktualizacji wartości aktywów niefinansowych wyniosła w 2018 r. 17,1 mln zł. W 2018 r. Grupa odnotowała 10,5 mln zł straty netto, wobec 3,6 mln zł straty netto w 2017 r.

### EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	20 119,92	20 521,01	-2%
EBITDA znormalizowana	14 656,80	15 252,44	-4%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	19 717,29	15 351,58	28%
Średnia liczba pracowników niezależnie od formy zatrudnienia	146	134	9%

W 2018 r. Grupa wypracowała 14,7 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 15,25 mln zł w 2017 r. Spadek znormalizowanej EBITDA ma związek ze zmniejszeniem przychodów z działalności operacyjnej. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 28%, do 19,7 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie, w związku z realizowanymi inwestycjami, zwiększyło się o 9%, do 146 osób.



Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBTIDA do Wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
<b>Wynik na działalności operacyjnej</b>	<b>-12 894,71</b>	<b>-4 800,51</b>
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	10 016,50	9 531,34
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	423,71	512,83
<b>EBTIDA</b>	<b>-2 454,50</b>	<b>5 243,66</b>
Korekta o:		
a) odpisy aktualizujące wartość gier	17 111,30	10 008,78
<b>EBITDA znormalizowana</b>	<b>14 656,80</b>	<b>15 252,44</b>

### Wybrane wskaźniki finansowe Grupy

Wskaźniki rentowności	2018 r.	2017 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	40%	40%
Rentowność na działalności operacyjnej	-64%	-23%
Rentowność netto	-52%	-17%

Ocena rentowności została przeprowadzona w oparciu o niżej zdefiniowane wskaźniki:

- rentowność brutto na sprzedaży: zysk brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży,
- rentowność na działalności operacyjnej: zysk na działalności operacyjnej (EBIT) / przychody ze sprzedaży,
- rentowność netto: zysk netto / przychody ze sprzedaży.

## 2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy

### Aktywa

w tys. PLN	31.12.2018 r.	31.12.2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>5 880,00</b>	<b>3 270,49</b>	<b>80%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	848,67	992,15	-14%
Aktywa niematerialne	409,06	518,01	-21%





w tys. PLN	31.12.2018 r.	31.12.2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Należności	96,41	92,81	4%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 491,95	1 585,25	183%
Rozliczenia międzyokresowe	33,91	82,27	-59%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>33 061,16</b>	<b>35 710,67</b>	<b>-7%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	15 601,20	22 826,35	-32%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 809,83	3 723,98	2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	565,88	1 294,62	-56%
Pozostałe należności	1 429,21	1 078,38	33%
Aktywa finansowe	0,00	123,55	-100%
Rozliczenia międzyokresowe	435,40	276,48	57%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	11 219,66	6 387,32	76%
<b>Aktywa razem</b>	<b>38 941,16</b>	<b>38 981,16</b>	<b>0%</b>

Suma bilansowa Grupy Artifex Mundi na koniec 2018 r. ukształtowała się na poziomie zbliżonym do jej wartości z końca 2017 r. Spadek wartości aktywowanych kosztów gier, związany zarówno z odpisami wartości projektów jak również amortyzacją aktywowanych kosztów gier (głównie *free-to-play*) został skompensowany wzrostem środków pieniężnych (efekt przeprowadzonej emisji akcji) oraz zwiększeniem aktywa podatkowego na podatek odroczonego.

Największymi pozycjami aktywów Grupy na koniec 2018 r. były: aktywowane koszty gier komputerowych, w której to pozycji alokowane są koszty produkcji gier komputerowych oraz środki pieniężne. Suma aktywowanych kosztów gier komputerowych w 2018 r. zmniejszyła się o 32%, do 15,6 mln zł, na co złożyły się odpisy wartości aktywowanych kosztów oraz ich amortyzacja, częściowo skompensowana bieżącymi nakładami na realizację gier. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

W 2018 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Grupy wzrosła z 6,4 mln zł na 31 grudnia 2017 r. do 11,2 mln zł na koniec 2018 r. O zmianie środków pieniężnych przesądziło podwyższenie kapitału Spółki w drodze emisji akcji.

## Kapitał własny i zobowiązania

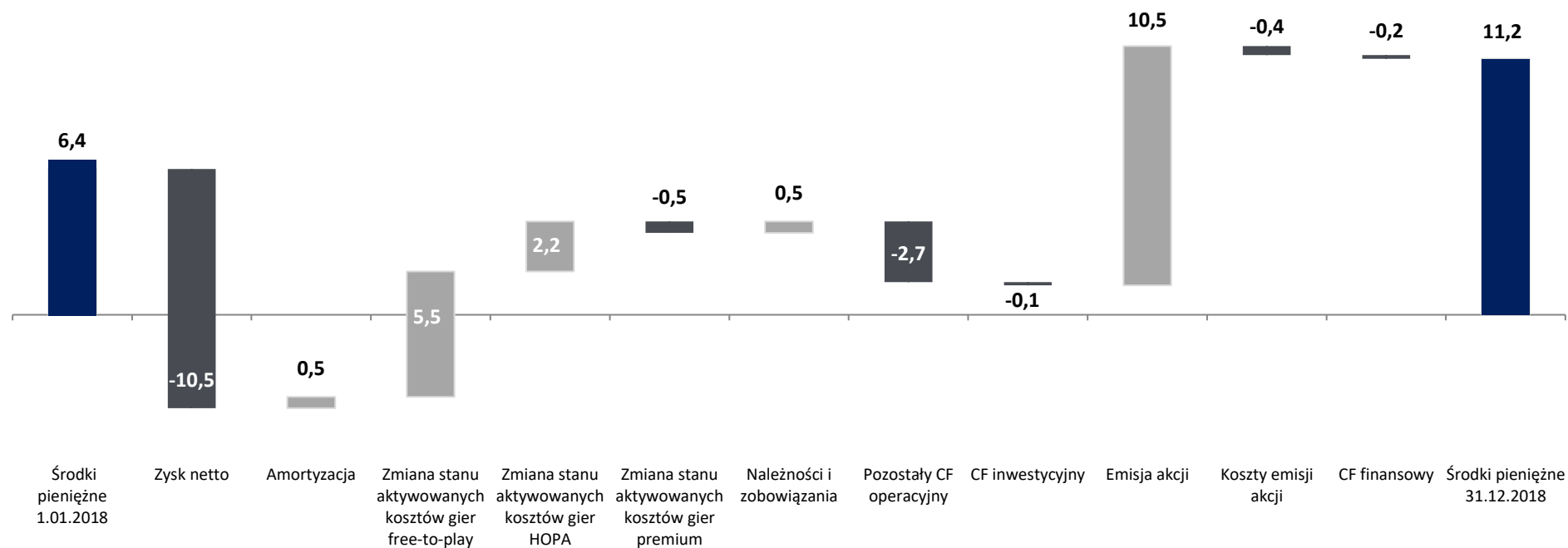
w tys. PLN	31.12.2018 r.	31.12.2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>34 860,73</b>	<b>35 257,88</b>	<b>-1%</b>
Kapitał podstawowy	118,97	105,00	13%
Pozostałe kapitały	51 345,43	40 726,08	26%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-6 129,02	-1 984,54	209%
Wynik finansowy bieżącego roku	-10 474,65	-3 588,66	192%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>734,71</b>	<b>846,99</b>	<b>-13%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	650,40	678,60	-4%
Pozostałe zobowiązania	84,31	168,39	-50%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>3 345,72</b>	<b>2 876,29</b>	<b>16%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 097,34	959,93	14%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	45,29	141,26	-68%
Pozostałe zobowiązania	1 767,53	1 377,46	28%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	379,17	397,14	-5%
Rozliczenia międzyokresowe	56,40	0,50	11180%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>38 941,16</b>	<b>38 981,16</b>	<b>0%</b>

Po stronie kapitału własnego i zobowiązań największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 34,9 mln zł. Kapitały własne Grupy zmniejszyły się w 2018 r. o 1%, o czym przesądził ujemny wynik finansowy za okres, w większości skompensowany przez przeprowadzone w 2018 r. podwyższenie kapitału w drodze emisji akcji.

Zobowiązania Grupy na koniec 2018 r. wyniosły 4,1 mln zł, wobec 3,7 mln zł na koniec 2017 r. Zobowiązania krótkookresowe Grupy zwiększyły się w 2018 r. o 16%, do 3,3 mln zł, wobec 13% spadku zobowiązań długoterminowych, do 0,7 mln zł.



### 3. Przepływy pieniężne Grupy



W 2018 r. Grupa Artifex Mundi odnotowała blisko 5,0 mln zł ujemnych przepływów z działalności operacyjnej, ponad 0,1 mln zł ujemnych przepływów z działalności inwestycyjnej oraz 9,9 mln zł dodatnich przepływów z działalności finansowej. Wartość środków pieniężnych Grupy zwiększyła się na przestrzeni roku z 6,4 mln zł do 11,2 mln zł, o czym przesądziło podwyższenie kapitału w drodze emisji akcji.

#### 4. Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Przychody</b>	<b>20 145,92</b>	<b>20 547,01</b>	<b>-2%</b>
Koszt własny sprzedaży	13 976,90	14 283,27	-2%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>6 169,02</b>	<b>6 263,75</b>	<b>-2%</b>
Koszty sprzedaży	696,08	776,71	-10%
Koszty ogólnego zarządu	1 899,86	1 433,88	32%
Pozostałe przychody operacyjne	1 027,39	1 173,22	-12%
Pozostałe koszty operacyjne	19 063,32	11 195,82	70%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>-14 462,85</b>	<b>-5 969,44</b>	<b>-</b>
Przychody finansowe	46,12	521,01	-91%
Koszty finansowe	340,63	17,03	1900%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>-14 757,36</b>	<b>-5 465,47</b>	<b>-</b>
Podatek dochodowy	-2 721,70	-947,78	187%
Bieżący	0,00	208,55	-100%
Odroczony	-2 721,70	-1 156,33	135%
<b>Wynik okresu</b>	<b>-12 035,66</b>	<b>-4 517,69</b>	<b>-</b>

#### 5. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

##### Aktywa

w tys. PLN	31.12.2018 r.	31.12.2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>5 134,54</b>	<b>2 679,32</b>	<b>92%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	390,29	512,80	-24%
Aktywa niematerialne	341,58	420,64	-19%
Aktywa finansowe	10,00	10,00	0%
Należności	96,41	92,81	4%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 263,49	1 575,21	171%

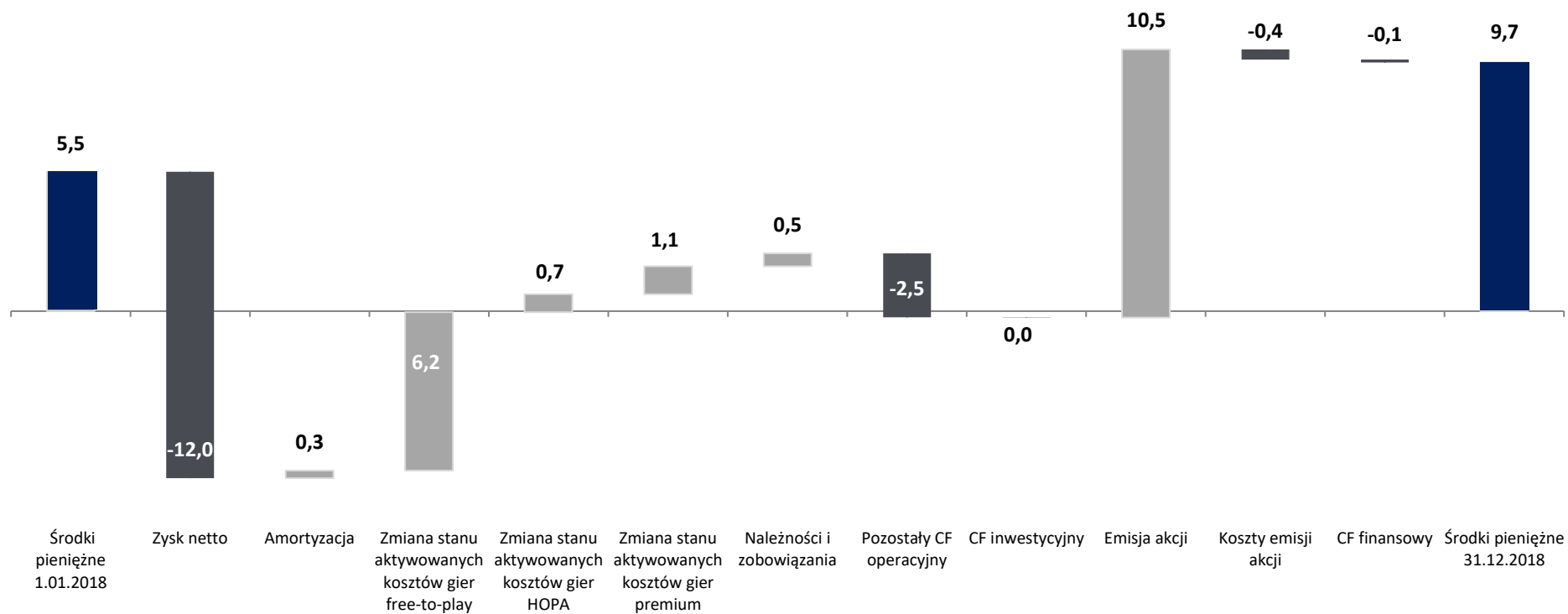
w tys. PLN	31.12.2018 r.	31.12.2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Rozliczenia międzyokresowe	32,76	67,85	-52%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>31 968,75</b>	<b>36 048,90</b>	<b>-11%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	16 143,94	24 196,51	-33%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 908,21	3 824,15	2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	565,88	1 294,62	-56%
Pozostałe należności	1 413,73	1 052,34	34%
Aktywa finansowe	0,00	123,55	-100%
Rozliczenia międzyokresowe	197,37	96,88	104%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	9 739,63	5 460,85	78%
<b>Aktywa razem</b>	<b>37 103,29</b>	<b>38 728,22</b>	<b>-4%</b>

#### Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	31.12.2018 r.	31.12.2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>33 806,94</b>	<b>35 765,10</b>	<b>-5%</b>
Kapitał podstawowy	118,97	105,00	13%
Pozostałe kapitały	50 180,11	40 116,58	25%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-4 456,48	61,21	-
Wynik finansowy bieżącego roku	-12 035,66	-4 517,69	166%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>682,09</b>	<b>757,87</b>	<b>-10%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	603,39	636,81	-5%
Pozostałe zobowiązania	78,70	121,06	-35%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>2 614,26</b>	<b>2 205,25</b>	<b>19%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 891,75	1 676,07	13%
Pozostałe zobowiązania	428,51	253,24	69%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	237,61	275,44	-14%
Rozliczenia międzyokresowe	56,40	0,50	11180%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>37 103,29</b>	<b>38 728,22</b>	<b>-4%</b>



## 6. Przepływy pieniężne Spółki



### III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W 2018 R.

#### 1. Przychody ze sprzedaży

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Przychody ze sprzedaży gier komputerowych	20 091,92	20 492,01
Przychody ze sprzedaży usług (informatycznych, księgowych)	28,00	29,00
<b>Przychody razem</b>	<b>20 119,92</b>	<b>20 521,01</b>

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W 2018 r. przychody Grupy Artifex Mundi zmniejszyły się rdr. o 2%, do 20,1 mln zł. W analizowanym okresie przychody ze sprzedaży gier HOPA zmniejszyły się w 2018 r. o 19%, do 15,4 mln zł, na co złożyła się m.in. mniejsza liczba premier nowych gier jak również ogólna sytuacja na rynku gier HOPA komercjalizowanych w systemie *premium*. Przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* zwiększyły się z 1,4 mln zł w 2017 r. do 4,3 mln zł w 2018 r., o czym przesądziły dochody ze sprzedaży praw do dwóch gier *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective* oraz przychody z komercjalizacji gry *Bladebound*. W 2018 r. Grupa odnotowała pierwsze przychody z wyodrębnionego po raz pierwszy w 2018 r. nowego segmentu – gier *premium* innych niż HOPA (dalej: *premium*). Przychody segmentu w 2018 r. wyniosły niespełna 0,4 mln zł.

