



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY
30 CZERWCA 2024 ROKU**

WYBRANE DANE FINANSOWE	3
I. ARTIFEX MUNDI S.A.....	3
PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI.....	4
I. PODSTAWOWE INFORMACJE	4
II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI	4
III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA.....	5
PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2024 R.	6
I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2024 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	6
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI.....	7
1. Rachunek z całkowitych dochodów	7
2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki	9
3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.	11
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2024 R.	12
1. Przychody ze sprzedaży.....	12
2. Koszty bieżącej działalności	14
3. Aktywowane koszty gier komputerowych.....	15
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2024 R. W SPÓŁCE.....	16
1. Gry free-to-play.....	16
2. Gry HOPA	17
PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI	18
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE	18
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE	18
INFORMACJE DODATKOWE	18
I. AKCJONARIAT SPÓŁKI	18
II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA	19
III. CZYNNIKI RYZYKA	20
IV. KAPITAŁ LUDZKI	20
V. POZOSTAŁE INFORMACJE	21

WYBRANE DANE FINANSOWE

I. ARTIFEX MUNDI S.A.

w tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	52 149	35 536
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	15 239	9 862
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	15 818	11 156
Zysk (strata) okresu	14 353	9 832
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 877	1 484
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-5 334	-1 951
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-657	-383
Przepływy pieniężne netto razem	-108	-855

w tys. PLN	30 czerwca 2024 r.	31 grudnia 2023 r.
Aktywa trwałe	17 466	9 413
Aktywa obrotowe	103 824	89 465
Aktywa razem	121 290	98 878
Zobowiązania długoterminowe	6 641	1 194
Zobowiązania krótkoterminowe	19 265	17 021
Kapitał własny	95 385	80 663
Liczba akcji (szt.)	118 970	118 970
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Zysk na jedną akcję (PLN)	1,21	2,09
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	8,02	6,78

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2024 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2023 r. Wszystkie dane finansowe przedstawione są w tys. złotych, o ile nie wskazano inaczej.

PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI

I. PODSTAWOWE INFORMACJE

Artifex Mundi w skrócie

Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Katowicach jest producentem i wydawcą gier komputerowych z 16-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. Od 2016 r. Artifex Mundi jest notowana na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

Artifex Mundi od początku swojej działalności jest obecny w segmencie gier casual, rozumianych jako gry charakteryzujące się prostymi zasadami rozgrywki oraz niewielkim niezbędnym zaangażowaniem czasowym od gracza. Artifex Mundi jest wiodącym wydawcą gier z gatunku HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure), łączących rozwiązywanie łamigłówek i znajdowanie ukrytych obiektów na rysunkach z elementami gier przygodowych. Rozwijany od 2015 r. segment gier free-to-play obecnie koncentruje się na rozwoju mobilnych gier z gatunku RPG (średnio złożone komputerowe gry fabularne) oraz gry *Unsolved*, będącej nowym kanałem monetyzacji portfolio gier HOPA Spółki.

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, Xbox Series, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch).

II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Spółka zajmuje się produkcją oraz wydawaniem gier komputerowych, które są monetyzowane w dwóch modelach:

- 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 2015 r. Artifex Mundi rozwija i komercjalizuje gry w tym modelu;
- 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.

Opierając się na sposobie monetyzacji swoich produktów i usług, Spółka wyróżnia następujące segmenty swojej działalności:

- segment free-to-play (F2P), który obejmuje produkcję i wydawanie gier monetyzowanych w modelu free-to-play, przeznaczonych na platformy mobilne;
- segment gier HOPA, który obejmuje produkcję oraz działalność wydawniczą gier z gatunku Hidden Object Puzzle Adventure (HOPA) monetyzowanych w modelu premium;
- segment pozostały, obejmujący świadczenie usług informatycznych.

III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

Zaktualizowana strategia rozwoju Artifex Mundi wiąże długoterminowy wzrost wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy z rozwojem działalności deweloperskiej i wydawniczej oraz konsekwentnym sukcesem w segmencie gier *free-to-play*, przy równoczesnej maksymalizacji zyskowności i wykorzystaniu szans biznesowych w segmencie gier HOPA.

Strategicznym celem Artifex Mundi jest stworzenie, w obu wewnętrznych studiach Spółki – Hidden Object oraz RPG – perspektywicznej, zyskowej i skalowalnej gry *free-to-play*, której rozwój w kolejnych latach będzie motorem napędowym wzrostu firmy, przy jednoczesnej maksymalizacji dodatnich przepływów pieniężnych z komercjalizacji gier HOPA w modelu *premium* m.in. poprzez rozbudowę kanałów sprzedaży już posiadanego portfela gier.