#### Najważniejsze produkty Grupy w 2018 r.

Udział w przychodach (proc.)	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Bladebound	6,3%	6,3%
Kingmaker: Rise to the Throne	3,1%	0,0%
Noir Chronicles: City of Crime	3,1%	0,0%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	2,9%	3,5%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	2,8%	3,2%
Eventide 3: Legacy of Legends	2,5%	1,8%
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	2,4%	3,2%
Demon Hunter 4: Riddles of Light	2,4%	0,0%
Grim Legends 3: The Dark City	2,3%	2,9%
Nightmares from the Deep: Davy Jones	2,2%	1,0%
Path of Sin: Greed	2,1%	0,0%
Eventide: Slavic Fable	2,0%	3,2%
My Brother Rabbit	1,8%	0,0%
Pozostałe	64,2%	74,9%

Tabela nr 2. Zestawienie najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi



Tytułem, który wygenerował w 2018 r. największy przychód Grupy, był *Bladebound*, gra *free-to-play*, której *hard-launch* miał miejsce w listopada 2017 r.

W 2018 r. Artifex Mundi wprowadziło do sprzedaży 8 nowych gier HOPA, z których dwie - *Kingmaker: Rise to the Throne* i *Noir Chronicles: City of Crime* – zajęły odpowiednio drugie i trzecie miejsce w rankingu najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi w analizowanym okresie. Przychody ze sprzedaży gier HOPA wydanych w 2018 r. wyniosły 3,4 mln zł, odpowiadając za 17% przychodów ze sprzedaży gier w analizowanym okresie.

W 2018 r. Artifex Mundi wydało 7 tytułów w wersjach na konsole PS4 oraz Xbox One oraz 5 tytułów w wersjach na Nintendo Switch. Premiery konsolowych wersji znanych i docenianych przez graczy tytułów takich jak *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala* czy *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood* przełożyły się na wzrost sprzedaży i utrzymanie czołowych pozycji w sprzedażowym rankingu.

Na koniec 2018 r. w portfelu wydawniczym znajdowało się 67 tytułów gier HOPA, z których ponad 50 wygenerowało ponad 100 tys. zł sprzedaży w 2018 r.

22 września 2018 r. miała miejsce premiera gry *My Brother Rabbit*, pierwszej gry z wyodrębnionego w 2018 r. segmentu *premium*, wyprodukowanej przez wewnętrzne studio Spółki. Przychody ze sprzedaży gry w 2018 r. wyniosły 0,37 mln zł.

### Kanały dystrybucji

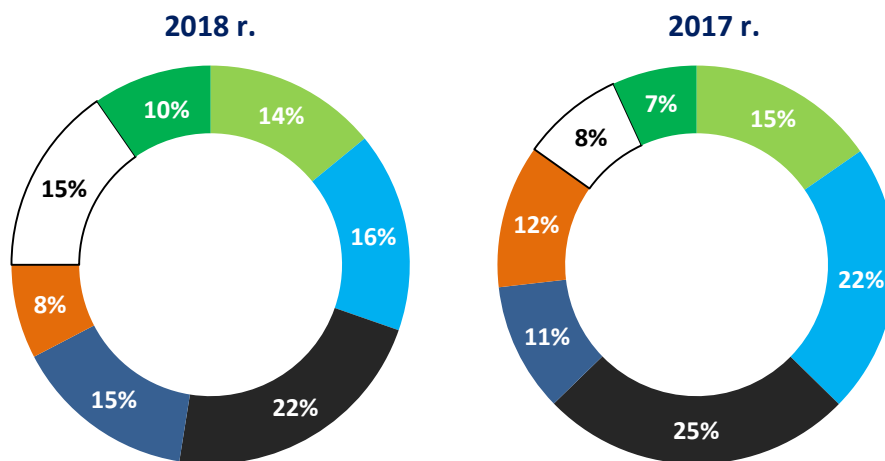
W tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
<b>Gry HOPA, w tym:</b>	15 403,01	18 972,72
Gry wydawane samodzielnie ( <i>self-publishing</i> )	13 190,83	16 602,84
Gry wydawane przez zewnętrznych wydawców	2 212,19	2 369,88
<b>Gry <i>free-to-play</i></b>	4 321,07	1 400,83
Bladebound (wydany samodzielnie)	1 257,31	1 291,02
Pozostałe (wydane przez zewnętrznych wydawców)	3 063,76	109,82
<b>Gry <i>premium</i>, w tym:</b>	367,84	-
Gry wydawane samodzielnie ( <i>self-publishing</i> )	365,92	-

Tabela nr 3. Struktura przychodów według kanałów dystrybucji

Artifex Mundi konsekwentnie realizuje strategię rozwoju działalności wydawniczej. W 2018 r. przychody osiągnięte dzięki samodzielnemu wydawaniu gier komputerowych (*self-publishing*) odpowiadały za 74% przychodów ze sprzedaży gier HOPA, wobec 87% w 2017 r. Zmniejszenie udziału *self-publishing* miał związek z rozliczeniem transakcji sprzedaży dwóch gier *free-to-play* do zewnętrznego wydawcy, jak również rozwojem współpracy z Big Fish Games w zakresie wydawania przez Big Fish Games edycji kolekcjonerskich wybranych gier Artifex Mundi.

Gry Artifex Mundi są sprzedawane przez najważniejsze platformy cyfrowej dystrybucji gier, przy czym żadna z nich, na chwilę obecną, nie posiada pozycji dominującej. Największy udział w przychodach Artifex Mundi ze sprzedaży gier w 2018 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu

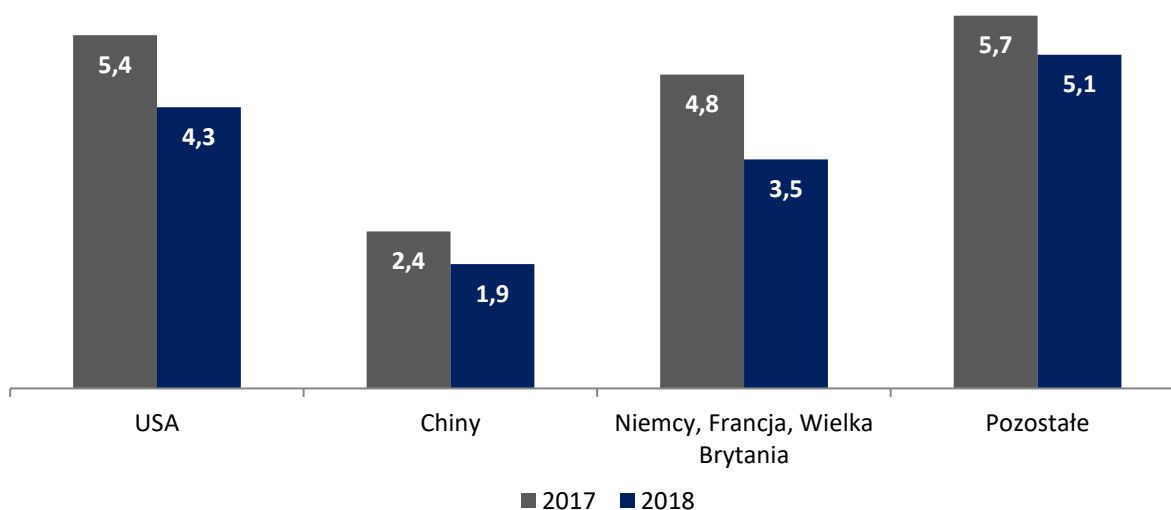




Wykres nr 1. Przychody ze sprzedaży z *self-publishingu* wg platform (proc.)

Apple App Store (łącznie Mac App Store), odpowiadająca za 22% całkowitej sprzedaży firmy. Drugie miejsce, pod względem wygenerowanych obrotów, w analizowanym okresie miała platforma Google Play. Trzecie miejsce w rankingu, z 15% udziałem zajęty: sklep z aplikacjami dla konsoli PS4, którego udział w całkowitych przychodach Grupy systematycznie zwiększa się, oraz Steam.

### Struktura geograficzna sprzedaży



Wykres nr 2. Sprzedaż Grupy wg rynków geograficznych (w mln PLN)

W 2018 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi pozostał rynek amerykański (USA), mający 29 proc. udział w przychodach z *self-publishingu* (odpowiadających za 74 proc. całkowitych skonsolidowanych przychodów okresu). Na drugim miejscu, z 24 proc. udziałem w całkowitych przychodach z *self-publishingu*, uplasował się segment trzech najważniejszych dla Grupy krajów Europy: Niemiec, Francji i Wielkiej Brytanii. Wartość sprzedaż gier na rynku chińskim w 2018 r. wyniosła 1,9 mln zł, przekładając się na 13% udział w całkowitych przychodach z *self-publishingu*.

## 2. Koszty bieżącej działalności

### Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Koszty własne sprzedaży	12 116,90	12 333,79
Koszty sprzedaży	696,08	776,71
Koszty ogólnego zarządu	2 569,71	2 063,07
<b>Razem</b>	<b>15 382,68</b>	<b>15 173,58</b>

Tabela nr 4. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Grupa Artifex Mundi rozpoznała w 2018 r. 15,38 mln zł skonsolidowanych kosztów własnych sprzedaży oraz kosztów ogólnego zarządu łącznie, wobec 15,17 mln zł kosztów w 2017 r. Na wzrost kosztów własnych złożyły się m.in. wyższe koszty amortyzacji gier oraz wyższe koszty ogólnego zarządu.

w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Tantiemy	2 100,40	2 802,45
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	4 179,42	3 750,16
Amortyzacja gier HOPA	5 311,02	5 777,81
Amortyzacja gier <i>premium</i>	340,70	0,00
Koszty sprzedaży	696,08	776,71
Koszty ogólnego zarządu	2 569,71	2 063,07
Pozostałe	185,35	3,38
<b>Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat</b>	<b>15 382,68</b>	<b>15 173,58</b>

Tabela nr 5. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie według rodzajów

W 2018 r. Grupa rozpoznała w kosztach 4,2 mln zł amortyzacji kosztów gier *free-to-play*, wobec 3,8 mln zł amortyzacji w 2017 r. O wzroście rozpoznanych w sprawozdaniu finansowym kosztów przesądziła amortyzacja całkowitej wartości bilansowej dwóch gier *free-to-play*: *Nightmares from the Deep: A Hidden Object Adventure* oraz *Kate Malone: Hidden Object Detective* w związku z ich sprzedażą oraz amortyzacja gry *Bladebound* przez cały okres sprawozdawczy.

Zgodnie z przyjętą przez Spółkę polityką, amortyzacja aktywowanych kosztów wytworzenia gier *free-to-play* ma charakter liniowy i ustalana jest w oparciu o oszacowany przez Grupę okres ekonomicznej użyteczności gry, indywidualny dla każdego projektu. *Bladebound*, którego *hard-launch* miał miejsce w listopadzie 2017 r. jest najdroższą grą w historii Artifex Mundi i jako taka w okresie użyteczności ekonomicznej gier *free-to-play*, ustalonej przez Zarząd na 60 miesięcy (licząc od stycznia 2018 r.), obciąża bieżący wynik Spółki kwotą ok. 0,6 mln zł amortyzacji kwartalnie.

Zmiana strategii rozwoju segmentu HOPA, zakładająca ograniczenie liczby premier i efektywniejszą komercjalizację już posiadanego portfela gier (w tym gier własnych), wpłynęła na 25% spadek wypłaconych tantiem w analizowanym okresie.

### 3. Pozostałe koszty operacyjne

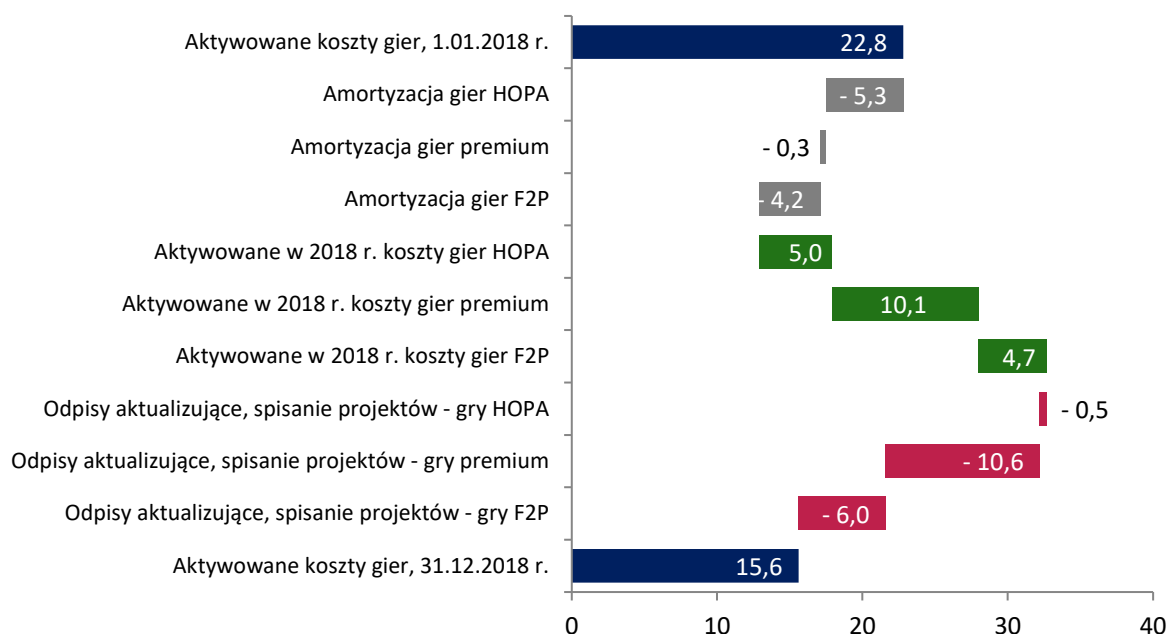
w tys. PLN	12 miesięcy 2018 r.	12 miesięcy 2017 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	17 653,84	10 331,08
Aktualizacja wartości projektów gier i projektów rozwojowych	17 111,30	10 008,80

Tabela nr 6. Prezentacja pozostałych kosztów operacyjnych

W 2018 r. Grupa ujęła w wynikach 17,7 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych, wobec 10,3 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych w 2017 r. Gros pozostałych kosztów operacyjnych w minionym okresie stanowiły koszty związane z aktualizacją wartości aktywowanych kosztów gier związaną z zamknięciem wybranych projektów gier (*premium* i *free-to-play*) i projektów rozwojowych oraz aktualizacją wartości kontynuowanych (*Irony Curtain*) i komercjalizowanych (*My Brother Rabbit*, *Bladebound*) projektów gier.

### 4. Aktywowane koszty gier komputerowych

Zgodnie z obowiązującymi Grupę zasadami rachunkowości Grupa nie rozpoznaje w kosztach bieżących kosztów związanych z pracami nad nowymi grami. Koszty te, w okresie do momentu ukończenia gry, są księgowane po stronie aktywów sprawozdania z sytuacji finansowej jako wzrost pozycji aktywowane koszty gier. Aktywowane koszty gier składają się z kosztów bezpośrednich tj. faktury od podwykonawców, wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia oraz z kosztów pośrednich tj. czynsz, energia, woda, gaz, subskrypcje, wyposażenie i sprzęt, 80% amortyzacji, leasingi oraz wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia. Koszty pośrednie przypisywane są narzutem proporcjonalnie do wysokości kosztów bezpośrednich.



Wykres 3. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w trakcie 2018 r. (w mln PLN)

W 2018 r. Grupa rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 19,7 mln zł. 10,1 mln zł zostało zaksięgowanych jako koszty aktywowane dla gier

z segmentu *premium*, blisko 5 mln zł stanowiły koszty związane z segmentem gier HOPA, podczas gdy 4,7 mln zł stanowiły koszty przypisane segmentowi gier *free-to-play*. Równocześnie w 2018 r. Grupa rozpoznała 9,8 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 5,3 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier HOPA, 4,2 mln zł – amortyzacja gier *free-to-play* oraz 0,3 mln zł – amortyzacja gier *premium*.

Na koniec 2018 r. największy udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*. Na koniec 2018 r. aktywowane koszty gier *free-to-play* wyniosły 14,4 mln zł, wobec 18,2 mln zł rok wcześniej. Na spadek wartości wpłynęły, obok amortyzacji gier *free-to-play*, również odpisy aktualizujące wartość realizowanych projektów oraz odpisy kosztów realizacji zamkniętych projektów.

w tys. PLN	31 grudnia 2018 r.
<b>Gry HOPA razem, w tym:</b>	<b>4 010,79</b>
Gry HOPA w trakcie produkcji	3 222,99
Gotowe gry HOPA	1 979,09
Odpisy aktualizujące	-1 191,29
<b>Gry <i>premium</i> razem, w tym:</b>	<b>2 732,08</b>
Gry <i>premium</i> w trakcie produkcji	2 328,37
My Brother Rabbit	403,71
<b>Gry <i>free-to-play</i>, w tym:</b>	<b>8 858,32</b>
Tiny Dragons	2 365,90
Bladebound	6 492,42

Tabela nr 7. Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych

#### IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ 2018 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ

##### 1. Gry HOPA

W 2018 r. Grupa realizowała zmodyfikowaną strategię rozwoju segmentu gier HOPA, kładącą szczególny nacisk na maksymalizację rentowności segmentu, w tym maksymalizacji zwrotu na kapitale już zaangażowanym oraz reinwestowanym w segment. Kluczowymi elementami realizowanej strategii, mającej istotny wpływ na wyniki Grupy w 2018 r., była zmodyfikowana polityka wydawnicza, zakładająca: optymalizację harmonogramu wydawniczego, zmniejszenie liczby nowych gier wydawanych przez Grupę i położenie większego nacisku na rozszerzenie zasięgu już wydanych gier poprzez wprowadzanie ich na nowe platformy sprzedażowe oraz nowa polityka sprzedażowa, zgodnie z którą Grupa komercjalizowała w 2018 r., gry po cenach wyższych o kilkadziesiąt procent od cen porównywalnych gier komercjalizowanych w 2017 i wcześniejszych latach, przy równoczesnym ograniczeniu skali i częstotliwości sprzedaży promocyjnych i pakietowych gier z portfela Grupy.

W 2018 r. Grupa wydała, w wersjach na PC i platformy mobilne, 8 gier z gatunku HOPA:

- *Noir Chronicles: City of Crime* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Demon Hunter 4: Riddles of Light* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Chronicles of Magic: Divided Kingdoms* (gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny),
- *Queen's Quest 4: Sacred Truce* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Kingmaker: Rise to the Throne* (gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny),
- *Endless Fables 3: Dark Moor* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Path of Sin: Greed* (gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny),
- *Dreamwalker: Never Fall Asleep* (gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny),

Na koniec 2018 r. w portfolio gier HOPA komercjalizowanych przez Grupę znajdowało się 67 tytułów. Równoległe do poszerzania portfolio gier Grupa, w ramach działalności wydawniczej, kontynuowała prace nad zwiększeniem zasięgu swoich produktów, wprowadzając gry na nowe platformy. W 2018 r. na platformy PS4 oraz Xbox One wydano siedem gier HOPA:

- *Nightmares from the Deep 3*,
- *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala*,
- *Grim Legends 3: The Dark City*,
- *Eventide 3: Legacy of Legends*,
- *Persian Nights: Sands of Wonders*,
- *Noir Chronicles: City of Crime*,
- *Kingmaker: Rise to the Throne*.

Ponadto w 2018 r. Grupa rozpoczęła wprowadzanie gier z portfela Artifex Mundi na nową platformę - Nintendo Switch. W 2018 r. Grupa wydała pięć gier HOPA w wersjach na Nintendo Switch:

- *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*
- *Nightmares from the Deep 2: The Siren`s Call*
- *Persian Nights: Sands of Wonders*
- *Noir Chronicles: City of Crime*,
- *Kingmaker: Rise to the Throne*

W 2018 r. Grupa prowadziła prace nad rozwojem sprzedaży HOPA gier z portfela Grupy na rynku chińskim. W efekcie przeprowadzonych działań odnotowano satysfakcjonujący wzrost sprzedaży gier HOPA z portfela Grupy na rynku chińskim, stanowiący obiecującą podstawę dla dalszych działań w tym obszarze.

W 2018 r. Grupa prowadziła prace nad wprowadzeniem modelu subskrypcyjnego sprzedaży gier HOPA. W 2019 r., w następstwie przeglądu opcji strategicznych dla Grupy i dążenia do koncentracji zasobów Grupy na najbardziej perspektywicznych obszarach biznesu Grupy, Zarząd podjął decyzję o zaniechaniu



prac nad wprowadzeniem modelu i zamknięcia prac nad projektem AM Club – aplikacji mającej scalać portfolio gier HOPA Grupy.

## 2. Gry premium

Zgodnie ze strategią dywersyfikacji źródeł przychodów oraz ryzyka biznesowego Spółki i Grupy, jak również dla jak najefektywniejszej monetyzacji kapitału ludzkiego i know-how Grupy w obszarze produkcji gier w 2018 r., Artifex Mundi kontynuowało prace nad rozwojem segmentu biznesowego gier *premium* skoncentrowanego na produkcji średniej wielkości gier (docelowo pozycjonowanych w klasie Triple-I) komercjalizowanych w modelu *premium*.

Dążąc do wzmocnienia potencjału segmentu gier premium m.in. poprzez uzupełnienie i wzmocnienie kompetencji segmentu, w 2018 r. Artifex Mundi zaangażowało w firmie kilku wysokiej klasy specjalistów, z bogatym doświadczeniem w realizacji projektów gier premium. W oparciu o pozyskanych współpracowników Grupa uruchomiła, w lutym 2018 r. biuro we Wrocławiu. Pracujący w nim zespół realizuje nieujawniony jeszcze projekt gry premium. W 2018 r. Grupa zaangażowała również jako dyrektora ds. wydawniczych, Macieja Binkowskiego, eksperta z zakresu realizacji i komercjalizacji gier premium, współautora globalnych sukcesów takich tytułów jak *Dying Light*.

W 2018 r. w ramach segmentu prowadzono prace nad 7 projektami gier *premium*:

### My Brother Rabbit

Surrealistyczna, pełna emocji gra przygodowa point & click, rozgrywająca się w dziecięcym świecie snów i marzeń, którego oblicze zmienia się pod wpływem bezlitosnej, mrocznej siły. *My Brother Rabbit* opowiada historię kochającej rodziny, która odkrywa, że ich córeczka zachorowała. Podczas gdy rodzice starają się zapewnić jej najlepsze leczenie, starszy brat szuka rozwiązania w sile wyobraźni. Dzieci zanurzają się w wymyślonym przez siebie, fantasmagorycznym świecie, żeby odbyć podróż, która na zawsze odmieni ich oboje. Gra została zrealizowana i jest rozwijana realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski.

W czerwcu 2018 r. Grupa rozpoczęła kampanię promocyjną gry, której elementem było m.in. zaprezentowanie gry w trakcie targów gamescom 2018 oraz PAX West 2018. Premiera gry w wersjach na platformy PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch miała miejsce 21 września 2018 r.

Gra spotkała się z pozytywnym odbiorem recenzentów oraz graczy, zwracających uwagę na ciekawą koncepcję gry oraz wysokiej jakości stronę wizualną. Równocześnie jednak wyniki sprzedaży gry, osiągnięte w 2018 r. oraz w 2019 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania były niższe od zakładanych. W 2019 r., w następstwie przeprowadzonej ewaluacji projektu, Zarząd zdecydował o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość projektu w wysokości 1,5 mln zł.

W ocenie Zarządu, mając na uwadze specyfikę gry (ponadczasowy charakter, długą żywotność), komercjalizacja *My Brother Rabbit* w średnim terminie pozwoli osiągnąć dochód z projektu. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa kontynuuje pracę nad mobilną wersją *My Brother Rabbit*, której wydanie, na najważniejszych platformach sprzedażowych, planowane jest na w II kwartał 2019 r.

### **Irony Curtain: From Matryoshka with Love**

Znana wcześniej pod roboczą nazwą *Matryoshka* satyryczna gra przygodowa typu Point'n'Click, która opowiada o zachodnim dziennikarzu, po raz pierwszy odwiedzającym fikcyjny komunistyczny kraj. Gra jest realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski.

W lipcu 2018 r. Grupa rozpoczęła kampanię promocyjną gry, w ramach której *Irony Curtain* była promowana w trakcie targów gamescom 2018 oraz PAX West 2018.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry, w wersjach na platformy PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch, w II kwartale 2019 r.

Mając na uwadze doświadczenia zebrane w ramach komercjalizacji gry *My Brother Rabbit*, adresowanej do zbliżonego grona odbiorców co *Irony Curtain*, Zarząd w ramach procesu przeglądu opcji strategicznych dokonał ponownej ewaluacji gry i w jej efekcie zdecydował się na dokonanie odpisu aktualizującego jego wartość w wysokości 3,1 mln zł, stanowiących równowartość 100% nakładów związanych z realizacją projektu poniesionych do końca 2018 r.

### **Hot Shot Burn (poprzednia nazwa projektowa: Outlaws)**

Dynamiczny, utrzymany w retro stylistyce lat 80. top down arena shooter dla 2-4 graczy umożliwiający grę w trybie local i online multiplayer. Gracze walczą przeciwko sobie wcielając się w gwiazdnych gladiatorów, każdy posiadający własną broń i zestaw umiejętności.

Gra jest realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski. W październiku zostały sfinalizowane prace nad koncepcją gry, w marcu został zakończony etap preprodukcji. Obecnie projekt jest w fazie produkcji.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry na początku II połowy 2019 r w wersji Early Access na PC.

W ocenie Zarządu Hot Shot Burn jest najbardziej perspektywnym z rozwijanych projektów gier *premium*.

### **Projekt Rogal**

Gra realizowana przez wewnętrzny, powołany w 2018 r. wrocławski zespół deweloperski Grupy.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry na przełomie lat 2020/2021 w wersji Early Access na PC.

### **Insection, Demiurge, Bladebastards**

Gry realizowane przez wewnętrzne, działające w Katowicach, zespoły deweloperskie.

W II kwartale 2018., dążąc do koncentracji zasobów Grupy na najbardziej zaawansowanych i najbardziej perspektywnych projektach, Zarząd podjął decyzję o zmniejszeniu priorytetów projektów *Insection* i *Demiurge*, a w III kw. 2018 r. – o zawieszeniu ich realizacji. W 2019 r., w następstwie przeprowadzonej w ramach przeglądu opcji strategicznych ewaluacji realizowanych projektów gier oraz ponownej oceny ich rynkowego potencjału Zarząd podjął decyzję o zamknięciu

ww. projektów i konsekwentnego dokonania odpisu aktualizującego ich wartość w kwocie odpowiadającej 100% poniesionych nakładów.

### 3. Gry *free-to-play*

W 2018 r., realizując zaktualizowaną strategię rozwoju segmentu gier *free-to-play*, Artifex Mundi koncentrowała swoje wysiłki na rozwoju najbardziej perspektywicznych z realizowanych w minionych okresach projektów gier *free-to-play*: *Bladebound* oraz *Tiny Dragons*.

#### **Bladebound**

Widowiskowe RPG akcji wyprodukowane przez wewnętrzny zespół firmy. Gracz wciela się w rolę ostatniego z wojowników Strażników Ostrza, przemierzającego świat w poszukiwaniu zemsty. By tak się stało bohater musi opanować szereg śmiertelnych technik walki i zdobyć lub stworzyć legendarny oręż pozwalający w jednej chwili zdominować pole bitwy.

Projekt gry realizowany jest samodzielnie przez Artifex Mundi. Hard-launch (na platformie iOS) miał miejsce 9 listopada 2017 r.

W 2018 r. w ramach projektu prowadzono prace nad „Update 0” gry, mającym gruntownie zmienić warstwę techniczną projektu (silnik gry) bez widocznych zmian dla graczy, jak również nad wprowadzeniem kolejnych uaktualnień gry, mających m.in. wprowadzić znaczące zmiany w mechanice gry. Realizacja planu rozwoju projektu w 2018 r. przebiegała wolniej niż zakładano, na co wpływ miała m.in. zmiana praktyk i przepisów regulujących komercjalizację gier na rynku chińskim, wymuszająca modyfikację niektórych istotnych elementów gry oraz szereg problemów technicznych i procesowych. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania globalna propagacja „Update 0” gry została przeprowadzona na wszystkich lokalnych platformach systemu iOS oraz na platformach Google dla części krajów. Plan rozwoju projektu zakłada wprowadzenie pierwszych merytorycznych zmian dla projektu w połowie 2019 r.

W ocenie Zarządu Spółki *Bladebound* niezmiennie ma istotny potencjał komercyjny, którego uwolnienie, dzięki istotnym zmianom w grze oraz jej dalszemu rozwojowi i aktywnej komercjalizacji (przy wykorzystaniu akwizycji graczy), może mieć istotny wpływ na wyniki Spółki i Grupy w kolejnych latach.