Struktura organizacyjna Spółki została dostosowana do aktualnej strategii rozwoju poprzez utworzenie dwóch wyspecjalizowanych studiów, realizujących odpowiednio projekty z gatunku Hidden Object (rozbudowa oraz monetyzacja gry *Unsolved*, w tym dalsza monetyzacja portfela gier HOPA) oraz RPG.

W I półroczu 2024 r. Spółka kontynuowała realizację strategii rozwoju, prowadząc kluczowe dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki projekty *free-to-play*: *Unsolved* oraz projekt nowej gry RPG, równocześnie maksymalizując przepływy pieniężne z historycznej działalności Artifex Mundi (gry *premium*).

PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2024 R.

I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2024 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Styczeń 2024 r.

- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Zakup akcji przez Roberta Ditrycha
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Tibetan Quest: Beyond World's End

Luty 2024 r.

- Wzbogacenie Unsolved o grę Clockwork Tales

Marzec 2024 r.

- Wzbogacenie Unsolved o grę Demon Hunter 3: Revelation
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Tiny Tales: Heart of the Forest

Maj 2024 r.

- Wzbogacenie Unsolved o grę Queen's Quest 3: The End of Dawn
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Chronicles of Magic: Divided Kingdoms
- Rekomendacje Zarządu oraz Rady Nadzorczej w sprawie podziału zysku netto osiągniętego w 2023 r.
- Zwołanie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki

Czerwiec 2024 r.

- Zmniejszenie stanu posiadania akcji Spółki przez fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden PTE
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Powołanie Jakuba Głowaczewskiego w skład Rady Nadzorczej Spółki
- Rejestracja przez Sąd zmian w statucie Artifex Mundi
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Faces of Illusion: The Twin Phantoms

Lipiec 2024 r.

- Zmiana adresu Spółki
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Agent Walker: Secret Journey

Sierpień 2024 r.

- Rozpoczęcie skupu akcji własnych

II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	52 149	35 536	47%
Koszt własny sprzedaży	6 462	4 512	43%
Wynik brutto ze sprzedaży	45 687	31 024	47%
Koszty sprzedaży	26 095	18 612	40%
Koszty ogólnego zarządu	4 304	2 570	67%
Pozostałe przychody operacyjne	123	186	-34%
Pozostałe koszty operacyjne	172	166	4%
Wynik operacyjny	15 239	9 862	55%
Przychody finansowe	1 005	1 823	-45%
Koszty finansowe	426	529	-19%
Wynik przed opodatkowaniem	15 818	11 156	42%
Podatek dochodowy	1 465	1 324	11%
Wynik okresu	14 353	9 832	46%

Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	87,6%	87,3%
Rentowność na działalności operacyjnej	29,2%	27,8%
Rentowność netto	27,5%	27,7%

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.

W I półroczu 2024 r. Artifex Mundi wypracował 52,1 mln zł przychodów, wobec 35,5 mln zł w I półroczu 2023 r. (wzrost o 47%), wypracowując 45,7 mln zł zysku brutto na sprzedaży. O dynamicznym wzroście sprzedaży Spółki przesądziły rosnące przychody z komercjalizacji gry *Unsolved*. Rentowność brutto na sprzedaży w analizowanym okresie wyniosła 87,6%, wobec 87,3% w I półroczu 2023 r.

W analizowanym okresie Spółka wypracowała 15,2 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 9,9 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej (wzrost o 55%). Rentowność operacyjna Spółki w minionym półroczu wyniosła 29,2%, wobec 27,8% rok wcześniej. Wynik netto Spółki za okres wyniósł 14,4 mln zł, wobec 9,8 mln zł rok wcześniej (wzrost o 46%).

EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	52 149	35 536	47%
EBITDA znormalizowana ¹⁾	18 050	12 387	46%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	13 081	9 723	35%
Średnia liczba pracowników niezależnie od formy zatrudnienia	112	99	13%

W I półroczu 2024 r. Spółka wypracowała 18,0 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 12,4 mln zł w I półroczu 2023 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 35%, do 13,1 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 112 osób, wobec 99 osób rok wcześniej.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBTIDA do wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.
Wynik na działalności operacyjnej	15 239	9 862
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	2 236	2 224
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	205	116
EBTIDA¹⁾	17 680	12 202
Korekta o:		
a) koszty programu motywacyjnego	370	185
EBITDA znormalizowana¹⁾	18 050	12 387

1) EBITDA oraz EBITDA znormalizowana są wielkościami ekonomicznymi nie znajdującymi odzwierciedlenia w obowiązujących standardach rachunkowości MSR/MSSF i nie ma zastosowania w ramach sprawozdawczości finansowej. W niniejszym sprawozdaniu ww. wielkości są stosowane jako tzw. alternatywny pomiar wyników (APM).

Zaprezentowana i wyliczona wartość EBITDA stanowi sumę wyniku (zysku/straty) z działalności operacyjnej i amortyzacji.