#### **Tiny Dragons**

Gra Match-3 z wciągającą historią, w której zadaniem gracza jest odbudowa starożytnego smoczego miasta wedle swojego pomysłu. Jest to nowoczesne podejście do gatunku Match-3, które łączy fabułę i dynamiczną rozgrywkę z tworzeniem czegoś "po swojemu".

Gra została wyprodukowana przez wewnętrzny zespół Grupy. Gra została udostępniona graczom w formule soft-launch w sierpniu 2017 r. Od IV kw. 2017 r. projekt rozwijany jest we współpracy z niemieckim wydawcą gier F2P – European Games Group.

Po przeprowadzonym w I półroczu 2018 r. uspoźnieniu technologicznym gry i stworzeniu nowej jej wersji na silniku Unity, w II połowie 2018 r. oraz w 2019 r. do dnia publikacji niniejszego sprawozdania kwartale br. Grupa koncentrowała się, we współpracy z European Games Group, na podnoszeniu jakości oraz wzbogacaniu zawartości gry, jak również jej optymalizacji służącej osiągnięciu oczekiwanych wskaźników komercjalizacji gry. Ponadto w 2019 r. w ramach projektu prowadzone były



ograniczone kampanie akwizycji graczy. W ocenie Zarządu Spółki, mając na uwadze obecny poziom zaawansowania projektu i obiecujące wyniki komercjalizacji, ewentualna decyzja o hard-launch gry może zostać podjęta do końca I połowy 2019 r.

Oprócz wymienionych tytułów gier F2P w 2018 r. Grupa pracowała nad rozwojem dwóch innych tytułów: *Mighty Machines* oraz *Spellblade: Match-3 Puzzle RPG*. W III kw. 2018 r., dążąc do koncentracji zasobów Grupy na najbardziej zaawansowanych i najbardziej perspektywicznych projektach, Zarząd podjął decyzję o zawieszeniu realizacji ww. projektów. W I kw. 2019 r., w ramach przeglądu opcji strategicznych Grupy, Zarząd podjął decyzję o zamknięciu prac nad *Mighty Machines* oraz *Spellblade: Match-3 Puzzle RPG* i dokonaniu odpisu aktualizującego wartość ww. projektów w wysokości 100% nakładów poniesionych na ich realizację.

## PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

### I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE

W krótkookresowej perspektywie najbliższych dwunastu miesięcy Grupa oczekuje następujących istotnych wydarzeń, które mogą mieć wpływ na wyniki finansowe:

- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA, stymulowane m.in. prowadzonymi działaniami marketingowymi i sprzedażowymi,
- Premiery nowych gier HOPA oraz premiery już wydanych gier w wersjach na nowe platformy sprzętowe;
- Ekspansja geograficzna, w szczególności rozwój sprzedaży gier HOPA na rynku chińskim;
- Rozwój segmentu gier premium i komercjalizacja pierwszych gier z segmentu *premium*. W II kwartale 2019 r. planowane jest wydanie wersji mobilnej gry *My Brother Rabbit*. Premiera *Irony Curtain*, planowane jest na II kwartał 2019 r. W II połowie 2019 r. możliwe jest wydanie gry *Outlaws* w formule Early Access poprzez sklep Steam;
- Rozwój gry *Bladebound*. W ocenie Zarządu Artifex Mundi planowane na 2019 r. aktualizacje mają korzystnie wpłynąć na kluczowe KPI gry, w tym na wskaźniki jej monetyzacji, stwarzając podstawę dla akwizycji graczy i inwestycji w zauważalny wzrost przychodów ze sprzedaży w pierwszej połowie 2020 r.;
- Hard-launch *Tiny Dragons*. W ocenie Zarządu Spółki, mając na uwadze obecne postępy w rozwoju gry, w przypadku pozytywnej decyzji wydawcy jej hard-launch może nastąpić jeszcze w I połowie 2019 r.;
- Amortyzacja gier free-to-play. W perspektywie najbliższych 12 miesięcy Artifex Mundi będzie amortyzowało aktywowane koszty realizacji projektu *Bladebound* oraz w przypadku hard-launch *Tiny Dragons*, rozpocznie amortyzację kosztów realizacji tego projektu;
- Aktualizacja wartości Aktywowanych kosztów gier. Strategia rozwoju Grupy zakłada poddawanie realizowanych projektów gier cyklicznej ewaluacji w trakcie prac nad projektem, co w przypadku negatywnej oceny projektu lub jego perspektyw może skutkować wstrzymaniem lub zakończeniem realizacji projektu oraz dokonaniem konsekwentnego odpisu aktualizującego jego wartość.



## II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

W ocenie Zarządu Spółki w dłuższym okresie realizacja nowej strategii rozwoju Artifex Mundi, w tym realizacja celów operacyjnych w niej zawartych, przełoży się korzystnie osiągnięte przez Spółkę i Grupę wyniki finansowe oraz na wartość firmy dla Akcjonariuszy.

## INFORMACJE DODATKOWE

### I. CZYNNIKI RYZYKA

Działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej i ich sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegają i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia któregokolwiek z czynników ryzyka opisanych poniżej. Wystąpienie nawet niektórych z poniższych czynników ryzyka może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki finansowe Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz może skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału. Inne czynniki ryzyka i niepewności niż opisane poniżej, w tym także i te, których Spółka i Grupa nie są obecnie świadome lub które uważają za nieistotne, mogą także wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki i Grupy, ich sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

#### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty

Popyt na oferowane przez Spółki i Grupy produkty (gry) i usługi ma zasadniczy wpływ na jej wyniki finansowe. Wysokość wpływów ze sprzedaży gier, a co za tym idzie możliwość pokrycia poniesionych wydatków przy procesie ich produkcji jest bezpośrednio związana z sukcesem rynkowym określonego produktu, którego skalę można mierzyć przychodami ze sprzedaży i wielkością popytu na produkty oferowane przez Spółkę i Grupę.

W zależności od wielkości i poziomu skomplikowania projektu, prace Spółki i Grupy nad poszczególnymi gramami trwają typowo od 10 do 36 miesięcy. Spółka i Grupa nie są w stanie, aż do chwili zaprezentowania nowego produktu, przewidzieć reakcji klientów, ani poziomu przychodów ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, iż Spółka i Grupa mogą nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać wszystkich poniesionych kosztów i nakładów związanych z wyprodukowaniem i wprowadzeniem gry na rynek.

W model rozwoju Spółki i Grupy wpisane są mechanizmy ograniczania ww. ryzyka. Szerokie portfolio produktowe i długa rynkowa żywotność produktów Spółki Grupy przekładają się na uniezależnienie wyników finansowych Spółki i Grupy od sukcesu rynkowego poszczególnych produktów

#### Ryzyko związane ze zmianą modelu i rozszerzeniem zakresu działalności Spółki i Grupy

Spółka i Grupa w 2016 r. rozszerzyły zakres prowadzonej działalności o produkcję gier na urządzenia mobilne w modelu *free-to-play*, a w 2017 r. podjęto decyzję o rozszerzeniu działalności Spółki i Grupy o produkcję i wydawanie gier *premium* z gatunków innych niż HOPA. Ze względu na wciąż ograniczone doświadczenie w realizacji i komercjalizacji gier z segmentów innych niż gry HOPA komercjalizowane w segmencie *premium*, istnieje ryzyko wydłużenia się okresu produkcji gry (np. w związku z koniecznością wprowadzenia ewentualnych poprawek, etc.) i tym samym konieczności poniesienia wyższych kosztów związanych z produkcją, a także ryzyko, że produkowane przez Spółkę i Grupę gry nie osiągną zakładanego poziomu poszczególnych KPI, co może wpływać na ich zyskowność, a tym samym na przyszłe wyniki Spółki i Grupy.



Zgodnie ze strategią rozwoju Spółki i Grupa starają się zminimalizować ryzyka związane z rozszerzeniem zakresu działalności m.in. poprzez współpracę z wydawcami specjalizującymi się w komercjalizacji gier *free-to-play*, wzmocnienie know-how Spółki i Grupy poprzez nawiązanie współpracy z zewnętrznymi doradcami, jak również systematyczne podnoszenie wiedzy pracowników Spółki i Grupy oraz angaż nowych pracowników o kwalifikacjach uzupełniających dotychczasowe know-how Spółki i Grupy.

#### **Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier**

Wytworzenie nowej gry jest zwińczeniem złożonego procesu, którego poszczególne etapy muszą być realizowane w odpowiedniej kolejności. Niektóre z nich nie są zależne wyłącznie od Spółki i Grupy, oparte są bowiem na działaniach podmiotów zewnętrznych, w tym między innymi licencjodawców i partnerów. Zarząd Spółki może jedynie w niewielkim stopniu oddziaływać na terminowość prac innych podmiotów, od których uzależniony jest proces produkcji gry. Zaistnienie ewentualnych opóźnień w realizacji gier przez Spółkę i Grupę może mieć z kolei negatywny wpływ na osiągnięte przez nie wyniki finansowe.

W model rozwoju Spółki i Grupy wpisane są mechanizmy ograniczania ww. ryzyka. Szerokie portfolio produktowe i długa rynkowa żywotność produktów Spółki i Grupy przekładają się na uniezależnienie wyników finansowych Spółki i Grupy od sukcesu rynkowego poszczególnych produktów

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i współpracowników**

Jakość tworzonych przez Spółkę i Grupę produktów i świadczonych usług jest powiązana w znacznej mierze z umiejętnościami oraz doświadczeniem pracowników i współpracowników Spółki i Grupy. Działalność Spółki i Grupy jest więc w znacznym stopniu zależna od zdolności utrzymania zatrudnionych i współpracujących ze Spółką i Grupą strategicznych pracowników i współpracowników. Kluczowi z punktu widzenia bieżącej działalności Spółki i Grupy oraz określenia jej strategii są przede wszystkim członkowie Zarządu. Odejście członków kadry zarządzającej, bądź innych istotnych osób dla działalności Spółki i Grupy mogłoby spowodować pogorszenie jakości i terminowości zaplanowanych produkcji lub innych nowych projektów oraz niekorzystnie wpłynąć na świadczone przez Spółkę i Grupę usługi, co w konsekwencji mogłoby się przełożyć na pogorszenie jego wyników finansowych.

Jednym z priorytetów Spółki i Grupy jest budowanie pozytywnych relacji z pracownikami. W ocenie Zarządu Spółki partnerskie relacje w ramach przedsiębiorstwa, transparentność procesów, oddanie pracownikom dużej decyzyjności kreatywnej przy tworzeniu powstających w Spółce i Grupie gier pozytywnie wpływają na relacje między firmą a pracownikami, mitygując ww. ryzyko.

#### **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników i współpracowników**

Zarówno wiedza, umiejętności, jak i doświadczenie pracowników oraz współpracowników Emitenta stanowią strategiczny czynnik dla kluczowych interesów Spółki. Na rynku pracy dostrzec można brak odpowiedniej liczby dobrze wykształconych i doświadczonych pracowników co, w przypadku ich utraty przez Emitenta, może spowolnić rozwój Spółki i Grupy i opóźnić wykonanie poszczególnych prac. Należy mieć również na względzie bardzo szybki rozwój branży gier wideo i coraz większe zapotrzebowanie rynku na specjalistów w tym zakresie, a w konsekwencji ryzyko ich ograniczonej dostępności. Trudności w pozyskaniu wykwalifikowanych pracowników mogą z kolei osłabić pozycję



konkurencyjną Spółki i Grupy, niekorzystnie wpłynąć na ich rozwój, a w rezultacie spowodować pogorszenie ich wyników finansowych.

Jednym z filarów rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej Artifex Mundi jest rozwój kapitału ludzkiego Grupy, w tym m.in. wspieranie rozwoju zawodowego pracowników, budowanie pozytywnych relacji wewnątrz zespołu Grupy, pozyskiwanie nowych wartościowych pracowników. W ocenie Zarządu polityka Spółki i Grupy w tym zakresie pozytywnie wpływa na pozycję Spółki i Grupy na rynku pracy, ograniczając ww. ryzyko.

#### **Ryzyko związane z uzależnieniem od współpracy handlowej z kluczowymi dystrybutorami**

Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem platform dystrybucyjnych takich jak Apple App Store, Google Play, Windows Store czy Steam, stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Spółkę i Grupę. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Spółki i Grupy. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami, jej ewentualne zakończenie lub ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Spółki i Grupy za pośrednictwem platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Spółki i Grupy.

Spółka i Grupa aktywnie budują relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych poprzez regularne spotkania biznesowe i uwzględnianie otrzymanych uwag w swoich produktach. W ocenie Zarządu, takie podejście znacząco ogranicza ww. ryzyko.

#### **Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej**

Podstawową formę dystrybuowania produktów przez Spółkę stanowią platformy zamknięte, w tym przede wszystkim Apple App Store należący do firmy Apple, Google Play będący platformą zamkniętą firmy Google, Steam firmy Valve oraz Windows Store firmy Microsoft. W ramach prowadzonych platform ww. podmioty mają prawo do weryfikacji produktu, co może skutkować niedopuszczeniem produktu do określonej platformy. Każda gra jest analizowana pod kątem szeregu szczegółowych reguł i zasad warunkujących dopuszczenie jej do sprzedaży w ramach danej platformy, nie jest to zatem kwestia subiektywnej oceny administratorów poszczególnych platform.

Istnieje również ryzyko występowania zmian w warunkach dopuszczenia produktów do platform dystrybucyjnych zważywszy na fakt, iż produkcja nowej pozycji zajmuje jej twórcom do 36 miesięcy. W takiej sytuacji konieczne będzie bieżące dostosowywanie gry do nowych wymagań, które pojawią się w trakcie procesu produkcyjnego, co może generować dodatkowe koszty z tym związane.

Warto również wziąć pod uwagę ewentualne zmiany nie tyle w warunkach dopuszczania produktów do platform dystrybucyjnych, lecz w odniesieniu do warunków udostępniania i dystrybuowania gier w ich ramach. Niektóre pozycje wyprodukowane przez Spółkę i Grupę mogą na podstawie jednostronnej i uznaniowej decyzji dystrybutora zostać uznane za niedopuszczalne i usunięte z tych platform, co będzie miało bezpośrednie przełożenie na zmniejszenie przychodów uzyskiwanych z dystrybucji konkretnej gry.

Brak akceptacji gier produkowanych przez Spółkę i Grupę przez Apple App Store, Google Play, Steam i Windows Store, które odpowiadają za większość przychodów Emitenta z dystrybucji gier wideo, ich



niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, wiązałyby się z ograniczeniem możliwości dystrybucji gier i ich promocji za pośrednictwem ww. platform, a w konsekwencji ograniczeniem ich dostępności. Rodzić to może ryzyko ograniczenia przychodów uzyskiwanych z dystrybucji gier przez Spółkę i Grupę, co miałyby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki i Grupy.

Jak opisano we wcześniejszym punkcie, Spółka i Grupa aktywnie budują relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych i dokłada wszelkich starań, by na możliwie wczesnym etapie osiąść wiedzę o potencjalnych ryzykach dotyczących konkretnych produktów (gier). Poprzez analizę i uwzględnianie otrzymanych uwag Spółka i Grupa starają się, by wszystkie gry pozytywnie przechodziły zewnętrzne certyfikacje. W ocenie Zarządu, takie podejście znacząco ogranicza ww. ryzyko.

### **Ryzyko związane ze zmianą warunków umów dystrybucyjnych lub regulaminów operatorów platform dystrybucyjnych lub wypowiedzeniem umów dystrybucyjnych**

Spółka i Grupa są stroną umów dystrybucyjnych i licencyjnych dotyczących zasad dystrybuowania lub udostępniania gier tworzonych przez Spółkę i Grupę na różnego rodzaju platformach czy nośnikach danych. Nie można wykluczyć nieprzedłużenia tych umów na kolejne okresy lub ich przedterminowego rozwiązania, a także renegocjacji obecnych warunków handlowych lub ich jednostronnej zmiany przez dystrybutorów, co miałyby istotny negatywny wpływ na działalność Emitenta i jego wyniki finansowe. Zasady współpracy i dystrybucji produktów Emitenta określone są również w stosowanych przez dystrybutorów regulaminach.

Modyfikacja regulaminów platform internetowych, skutkująca zmianą zasad ich funkcjonowania, może powodować ograniczenie ich dostępności dla Spółki i Grupy. Spółka i Grupa planują także rozszerzenie działalności na rynkach azjatyckich, korzystając przy tym z usług lokalnych dystrybutorów, przy czym z uwagi na niewielkie doświadczenie Spółki i Grupy na tych rynkach, w przypadku nawiązania takich relacji, ewentualne rozwiązanie umów lub zerwanie relacji z lokalnymi dystrybutorami, np. w wyniku niewywiązywania się przez nich z zobowiązań wobec Spółki i Grupy, może skutkować trudnościami w nawiązaniu współpracy z podmiotami zastępczymi. Wszystkie powyższe okoliczności mogą prowadzić do istotnego ograniczenia rynku zbytu Spółki i Grupy oraz konieczności pozyskania nowych dystrybutorów, a także niekorzystnie wpłynąć na ich wyniki sprzedażowe i finansowe.

Jak opisano we wcześniejszych punktach, Spółka i Grupa aktywnie budują relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych i dokłada wszelkich starań, by na możliwie wczesnym etapie osiąść wiedzę o potencjalnych ryzykach dotyczących konkretnych produktów (gier). W ocenie Zarządu, takie podejście w połączeniu z uważnym traktowaniem umów dystrybucyjnych i trzymaniem się zasad w nich określonych znacząco ogranicza ww. ryzyko.

### **Ryzyko związane z prowadzeniem działalności wydawniczej przez Spółkę i Grupę**

Prowadzenie przez Spółkę i Grupę działalności wydawniczej może wiązać się z wystąpieniem szeregu ryzyk, charakterystycznych dla tego rodzaju działalności.

W najbliższym otoczeniu konkurencyjnym Spółki i Grupy występuje co najmniej kilka przedsiębiorstw poszukujących podobnych produktów, spełniających te same kryteria oceny. Przy ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów, trudniej jest wyróżnić się na tle konkurencji i skutecznie konkurować o zespoły deweloperskie. Ponadto, rosnąca liczba przedsiębiorstw oferujących usługi wydawnicze polegające na dofinansowywaniu produkcji oraz wsparciu działań promocyjnych skutkować może spadkiem



cen/prowizji pobieranych za usługi wydawnicze oraz komplikacjami przy pozyskiwaniu nowych projektów.

W konsekwencji ww. ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów zewnętrznych może wystąpić sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka i Grupa nie będą mogły znaleźć produktu spełniającego wszystkie ich oczekiwania.

Ponadto dynamicznie zmieniający się rynek oraz pojawiające się na nim nowe technologie mogą skutkować zbyt późną reakcją na pojawiający się trend oraz w rezultacie na niemożliwość dostosowania się do nowych warunków rynkowych, co może negatywnie wpłynąć na wyniki operacyjne i finansowe Spółki i Grupy.

Należy wskazać także na ryzyko związane z rosnącą popularnością portali *crowd-sourcingowych* oraz *self-publishingiem*. W związku z rosnącą popularnością portali *crowd-sourcingowych* maleje jednocześnie zainteresowanie usługami wydawniczymi, których jedną z ważniejszych wartości jest finansowanie lub współfinansowanie produkcji. Wzrost popularności tego rodzaju portali może oznaczać dla Spółki i Grupy utratę interesujących, z punktu widzenia jego działalności wydawniczej, potencjalnie dochodowych projektów.

Działalność wydawnicza Spółki i Grupy w obszarze wydawania gier realizowanych przez podmioty zewnętrzne koncentruje się obecnie na grach HOPA, w których Spółka i Grupa posiada unikalny know-how oraz bazę wiernych użytkowników. Poprzez zatrudnione osoby, w tym m.in. członków Zarządu, Spółka i Grupa posiada dobre relacje z wieloma studiami produkującymi gry HOPA w Polsce i na świecie. Współpraca z wieloma zewnętrznymi studiami równocześnie skutecznie mityguje ww. ryzyko.

### **Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Spółka i Grupa**

Rzeczony rozwój działalności Spółki i Grupy jest związany w zdecydowanej mierze z potrzebą stałej obserwacji i analizy nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. Branża informatyczna, w tym branża gier, w której Spółka i Grupa prowadzą działalność, cechuje się bardzo szybkim rozwojem stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Spółka i Grupa muszą monitorować i uwzględniać wszelkie modyfikacje implementowane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Spółki i Grupy, a także efektywnie dostosowywać technologie do nowych trendów, co wiąże się też z dokonywaniem określonych inwestycji. Brak przystosowania działalności Spółki i Grupy do innowacyjnych rozwiązań informatycznych lub modyfikacji wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub inne kanały dystrybucji produktów Spółki i Grupy, a także brak dostosowania specyfiki funkcjonowania Spółki i Grupy do innych czynników oddziałujących na rozwój branży, w której działa Spółka i Grupa, może skutkować zmniejszeniem popytu na gry realizowane przez Spółkę i Grupę, i tym samym mieć znaczący negatywny wpływ na jej działalność i wyniki finansowe.

W ocenie Zarządu Spółka i Grupa, w sposób ciągły śledząc rozwój technologii kluczowych dla Spółki i Grupy rynku na którym działają, oraz inwestując w podnoszenie swoich kompetencji i technologicznego know-how, nie tylko istotnie ograniczają ww. ryzyka, ale również umacniają swoją pozycję konkurencyjną.

### **Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym**

Rynek gier, na którym funkcjonuje Spółka i Grupa jest rynkiem globalnym, rozproszonym, mocno konkurencyjnym, z relatywnie niską technologiczną, kapitałową i organizacyjną barierą wejścia.

Rosnąca liczba podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może jednocześnie spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcje gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Spółki i Grupy. Ponadto rozwój oferty gier w obszarach konkurencyjnych wobec segmentów, w których działa Spółka i Grupa (segment gier HOPA komercjalizowanych w modelu *free-to-play*), może spowodować, że potencjalni gracze będą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktów Spółki i Grupy, co z kolei wpłynie negatywnie na wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki i Grupy.

Plan rozwoju Spółki i Grupy zakłada nieustanne podnoszenie jakości oferowanych produktów oraz aktywnego poszukiwania atrakcyjnych biznesowo nisz. W ocenie Zarządu Spółki umacnianie pozycji konkurencyjnej Spółki i Grupy oraz dążenie do dywersyfikacji źródeł przychodów są optymalnym sposobem na ograniczanie ryzyk związanych z konkurencją.

### Ryzyko zmienności kursów walutowych

Spółka i Grupa są narażona na ryzyko zmienności kursów walutowych. Sprzedaż produktów Spółki i Grupy skierowana jest głównie na rynki zagraniczne, w szczególności amerykański, chiński oraz europejski (głównie Niemcy, Wielka Brytania, Francja, Włochy). Dominującą walutą rozliczenia w tych transakcjach jest więc dolar amerykański (63,7% przychodów jest uzyskiwanych w tej walucie) oraz euro (14,3% przychodów).

Spółka i Grupa uzyskują korzyści ekonomiczne przede wszystkim w dwóch następujących przypadkach: (i) kurs wymiany polskiego złotego na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę i Grupę jest wysoki (słaby kurs polskiej waluty), (ii) poziom wymiany waluty utrzymuje się w dłuższym okresie na stabilnym poziomie, co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach.

Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na 1 złotego, obniżenie wykazywanych zysków oraz obniżenie salda środków pieniężnych.

W celu zmniejszenia ryzyka kursowego Artifex Mundi częściowo zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ciężącego na Grupie ryzyka walutowego.

## II. KAPITAŁ LUDZKI

Istotną przewagą konkurencyjną Artifex Mundi jest jej profesjonalna, wysoce wykwalifikowana i doświadczona kadra. O jakości gier tworzonych i wydawanych przez Spółkę i Grupę w przeważającej mierze stanowią umiejętności oraz doświadczenie pracowników i współpracowników Grupy. Mając to na uwadze jednym z filarów rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej Artifex Mundi jest rozwój kapitału ludzkiego, w tym m.in. wspieranie rozwoju zawodowego pracowników, budowanie pozytywnych relacji wewnątrz zespołu firmy, pozyskiwanie nowych wartościowych pracowników.

Liczba pracowników	31 grudnia 2018 r.	31 grudnia 2017 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia na koniec okresu	173	153

Tabela nr 8. Struktura zatrudnienia w Grupie Kapitałowej Artifex Mundi

### III. INNE

#### Główni odbiorcy i dostawcy

Artifex Mundi prowadzi sprzedaż gier komputerowych we współpracy z wydawcami i dystrybutorami (właścicielami internetowych platform sprzedażowych). W analizowanym okresie znaczącymi kontrahentami (odbiorcami) Grupy, przychody z którymi stanowią więcej niż 10% skonsolidowanych przychodów, były następujące podmioty:

- G5,
- Apple,
- Google,
- Microsoft.

Żaden z wymienionych podmiotów nie jest powiązany ze Spółką ani jej spółkami zależnymi.

W pozostałych segmentach działalności Spółka i Grupa nie mają odbiorców wartość obrotów z którymi przekroczyłaby kryterium istotności.

W ramach segmentu *premium* Grupa i Spółka współpracują z szeregiem kontrahentów (dostawców), zaopatrujących Grupę m.in. narzędzia i rozwiązania informatyczne oraz współpracujących z Grupą m.in. w zakresie produkcji gier na zlecenie. W 2018 r. obroty Grupy z pojedynczym dostawcą nie przekraczały kryterium istotności.

#### Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W 2016 r. Artifex Mundi S.A. przeprowadziła emisję akcji serii C. Wpływy brutto z emisji akcji wyniosły 11 250,00 tys. PLN.

Do dnia publikacji sprawozdania Spółka wykorzystwała całość środków pozyskanych z emisji akcji, przeznaczając je na:

- rozwój gier *free-to-play* (w tym *Bladebound*)
- rozwój segmentu gier *premium* innych niż HOPA.

W lipcu 2018 r. Artifex Mundi S.A. przeprowadziła emisję akcji serii D. Wpływy brutto z emisji akcji wyniosły 10 477,50 tys. PLN.

Do dnia publikacji sprawozdania Spółka wykorzystwała 2 100,00 tys. PLN, przeznaczając je na:

- rozwój gier *free-to-play* (w tym *Bladebound*)
- rozwój segmentu gier *premium* innych niż HOPA.

#### Ocena zarządzania zasobami finansowymi

Spółka i Grupa racjonalnie zarządzają zasobami finansowymi i na bieżąco pokrywają swoje zobowiązania, w tym zobowiązania wobec kontrahentów czy Skarbu Państwa.

Zarząd przygotowuje i systematycznie aktualizuje projekcje przepływów pieniężnych, uwzględniające potrzeby finansowe związane z realizacją planów rozwojowych Spółki i Grupy Kapitałowej. W oparciu o dokonane analizy Zarząd kształtuje strukturę finansowania, dążąc do zapewnienia Spółce i Grupie płynności.





## **Powiązania kapitałowe i organizacyjne, główne inwestycje Spółki i jej Grupy Kapitałowej**

Zarząd Spółki nie identyfikuje powiązań organizacyjnych lub kapitałowych Spółki z podmiotami spoza jej Grupy Kapitałowej. Spółka i Grupa prowadzą działalność w zakresie produkcji oraz wydawania gier. Inwestycje w produkcję gier są finansowane ze środków własnych.

### **Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych**

Na dzień 31 grudnia 2018 r. Grupa posiadała 11,2 mln PLN środków pieniężnych, wobec 4,1 mln PLN całkowitych zobowiązań i rezerw na zobowiązania Grupy.

Zarząd Grupy, biorąc pod uwagę pozycję gotówkową Grupy, jej przewidywane przepływy z działalności operacyjnej oraz standing finansowy, nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości. W tym kontekście Zarząd Spółki nie wyklucza pozyskania dodatkowego finansowania dla wsparcia dalszego rozwoju Spółki i Grupy w drodze emisji długu korporacyjnego czy podwyższenia kapitału akcyjnego Spółki.

### **Kredyty i pożyczki**

28.08.2018 r. Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 2 000 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019, a do kwoty 3 000 000 PLN po spełnieniu warunków określonych w umowie. Zabezpieczeniem kredytu jest weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 1 800 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 31.10.2019. Na dzień 31.12.2018 r. wartość zobowiązania wynosiła 0,00 PLN

28.08.2018 r. Spółka zależna AM Game Studios Sp. z o. o. podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 300 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019. Zabezpieczeniem kredytu jest weksel in blanco wystawiony przez AM Game Studios Sp. z o. o. wraz z deklaracją wekslową poręczoną przez Artifex Mundi S. A. oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 180 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 31.10.2019. Na dzień 31.12.2018 r. wartość zobowiązania wynosiła 0,00 PLN

05.09.2018 Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 100 000 USD od dnia udzielenia do dnia 31.07.2019 r. Zabezpieczeniem kredytu jest weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową. Na dzień 31.12.2018 r. wartość zobowiązania wynosiła 0,00 USD.

W 2018 r. oraz po jego zakończeniu nie zostały wypowiedziane żadne umowy kredytowe i pożyczkowe. W 2018 r. Spółka oraz AM Game Studios Sp. z o. o. nie przedłużyły umów z Raffeisen Bank Polska ws. Kredytów w rachunkach bieżących ww. podmiotów.

### **Udzielone pożyczki**

W 2018 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka i Grupa nie udzieliły ani nie miały udzielonych pożyczek.



## Inwestycje i lokaty kapitału

Spółka i Grupa Kapitałowa nie realizują bezpośrednich, istotnych projektów inwestycyjnych w klasycznym tych słów znaczeniu.

Największą pozycję aktywów Spółki Grupy na koniec 2018 roku stanowiły aktywowane koszty gier komputerowych w wysokości odpowiednio 16,1 mln PLN (Spółka) i 15,6 mln PLN (Grupa). Pozycja aktywowane koszty obejmuje koszty poniesione na wyprodukowanie gier, które nie zostały rozliczone w poczet wyniku finansowego bieżącego okresu. Aktywowane koszty składają się z kosztów bezpośrednich tj. faktury od podwykonawców, wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia oraz z kosztów pośrednich tj. czynsz, energia, woda, gaz, subskrypcje, wyposażenie i sprzęt, 80% amortyzacji, leasingi oraz wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia. Koszty pośrednie przypisywane są narzutem proporcjonalnie do wysokości kosztów bezpośrednich.

Na dzień 31 grudnia 2018 r. Grupa posiadała 11,2 mln PLN środków pieniężnych. Środki te były częściowo ulokowane na lokatach terminowych.

Na dzień 31 grudnia 2018 r. Spółka posiadała 9,7 mln PLN środków pieniężnych. Środki te były częściowo ulokowane na lokatach terminowych.

## Poręczenia i gwarancje

28.08.2018 r. Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 2 000 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019, a do kwoty 3 000 000 PLN po spełnieniu warunków określonych w umowie. Zabezpieczeniem kredytu jest weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 1 800 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 31.10.2019.

28.08.2018 r. Spółka zależna AM Game Studios Sp. z o. o. podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 300 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019. Zabezpieczeniem kredytu jest weksel in blanco wystawiony przez AM Game Studios Sp. z o. o. wraz z deklaracją wekslową poręczonego przez Artifex Mundi S. A. oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 180 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 31.10.2019.

05.09.2018 Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 100 000 USD od dnia udzielenia do dnia 31.07.2019 r. Zabezpieczeniem kredytu jest weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową.

10.06.2014 r. Spółka podpisała umowę na wynajem budynku przy ulicy Szewczenki 8b w Katowicach. Zabezpieczeniem powyższej umowy jest weksel własny in blanco bez oznaczenia sumy pieniężnej oraz terminu i miejsca płatności.

20.06.2017 Spółka podpisała umowę leasingu operacyjnego na wynajem auta osobowego na kwotę 158.739,84 netto PLN. Zabezpieczeniem powyższej umowy jest weksel in blanco z deklaracją wekslową.

## Istotne pozycje pozabilansowe



Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka oraz spółki zależne tworzące Grupę nie mają istotnych pozycji pozabilansowych.

### Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Z uwagi na profil działalności żadna z jednostek wchodzących w skład Grupy Kapitałowej nie prowadzi prac badawczo – rozwojowych.

### Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania niżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki	
		Na dzień 31.12.2018 r.	Na dzień 17.04.2019 r.
Przemysław Danowski	Członek Rady Nadzorczej	72.434 akcji	72.434 akcji
Adrian Półtorak	Członek Rady Nadzorczej	251.925 <sup>1)</sup> akcji	251.925 <sup>1)</sup> akcji
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	349.210 <sup>2)</sup> akcji	349.210 <sup>2)</sup> akcji
Tomasz Grudziński	Prezes Zarządu	797.050 <sup>3)</sup> akcji	797.050 <sup>3)</sup> akcji
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	306.040 <sup>3)</sup> akcji	306.040 <sup>3)</sup> akcji
Jakub Grudziński	Członek Zarządu do 26.02.2019 r.	527.014 <sup>4)</sup> akcji	Nie dotyczy
Mariusz Szynalik	Członek Zarządu do 26.02.2019 r.	361.552 <sup>5)</sup> akcji	Nie dotyczy

Tabela 9. Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu lub Rady Nadzorczej.

- 1) W tym 182.418 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
- 2) W tym 217.284 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
- 3) W tym 602.000 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
- 4) W tym 389.189 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
- 5) W tym 212.541 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu

Równocześnie na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Rafał Wroński, Adrian Półtorak, Tomasz Grudziński, Kamil Urbanek, Jakub Grudziński i Mariusz Szynalik byli uczestnikami porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego między ww. osobami oraz Bożeną Grudzińską i Bogdanem Grudzińskim dotyczącego prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

### **Wynagrodzenia członków Zarządu i Rady Nadzorczej**

Informacje nt. wynagrodzenia wypłaconego członkom Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki zostały przekazane w Nocie 38 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Artifex Mundi za 2018 r. oraz w Nocie 38 Jednostkowego Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2018 r.

### **Umowy zawarte pomiędzy Emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska**

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie istniały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

### **Zobowiązania emerytalne i inne wobec byłych członków Zarządu i Rady Nadzorczej**

Na dzień 31 grudnia 2018 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie posiadała i nie posiada zobowiązań emerytalnych lub innych wobec byłych członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

### **Transakcje z podmiotami powiązаныmi**

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązаныmi zostały przekazane w Nocie 39 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Artifex Mundi za 2018 r. oraz w Nocie 39 Jednostkowego Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2018 r.

### **Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy**

Zarząd Spółki nie posiada wiedzy nt. zawartych umów, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy.

### **System kontroli programów akcji pracowniczych**

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada programu akcji pracowniczych.

### **Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania**

W 2018 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką oraz spółkami tworzącymi Grupę Kapitałową.

### **Postępowanie sądowe, arbitrażowe lub administracyjne**

Spółka oraz pozostałe spółki tworzące Grupę Kapitałową nie są stroną żadnych postępowań sądowych lub arbitrażowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki nie toczą się żadne postępowania przed organami administracji publicznej dotyczące zobowiązań albo wierzytelności Spółki lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki.

### **Znaczące umowy**

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu Spółka oraz Grupa Kapitałowa nie zawierały umów o istotnym znaczeniu dla działalności Spółki i Grupy oraz ich wyników finansowych.



## **Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami**

Spółka i Grupa nie publikowała prognoz wyników finansowych.

## **Kluczowe wskaźniki efektywności**

### **Wskaźniki finansowe**

Kluczowe wskaźniki finansowe związane z działalnością jednostki zostały zaprezentowane i omówione w rozdziale Opis sytuacji finansowej Spółki i Grupy Kapitałowej w 2018 r. niniejszego sprawozdania.

### **Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

Średnie zatrudnienie w 2018 r. w Spółce wynosiło 66 osoby Średnie zatrudnienie w 2018 r. w Grupie Kapitałowej wynosiło 170 osób.

Działalność operacyjna prowadzona przez Grupę Kapitałową w ocenie Zarządu Spółki generuje znikomy wpływ na środowisko naturalne. Emitent informuje, iż w związku z prowadzoną działalnością w 2018 roku nie wystąpiły incydenty lub okoliczności, które skutkowały pojawieniem się po stronie Grupy Kapitałowej zobowiązań lub odszkodowań dotyczących naruszenia przepisów związanych z ochroną środowiska naturalnego.

### **Informacja o konsolidacji**

Artifex Mundi S.A. jest Jednostką dominującą w Grupie Kapitałowej, sporządzającą skonsolidowane sprawozdanie finansowe.

Na dzień 31.12.2018 roku konsolidacji podlegają Artifex Mundi S.A. oraz dwie Spółki zależne: AM Game Studios Sp. z o. o. oraz Modrzew z Daleka Sp. z o. o. W obydwóch tych Spółkach Artifex Mundi S.A. posiada 100% udziałów.

Na dzień 31.12.2017 roku konsolidacji podlegają Artifex Mundi S.A. oraz dwie Spółki zależne: AM Game Studios Sp. z o. o. oraz Modrzew z Daleka Sp. z o. o. W obydwóch tych Spółkach Artifex Mundi S.A. posiada 100% udziałów.

### **Akcje własne**

Spółka ani podmioty od niej zależne nie posiada akcji własnych.

### **Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych**

Badanie sprawozdań finansowych Spółki i Grupy za 2018r. przeprowadziła firma UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.

Szczegółowe informacje nt. podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, umowie z nim zawartej i jego wynagrodzeniu zostały przekazane w Nocie 36 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Artifex Mundi za 2018 r. oraz w Nocie 36 Jednostkowego Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2018 r.

### **Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki i Grupy**

Do głównych czynników mających wpływ na 2018 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:



- Podjęcie, w ramach prowadzonego w 2019 r. procesu przeglądu opcji strategicznych, decyzji o zakończeniu realizacji wybranych projektów gier oraz projektów rozwojowych i konsekwentnym odpisie ich wartości oraz o aktualizacji wartości innych projektów gier,
- Realizacja zaktualizowanego planu rozwoju segmentu HOPA, zakładającego m.in. ograniczenie harmonogramu wydawniczego oraz kładącego szczególny nacisk na lepszą monetyzację portfolio gier Grupy,
- Rozwój segmentu gier *premium* i premiera gry *My Brother Rabbit*,
- Rozwój projektu *Bladebound*.

**Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta**

Brak jest innych informacji istotnych dla oceny sytuacji Spółki i Grupy Kapitałowej niż przekazane w niniejszym raporcie.



## ŁAD KORPORACYJNY

### I. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

**Wskazanie zbioru zasad ładu korporacyjnego, któremu podlega Spółka oraz miejsca, gdzie tekst zbioru zasad jest publicznie dostępny.**

W 2018 roku Spółka przestrzegała zasad ładu korporacyjnego zawartych w zbiorze „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016” [dalej: DPSN], przyjętym przez Radę Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w drodze uchwały nr 26/1413/2015 podjętej w dniu 13 października 2015 roku. Zbiór ten jest udostępniony na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod adresem: <https://www.gpw.pl/dobre-praktyki>.

**Zakres, w jakim Spółka odstąpiła od postanowień zasad ładu korporacyjnego, którym podlega ze wskazaniem tych postanowień oraz wyjaśnienie przyczyn tego odstąpienia.**

Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk Spółka nie stosuje niniejszych rekomendacji: II.R.2, IV.R.2, IV.R.3, VI.R.1., VI.R.2., VI.R.3.

Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk Spółka nie stosuje niniejszych zasad szczegółowych: I.Z.1.10., I.Z.1.15, I.Z.1.16, I.Z.1.20, I.Z.2, II.Z.2, II.Z.8, III.Z.1, III.Z.2, III.Z.3, III.Z.4, IV.Z.1, IV.Z.2, IV.Z.3, VI.Z.2, VI.Z.4.

Rekomendacje:

Rekomendacja II.R.2: „Osoby podejmujące decyzję w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny dążyć do zapewnienia wszechstronności i różnorodności tych organów, między innymi pod względem płci, kierunku wykształcenia, wieku i doświadczenia zawodowego.”

Wyjaśnienie Spółki: Organy Spółki dokonując wyboru członków Zarządu lub Rady Nadzorczej kierują się interesem Spółki.

Rekomendacja IV.R.2: „Jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na strukturę akcjonariatu lub zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile spółka jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla sprawnego przeprowadzenia walnego zgromadzenia przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu takich środków, w szczególności poprzez:

- 1) transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym,
- 2) dwustronną komunikację w czasie rzeczywistym, w ramach której akcjonariusze mogą wypowiadać się w toku obrad walnego zgromadzenia, przebywając w miejscu innym niż miejsce obrad walnego zgromadzenia,
- 3) wykonywanie, osobiście lub przez pełnomocnika, prawa głosu w toku walnego zgromadzenia.”

Wyjaśnienie Spółki:

Z uwagi na strukturę akcjonariatu, oraz względy ekonomiczne Spółka nie zapewnia infrastruktury technicznej niezbędnej dla przeprowadzenia Walnego Zgromadzenia przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej.



Rekomendacja IV.R.3: „Spółka dąży do tego, aby w sytuacji gdy papiery wartościowe wyemitowane przez spółkę są przedmiotem obrotu w różnych krajach (lub na różnych rynkach) i w ramach różnych systemów prawnych, realizacja zdarzeń korporacyjnych związanych z nabyciem praw po stronie akcjonariusza następowała w tych samych terminach we wszystkich krajach, w których są one notowane.

Wyjaśnienie Spółki:

Zasada nie dotyczy Spółki. Papiery wartościowe emitowane przez Spółkę będą przedmiotem obrotu wyłącznie na rynku krajowym.

Rekomendacja VI.R.1. „Wynagrodzenie członków organów spółki i kluczowych menedżerów powinno wynikać z przyjętej polityki wynagrodzeń.”

oraz

Rekomendacja VI.R.2.: „Polityka wynagrodzeń powinna być ściśle powiązana ze strategią spółki, jej celami krótko- i długoterminowymi, długoterminowymi interesami i wynikami, a także powinna uwzględniać rozwiązania służące unikaniu dyskryminacji z jakichkolwiek przyczyn.”

Wyjaśnienie Spółki:

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie przyjęła polityki wynagrodzeń. Wynagrodzenie członków organów i kluczowych menedżerów ustalane jest przez odpowiednie organy Spółki.

Rekomendacja VI.R.3.: „Jeżeli w radzie nadzorczej funkcjonuje komitet do spraw wynagrodzeń, w zakresie jego funkcjonowania ma zastosowanie zasada II.Z.7.”

Wyjaśnienie Spółki:

W Radzie Nadzorczej nie funkcjonuje komitet wynagrodzeń.

Zasady:

Zasady I.Z.1.10., I.Z.1.15, I.Z.1.16 oraz I.Z.1.20:

„I.Z.1. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oprócz informacji wymaganych przepisami prawa.”

„I.Z.1.10. prognozy finansowe – jeżeli spółka podjęła decyzję o ich publikacji – opublikowane w okresie co najmniej ostatnich 5 lat, wraz z informacją o stopniu ich realizacji.”

Wyjaśnienie Spółki:

Zasada nie dotyczy Spółki. Spółka nie podjęła decyzji o publikacji prognoz finansowych.

„I.Z.1.15. informację zawierającą opis stosowanej przez spółkę polityki różnorodności w odniesieniu do władz spółki oraz jej kluczowych menedżerów; opis powinien uwzględniać takie elementy polityki różnorodności, jak płeć, kierunek wykształcenia, wiek, doświadczenie zawodowe, a także wskazywać cele stosowanej polityki różnorodności i sposób jej realizacji w danym okresie sprawozdawczym; jeżeli spółka nie opracowała i nie realizuje polityki różnorodności, zamieszcza na swojej stronie internetowej wyjaśnienie takiej decyzji.”

Wyjaśnienie Spółki:

Spółka nie opracowała polityki różnorodności. Decyzję o wyborze składu Zarządu, Rady Nadzorczej oraz obsadzania stanowisk kluczowych menedżerów znajdują się w gestii uprawnionych organów Spółki.



„I.Z.1.16 informację na temat planowanej transmisji obrad walnego zgromadzenia – nie później niż w terminie 7 dni przed datą walnego zgromadzenia.”

„I.Z.1.20 zapis przebiegu obrad walnego zgromadzenia, w formie audio lub wideo.”

Wyjaśnienie Spółki:

Spółka przewiduje rejestrację przebiegu obrad Walnego Zgromadzenia w formie zapisu audio oraz planuje udostępniać, po odbyciu Walnego Zgromadzenia, na swojej stronie internetowej taki zapis przebiegu obrad Walnego Zgromadzenia. Niezależnie od udostępnienia na stronie internetowej Spółki zapisu przebiegu obrad Walnego Zgromadzenia w formie audio, treść podejmowanych przez Walne Zgromadzenie uchwał będzie przekazywana do publicznej wiadomości w formie raportów bieżących oraz opublikowana na stronie internetowej Spółki. Spółka nie przewiduje możliwości rejestrowania przebiegu obrad Walnego Zgromadzenia w formie zapisu wideo ani zamieszczania takiego zapisu przebiegu obrad Walnego Zgromadzenia na stronie internetowej Spółki. W ocenie Spółki wskazany sposób rejestracji przebiegu obrad Walnego Zgromadzenia, jak również forma dokumentowania obrad zapewniają wysoki stopień transparentności oraz ochrony praw wszystkich akcjonariuszy Spółki. Spółka nie wyklucza możliwości rejestracji i udostępniania zapisu wideo obrad Walnych Zgromadzeń w przyszłości, stosownie do oczekiwań akcjonariuszy.

Zasada I.Z.2: „Spółka, której akcje zakwalifikowane są do indeksów giełdowych WIG20 lub mWIG40, zapewnia dostępność swojej strony internetowej również w języku angielskim, przynajmniej w zakresie wskazanym w zasadzie I.Z.1. Niniejszą zasadę powinny stosować również spółki spoza powyższych indeksów, jeżeli przemawia za tym struktura ich akcjonariatu lub charakter i zakres prowadzonej działalności”

Wyjaśnienie Spółki:

Biorąc pod uwagę obecną strukturę akcjonariatu Spółki, oczekiwaną kapitalizację rynkową, prawdopodobnie niewielką ekspozycję na inwestorów zagranicznych i koszty związane z przygotowaniem strony internetowej w języku angielskim i jej aktualizacji, Spółka na chwilę obecną nie posiada strony internetowej w języku angielskim w zakresie wskazanym w zasadzie I.Z.1. Emitent podejmie starania by stosować tę zasadę w przyszłości.

Zasada II.Z.2: „Zasiadanie członków zarządu spółki w zarządach lub radach nadzorczych spółek spoza grupy kapitałowej spółki wymaga zgody rady nadzorczej.”

Wyjaśnienie Spółki:

Dokumenty wewnętrzne Spółki nie zobowiązują członków Zarządu do uzyskania zgody Rady Nadzorczej na zasiadanie członków Zarządu Spółki w zarządach lub radach nadzorczych spółek spoza grupy kapitałowej, której podmiotem dominującym jest Emitent, chyba że spółki te prowadzą działalność konkurencyjną.

Zasada III.Z.1: „Za wdrożenie i utrzymanie skutecznych systemów kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, compliance oraz funkcji audytu wewnętrznego odpowiada zarząd spółki.”

Wyjaśnienie Spółki:

W Spółce nie wyodrębniono organizacyjnie funkcji audytu wewnętrznego.

Zasada III.Z.2 „Z zastrzeżeniem zasady III.Z.3., osoby odpowiedzialne za zarządzanie ryzykiem, audyt wewnętrzny i compliance podlegają bezpośrednio prezesowi lub innemu członkowi zarządu, a także mają zapewnioną możliwość raportowania bezpośrednio do rady nadzorczej lub komitetu audytu.”

Wyjaśnienie Spółki:

W strukturze Spółki nie ma wyodrębnionej komórki odpowiedzialnej za zarządzanie ryzykiem, audyt wewnętrzny i compliance. W związku z tym, na chwilę obecną, nie ma osoby odpowiedzialnej za zarządzanie tymi obszarami, podlegającej bezpośrednio Prezesowi Zarządu lub innemu członkowi Zarządu, a także mającej zapewnioną możliwość raportowania bezpośrednio do Rady Nadzorczej lub Komitetu Audytu.

Zasada III.Z.3: „W odniesieniu do osoby kierującej funkcją audytu wewnętrznego i innych osób odpowiedzialnych za realizację jej zadań zastosowanie mają zasady niezależności określone w powszechnie uznanych, międzynarodowych standardach praktyki zawodowej audytu wewnętrznego.”

Wyjaśnienie Spółki:

W strukturze Spółki nie ma wyodrębnionej komórki odpowiedzialnej za audyt wewnętrzny, w związku z tym, na chwilę obecną, nie ma osoby kierującej funkcją audytu wewnętrznego oraz innych osób odpowiedzialnych za funkcję audytu wewnętrznego, co do których mają zastosowanie zasady niezależności określone w powszechnie uznanych, międzynarodowych standardach praktyki zawodowej audytu wewnętrznego.

Zasada III.Z.4.: „Co najmniej raz w roku osoba odpowiedzialna za audyt wewnętrzny (w przypadku wyodrębnienia w spółce takiej funkcji) i zarząd przedstawiają radzie nadzorczej własną ocenę skuteczności funkcjonowania systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie III.Z.1, wraz z odpowiednim sprawozdaniem.”

Wyjaśnienie Spółki:

W strukturze Spółki nie ma wyodrębnionej komórki odpowiedzialnej za audyt wewnętrzny, w związku z tym, na chwilę obecną, nie ma osoby kierującej funkcją audytu wewnętrznego oraz innych osób odpowiedzialnych za funkcję audytu wewnętrznego. Zarząd Spółki przedstawia Radzie Nadzorczej własną ocenę skuteczności funkcjonowania systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie III.Z.1. wraz z odpowiednim sprawozdaniem.

Zasada IV.Z.1.: „Spółka ustala miejsce i termin walnego zgromadzenia w sposób umożliwiający udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.”

Wyjaśnienie Spółki:

Spółka ustala termin i miejsce Walnego Zgromadzenia w sposób umożliwiający udział w obradach wszystkim zainteresowanym akcjonariuszom.

Zasada IV.Z.2.: „Jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na strukturę akcjonariatu spółki, spółka zapewnia powszechnie dostępną transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym.”

Wyjaśnienie Spółki:

Z uwagi na strukturę akcjonariatu oraz względy ekonomiczne, Spółka nie zapewnia transmisji Walnych Zgromadzeń w czasie rzeczywistym.

Zasada VI.Z.1: „Programy motywacyjne powinny być tak skonstruowane, by między innymi uzależniać poziom wynagrodzenia członków zarządu spółki i jej kluczowych menedżerów od rzeczywistej, długoterminowej sytuacji finansowej spółki oraz długoterminowego wzrostu wartości dla akcjonariuszy i stabilności funkcjonowania przedsiębiorstwa.”

Wyjaśnienie Spółki:

W Spółce nie są realizowane programy motywacyjne. Zasada nie dotyczy Spółki.

Zasada VI.Z.2: „Aby powiązać wynagrodzenie członków zarządu i kluczowych menedżerów z długookresowymi celami biznesowymi i finansowymi spółki, okres pomiędzy przyznaniem w ramach programu motywacyjnego opcji lub innych instrumentów powiązanych z akcjami spółki, a możliwością ich realizacji powinien wynosić minimum 2 lata.

Wyjaśnienie Spółki:

W Spółce nie są realizowane programy motywacyjne. Zasada nie dotyczy Spółki.

Zasada VI.Z.4: „Spółka w sprawozdaniu z działalności przedstawia raport na temat polityki wynagrodzeń, zawierający co najmniej:

- 1) ogólną informację na temat przyjętego w spółce systemu wynagrodzeń,
- 2) informacje na temat warunków i wysokości wynagrodzenia każdego z członków zarządu, w podziale na stałe i zmienne składniki wynagrodzenia, ze wskazaniem kluczowych parametrów ustalania zmiennych składników wynagrodzenia i zasad wypłaty odpraw oraz innych płatności z tytułu rozwiązania stosunku pracy, zlecenia lub innego stosunku prawnego o podobnym charakterze – oddzielnie dla spółki i każdej jednostki wchodzącej w skład grupy kapitałowej,
- 3) informacje na temat przysługujących poszczególnym członkom zarządu i kluczowym menedżerom pozafinansowych składników wynagrodzenia,
- 4) wskazanie istotnych zmian, które w ciągu ostatniego roku obrotowego nastąpiły w polityce wynagrodzeń, lub informację o ich braku,
- 5) ocenę funkcjonowania polityki wynagrodzeń z punktu widzenia realizacji jej celów, w szczególności długoterminowego wzrostu wartości dla akcjonariuszy i stabilności funkcjonowania przedsiębiorstwa.”

Wyjaśnienie Spółki:

Spółka nie wprowadziła polityki wynagrodzeń.

## II. AKCJONARIAT SPÓŁKI

### Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Porozumienie akcjonariuszy*	2 686 293	4 502 266	22,58%	29,22%
Tomasz Jeziorski	696 999	1 277 485	5,86%	8,29%
Robert Mikuszewski	659 482	1 220 996	5,54%	7,92%



Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Adrian Dębowski	651 726	1 203 753	5,48%	7,81%
GREENLIGHT FIZ AN	1 750 000	1 750 000	14,71%	11,36%
AVIVA TFI	1 284 849	1 284 849	10,80%	8,34%
NN OFE	1 179 586	1 179 586	9,91%	7,66%
Pozostali	2 988 065	2 988 065	25,12%	19,39%
<b>Razem</b>	<b>11 897 000</b>	<b>15 407 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

**Tabela nr 11. Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji raportu rocznego.**

\* Porozumienie między Tomaszem Grudzińskim, Jakubem Grudzińskim, Kamilem Urbanikiem, Mariuszem Szynalikiem, Rafałem Wrońskim, Adrianem Póttorakiem, Bożeną Grudzińską oraz Bogdanem Grudzińskim dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji spółki.

#### **Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne**

Statut Spółki nie przyznaje żadnemu z posiadaczy akcji Spółki lub innych papierów wartościowych specjalnych uprawnień.

#### **Ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu**

Statut Spółki nie przewiduje ograniczeń co do wykonywania prawa głosu z akcji ani też zapisów, zgodnie z którymi przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi byłyby oddzielne od posiadania papierów wartościowych.

#### **Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki**

Na dzień sprawozdawczy oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie ma, wedle najlepszej wiedzy Zarządu, żadnych ograniczeń wynikających z umów lub innych podstaw prawnych dla przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki.

### **III. ZARZĄD I RADA NADZORCZA**

#### **Skład osobowy Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki**

Skład Zarządu na dzień bilansowy:

- Tomasz Grudziński      Prezes Zarządu
- Jakub Grudziński      Członek Zarządu
- Kamil Urbanek          Członek Zarządu
- Mariusz Szynalik       Członek Zarządu



Skład Zarządu na dzień sporządzenia sprawozdania:

- Tomasz Grudziński Prezes Zarządu
- Kamil Urbanek Członek Zarządu
- Przemysław Błaszczyk Członek Zarządu

W roku obrotowym i po jego zakończeniu miały miejsce następujące zmiany w składzie Zarządu:

- 26 lutego 2019 roku z pełnienia funkcji Członka Zarządu zrezygnowali Jakub Grudziński oraz Mariusz Szynalik
- 26 lutego 2019 roku Rada Nadzorcza Spółki powołała w skład Zarządu Spółki, jako Członka Zarządu, Przemysława Błaszczyka

Skład Rady Nadzorczej na dzień bilansowy:

- Rafał Wroński Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Danowski Członek Rady Nadzorczej
- Robert Ditrych Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Nowakowska Członek Rady Nadzorczej
- Adrian Półtorak Członek Rady Nadzorczej
- Piotr Woźniak Członek Rady Nadzorczej

Skład Rady Nadzorczej na dzień sporządzenia sprawozdania:

- Rafał Wroński Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Danowski Członek Rady Nadzorczej
- Robert Ditrych Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Nowakowska Członek Rady Nadzorczej
- Adrian Półtorak Członek Rady Nadzorczej

W roku obrotowym i po jego zakończeniu miały miejsce następujące zmiany w składzie Rady Nadzorczej:

- 31 stycznia 2019 roku Piotr Woźniak złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki.

## Zasady powoływania i odwoływania osób nadzorujących i zarządzających oraz ich uprawnienia

### Zarząd

Zgodnie z § 11 Statutu Spółki Zarząd składa się z jednej albo większej liczby osób, w tym Prezesa Zarządu, który przewodniczy posiedzeniom Zarządu i kieruje jego pracami. Członkowie Zarządu są powoływani na wspólną kadencję, która trwa 5 (pięć) lat. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada



Nadzorcza, za wyjątkiem członków Zarządu pierwszej kadencji, którzy zostali powołani przez Zgromadzenie Wspólników spółki przekształcanej w procesie przekształcenia Spółki.

Kompetencje i sposób działania Zarządu określa Kodeks Spółek Handlowych oraz Statut Spółki. Zgodnie z §12. Statutu Spółki Zarząd reprezentuje Spółkę oraz prowadzi sprawy Spółki, za wyjątkiem spraw zastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej.

### **Rada Nadzorcza**

Zgodnie z § 15 Statutu Spółki Rada Nadzorcza składa się z pięciu osób, powoływanych na okres wspólnej kadencji trwającej 5 lat. Członków Rady Nadzorczej powołuje Walne Zgromadzenie, za wyjątkiem członków Rady Nadzorczej pierwszej kadencji, którzy zostali powołani przez Zgromadzenie Wspólników spółki przekształcanej w procesie przekształcenia Spółki. Rada Nadzorcza samodzielnie powołuje ze swojego grona Przewodniczącego Rady Nadzorczej i Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej. W przypadku gdy na skutek wygaśnięcia mandatu członka Rady Nadzorczej powołanego przez Walne Zgromadzenie liczba członków Rady Nadzorczej spadnie poniżej ustawowego minimum Zarząd obowiązany jest podjąć czynności zmierzające do uzupełnienia składu Rady Nadzorczej, w szczególności do niezwłocznego zwołania Walnego Zgromadzenia.

Rada Nadzorcza nadzoruje działalność Spółki. Do kompetencji Rady Nadzorczej należy w szczególności:

- a) ocena sprawozdania Zarządu z działalności Spółki i sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy, w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak i ze stanem faktycznym;
- b) ocena wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku albo pokrycia straty;
- c) składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników oceny, o której mowa w lit. a) i b) powyżej;
- d) sporządzanie i przedstawianie Walnemu Zgromadzeniu oceny sytuacji Spółki, jej działalności, w tym wypełniania obowiązków informacyjnych przez Spółkę, wymaganej zgodnie z przyjętymi zasadami ładu korporacyjnego obowiązującymi na rynku regulowanym na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, na którym są lub mają być notowane akcje Spółki;
- e) monitorowanie skuteczności systemów kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem oraz funkcji audytu wewnętrznego;
- f) ustalanie liczby członków Zarządu Spółki;
- g) powoływanie i odwoływanie członków Zarządu Spółki oraz zawieszanie w czynnościach, z ważnych powodów, poszczególnych lub wszystkich członków Zarządu Spółki, a także delegowanie członków Rady Nadzorczej, na okres nie dłuższy niż 3 miesiące, do czasowego wykonywania czynności członków Zarządu, którzy zostali odwołani, złożyli rezygnację albo z innych przyczyn nie mogą sprawować swoich czynności;
- h) przyznawanie i ustalanie wysokości wynagrodzenia członków Zarządu Spółki;
- i) wyrażanie zgody na udzielanie prokury;
- j) wyrażenie zgody na nabycie lub zbycie nieruchomości, prawa użytkowania wieczystego gruntu lub udziałów w nieruchomości lub w prawie użytkowania wieczystego gruntu, a także ustanawianie na nich ograniczonych praw rzeczowych,
- k) reprezentowanie Spółki w umowach oraz sporach z członkami Zarządu
- l) uchwalanie Regulaminu Zarządu;
- m) wybór biegłego rewidenta do zbadania sprawozdania finansowego Spółki;



- n) wyrażanie zgody na wypłatę akcjonariuszom zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy na koniec roku obrotowego, jeżeli Spółka posiada środki wystarczające na wypłatę;
- o) wyrażanie zgody na zawarcie przez Spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce lub podmiotem powiązany, z wyłączeniem transakcji i umów typowych zawieranych na warunkach rynkowych w ramach bieżącej działalności operacyjnej prowadzonej przez Spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej; przez istotną umowę rozumie się umowę, której wartość przedmiotu wynosi co najmniej 5 % wartości kapitałów własnych Spółki według ostatniego zaudytowanego skonsolidowanego sprawozdania finansowego;
- p) wyrażanie zgody na nabycie, objęcie lub zbycie przez Spółkę jakichkolwiek akcji lub udziałów w innych spółkach mających siedzibę w kraju lub zagranicą, gdy wartość objęcia lub cena nabycia lub zbycia przekracza kwotę 2.000.000,00 zł;
- q) opiniowanie spraw mających być przedmiotem uchwał Walnego Zgromadzenia.

## Komitet Audytu Rady Nadzorczej

### Uprawnienia

Komitet Audytu pełni funkcje konsultacyjno-doradcze i audytu dla Rady Nadzorczej, w zakresie prawidłowego stosowania przez Spółkę zasad sprawozdawczości finansowej, wewnętrznej kontroli Spółki oraz współpracy z biegłymi rewidentami.

Komitet Audytu składa się z trzech członków. Większość członków Komitetu Audytu, w tym Przewodniczący, jest niezależna od Spółki zgodnie z art. 129 ust. 3 ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (dalej: Ustawa). Przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych.

Do zadań Komitetu Audytu należy w szczególności:

- monitorowanie:
  - procesu sprawozdawczości finansowej,
  - skuteczności systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu wewnętrznego, w tym w zakresie sprawozdawczości finansowej,
  - wykonywania czynności rewizji finansowej, w szczególności przeprowadzania przez firmę audytorską badania, z uwzględnieniem wszelkich wniosków i ustaleń Komisji Nadzoru Audytowego wynikających z kontroli przeprowadzonej w firmie audytorskiej;
- kontrolowanie i monitorowanie niezależności biegłego rewidenta i firmy audytorskiej, w szczególności w przypadku, gdy na rzecz Spółki świadczone są przez firmę audytorską inne usługi niż badanie;
- informowanie Rady Nadzorczej o wynikach badania oraz wyjaśnianie, w jaki sposób badanie to przyczyniło się do rzetelności sprawozdawczości finansowej w Spółce, a także jaka była rola Komitetu w procesie badania;
- dokonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażanie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem w Spółce;
- opracowywanie polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania;



- opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- określanie procedury wyboru firmy audytorskiej przez Spółkę;
- przedstawianie Radzie Nadzorczej rekomendacji dotyczącej powołania biegłych rewidentów lub firmy audytorskiej zgodnie z polityką wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania i polityką świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- przedkładanie zaleceń mających na celu zapewnienie rzetelności procesu sprawozdawczości finansowej w Spółce.

### **Skład osobowy**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Komitetu Audytu wchodzi:

Ewelina Nowakowska	Przewodniczący Komitetu Audytu
Przemysław Danowski	Członek Komitetu Audytu
Robert Dityrch	Członek Komitetu Audytu

W 2018 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie miały miejsca żadne zmiany w składzie Komitetu Audytu.

Członkami Komitetu Audytu, którzy spełniali w 2018 r. i spełniają na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ustawowe kryteria niezależności, są: Ewelina Nowakowska i Robert Dityrch.

Członkami Komitetu Audytu posiadającymi wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, są Przemysław Danowski oraz Robert Dityrch.

Kwalifikacje w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych Roberta Dityrcha są związane z m.in. wieloletnim pełnieniem funkcji przez niego w zarządach spółek, w tym spółek publicznych (Paged S.A.) oraz nadzorowaniem procesu sprawozdawczości finansowej podmiotów, z którymi Robert Dityrch, jako dyrektor finansowy, współpracuje i współpracował.

Kwalifikacje w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych Przemysława Danowskiego są związane z m.in. wieloletnim pełnieniem funkcji przez niego w zarządach spółek, w tym spółek publicznych (ZPC Otmuchów S.A.).

Członkami Komitetu Audytu posiadającymi wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka jest Przemysław Danowski.

Kwalifikacje Przemysława Danowskiego w tym zakresie są związane m.in. z wieloletnim pełnieniem przez niego funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki.

### **Działalność Komitetu Audytu**

W 2018 r. Komitet Audytu odbył trzy posiedzenia.

### **Główne założenia Polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania sprawozdania finansowego**



Zgodnie z polityką wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania sprawozdań finansowych Artifex Mundi S.A., wyboru firmy audytorskiej dokonuje Rada Nadzorcza, działając na podstawie rekomendacji Komitetu Audytu

W toku przygotowywania przez Komitet Audytu rekomendacji, a następnie w procesie wyboru firmy audytorskiej dokonywanego przez Radę Nadzorczą Artifex Mundi S.A., uwzględniane są następujące kryteria:

- a) cena zaproponowana za badanie,
- b) zapewnienie wysokiej jakości badania,
- c) brak konfliktu interesów,
- d) rotacja firm przeprowadzających badanie,
- e) doświadczenie podmiotu w badaniu sprawozdań finansowych o podobnym do Spółki profilu działalności,
- f) kwalifikacje zawodowe osób bezpośrednio zaangażowanych w badanie,
- g) reputacja podmiotu,
- h) termin wykonania badania.

Wybór firmy audytorskiej dokonywany jest z uwzględnieniem wymaganej przepisami prawa zasady rotacji firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta.

**Główne założenia polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem**

Biegły rewident lub firma audytorska przeprowadzająca ustawowe badania sprawozdań Spółki i skonsolidowanych sprawozdań Grupy Kapitałowej ani żaden z członków sieci, do której należy biegły rewident lub firma audytorska, nie mogą świadczyć bezpośrednio ani pośrednio na rzecz badanej jednostki, jej jednostki dominującej ani jednostek przez nią kontrolowanych żadnych usług zabronionych w rozumieniu art. 5 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE nr 537/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie szczegółowych wymogów dotyczących ustawowych badań sprawozdań finansowych jednostek interesu publicznego oraz innych usług niebędących czynnościami rewizji finansowej, za wyjątkiem usług dozwolonych wskazanych w art. 136 ust. 2 Ustawy.

Zgodnie z polityką Spółki:

- Świadczenie usług warunkowo dopuszczonych możliwe jest jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową Spółki, po przeprowadzeniu przez Komitet Audytu oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności (oświadczenie firmy audytorskiej) o której mowa w art. 69–73 Ustawy oraz zatwierdzeniu świadczenia tych usług przez Komitet Audytu.
- Stosownie do art. 4 ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE nr 537/2014 w przypadku gdy firma audytorska świadczy przez okres co najmniej trzech kolejnych lat obrotowych na rzecz Spółki usługi niebędące badaniem sprawozdań finansowych inne niż usługi, o których mowa w art. 5 ust. 1 Rozporządzenia (zabronione), całkowite wynagrodzenie z tytułu takich usług jest ograniczone do najwyżej 70 % średniego wynagrodzenia płaconego



w trzech kolejnych ostatnich latach obrotowych z tytułu badania ustawowego badanej jednostki.

W 2018 r. oraz w 2019 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania firma UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. nie świadczyła dla Spółki oraz Grupy Kapitałowej usług niebędących badaniem sprawozdań finansowych.

#### **IV. WALNE ZGROMADZENIE**

##### **Sposób działania Walnego Zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia**

Walne Zgromadzenie działa na podstawie Kodeksu Spółek Handlowych i Statutu Spółki.

Walne Zgromadzenie może być Zwyczajne albo Nadzwyczajne.

Walne Zgromadzenia odbywają się w siedzibie Spółki, w Katowicach albo w Warszawie.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje Zarząd. Zwyczajne Walne Zgromadzenie powinno się odbyć w terminie sześciu miesięcy po upływie każdego roku obrotowego. Rada Nadzorcza może zwołać Zwyczajne Walne Zgromadzenie, jeżeli Zarząd nie zwoła go w terminie określonym przepisami prawa lub Statutu Spółki.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje się w przypadkach określonych w przepisach Kodeksu spółek handlowych lub w Statucie, a także gdy podmioty lub organy uprawnione do zwołania Walnych Zgromadzeń uznają to za wskazane. W szczególności Zarząd zwołuje Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie na wniosek akcjonariusza lub akcjonariuszy reprezentujących co najmniej 1/20 kapitału zakładowego Spółki, złożony na piśmie. Akcjonariusze reprezentujący co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w Spółce mogą zwołać Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie. Akcjonariusze wyznaczają przewodniczącego tego Walnego Zgromadzenia.

Akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej 1/20 (jedną dwudziestą) kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia poszczególnych spraw w porządku obrad Walnego Zgromadzenia.

Jeżeli przepisy Kodeksu Spółek Handlowych oraz postanowienia Statutu Spółki nie stanowią inaczej Walne Zgromadzenie jest ważne bez względu na liczbę reprezentowanych na nim akcji.

Uchwały Walnego Zgromadzenia podejmowane są bezwzględną większością głosów oddanych, jeżeli niniejszy Statut lub przepisy prawa nie stanowią inaczej

Do kompetencji Walnego Zgromadzenia należy:

- a) rozpatrzenie i zatwierdzenie sprawozdania Zarządu z działalności Spółki, sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy oraz udzielenie absolutorium członkom organów Spółki z wykonania przez nich obowiązków,
- b) podjęcie uchwały o podziale zysku albo o pokryciu straty,
- c) zmiana Statutu Spółki,
- d) emisja warrantów subskrypcyjnych, obligacji zamiennych na akcje lub obligacji z prawem pierwszeństwa objęcia akcji,
- e) umorzenie akcji Spółki,
- f) obniżenie lub podwyższenie kapitału zakładowego Spółki,



- g) zbycie lub wydzierżawienie całości lub części przedsiębiorstwa Spółki albo ustanowienia na nim ograniczonego prawa rzeczowego,
- h) rozwiązanie lub likwidacja Spółki,
- i) tworzenie kapitałów zapasowego i rezerwowych i decydowanie o ich przeznaczeniu,
- j) podział lub przekształcenie Spółki,
- k) połączenie Spółki z innymi spółkami,
- l) przyznawanie i ustalanie wysokości wynagrodzenia dla członków Rady Nadzorczej,
- m) uchwalanie Regulaminu Walnego Zgromadzenia.

Uchwała w przedmiocie zmian Statutu Spółki zwiększająca świadczenia akcjonariuszy lub uszczuplająca prawa przyznane osobiście poszczególnym akcjonariuszom wymaga zgody wszystkich akcjonariuszy Spółki, których dotyczy.

Głosowanie na Walnym Zgromadzeniu jest jawne.

Tajne głosowanie zarządza się przy wyborach oraz nad wnioskami o odwołanie członków organów Spółki lub likwidatorów, o pociągnięcie ich do odpowiedzialności, jak również w sprawach osobowych.

Tajne głosowanie zarządza się na żądanie choćby jednego z akcjonariuszy obecnych lub reprezentowanych na Walnym Zgromadzeniu.

Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący Rady Nadzorczej a w wypadku jego nieobecności Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej lub w wypadku ich nieobecności inny członek Rady Nadzorczej, a w przypadku nieobecności członków Rady Nadzorczej — Prezes Zarządu albo osoba wyznaczona przez Zarząd. Po otwarciu Walnego Zgromadzenia spośród osób uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu wybiera się Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia.

## V. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE

### Systemy kontroli wewnętrznej Spółki i zarządzania ryzykiem

Kontrola i zarządzanie ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych jest sprawowana przez Dyrektora Finansowego i Zarząd Spółki. Dyrektor Finansowy oraz Zarząd Spółki są odpowiedzialni za skuteczność systemów kontroli i zarządzania ryzykiem.

Sprawozdania finansowe Spółki i Grupy Kapitałowej przygotowywane są przez zespół księgowych. Osoby zaangażowane w przygotowanie sprawozdań finansowych mają odpowiednie kwalifikacje umożliwiające przygotowanie sprawozdań finansowych zgodnie ze stosowanymi przez Spółkę standardami rachunkowości.

Nadzór merytoryczny i organizacyjny nad procesem sporządzenia sprawozdań sprawują Dyrektor Finansowy. Są oni również odpowiedzialni za organizację prac związanych z przygotowaniem sprawozdań finansowych.

Dane finansowe, będące podstawą sprawozdań finansowych, pochodzą z systemu księgowo-finansowego, w którym rejestrowane są transakcje zgodnie z polityką rachunkową Spółki. Rejestrowanie i opracowywanie danych w systemie księgowo-finansowym podlega procedurom operacyjnym i akceptacyjnym.

Sporządzone sprawozdanie finansowe jest weryfikowane i akceptowane przez Zarząd. Roczne i półroczne sprawozdania finansowe podlegają niezależnemu badaniu i przeglądowi przez biegłego



rewidenta. Wyniki badania przekazywane są Zarządowi i Radzie Nadzorczej, a opinia i raport z badania sprawozdania rocznego –Walnemu Zgromadzeniu.

Kontrola i zarządzanie ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych spółek zależnych, sprawowana jest za pośrednictwem przedstawicieli Spółki w organach podmiotów zależnych.

### **Opis zasad zmiany Statutu lub umowy Spółki**

Zgodnie z art. 430 par. 1 Kodeksu Spółek Handlowych zmiana Statutu Spółki należy do kompetencji Walnego Zgromadzenia i wymaga podjęcia uchwały przez Walne Zgromadzenie Spółki. Uchwała dotycząca zmiany Statutu zapada większością trzech czwartych głosów, przy czym uchwała dotycząca zmiany Statutu, zwiększająca świadczenia akcjonariuszy lub uszczuplająca prawa przyznane osobiście poszczególnym akcjonariuszom, wymaga zgody wszystkich akcjonariuszy, których dotyczy. Statut nie ustanawia surowszych warunków podjęcia uchwały w sprawie jego zmiany.

Zgodnie z postanowieniami Kodeksu Spółek Handlowych, w przypadku zamierzonej zmiany Statutu w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, które publikowane jest na stronie internetowej Spółki oraz zgodnie z zasadami przekazywania informacji bieżących i okresowych, ujęte zostają dotychczas obowiązujące postanowienia oraz treść proponowanych zmian.

Po podjęciu przez Walne Zgromadzenie uchwały w sprawie zmian w Statucie Spółki, Zarząd Spółki zgłasza ten fakt do Sądu Rejestrowego. Zmiana dokonana w Statucie obowiązuje z chwilą zarejestrowania jej przez sąd. Następnie Rada Nadzorcza ustala tekst jednolity Statutu uwzględniający wprowadzone zmiany, o ile Walne Zgromadzenie udzieli Radzie Nadzorczej upoważnienia w tym zakresie.

Zabrze, dnia 17 kwietnia 2017 roku

### **Zarząd Spółki:**

**Tomasz Grudziński**  
Prezes Zarządu

**Kamil Urbanek**  
Członek Zarządu

**Przemysław Błaszczuk**  
Członek Zarządu