Zaprezentowana i wyliczona wartość EBITDA znormalizowana stanowi sumę wyniku (zysku/straty) z działalności operacyjnej i amortyzacji, oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych takich jak odpisy aktualizujące wartość gier oraz odpisy należności.

2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

Aktywa

w tys. PLN	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Aktywa trwałe	17 466	9 413	86%
Rzeczowe aktywa trwałe	7 286	1 926	278%
Aktywa niematerialne	48	56	-14%
Aktywa finansowe	7 398	4 749	56%
Należności	228	315	-28%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 505	2 367	6%
Aktywa obrotowe	103 824	89 465	16%
Aktywowane koszty gier komputerowych	60 017	49 171	22%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	15 134	13 819	10%
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	-	
Aktywa finansowe	22 380	20 074	11%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 293	6 401	-2%
Aktywa razem	121 290	98 878	23%

Suma bilansowa Artifex Mundi w I półroczu 2024 r. wzrosła o 23% do 121,3 mln zł na koniec czerwca br., na co złożyły się m.in. wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych, jak również wzrost stanu rzeczowych aktywów trwałych, aktywów finansowych oraz należności.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec czerwca 2024 r. były: aktywowane koszty gier komputerowych, w której to pozycji alokowane są koszty produkcji gier komputerowych oraz aktywa finansowe. Suma aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie wzrosła o 22%, do 60,0 mln zł, na co złożyły się bieżące nakłady na realizację gier, częściowo pomniejszone o amortyzację. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

W I półroczu 2024 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz aktywów finansowych zwiększyła się z 31,2 mln zł na 31 grudnia 2023 r. do 36,1 mln zł na koniec czerwca 2024 r. O zmianie przesądziły rosnące przepływy z działalności operacyjnej Spółki.

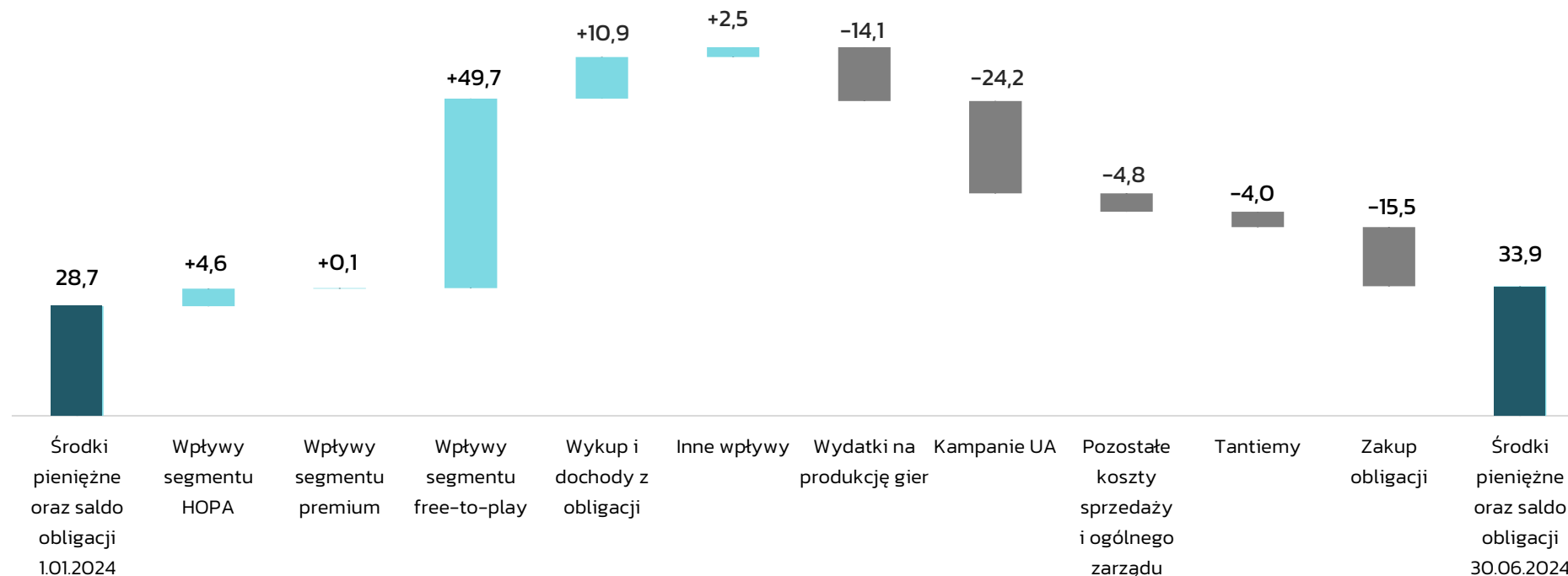
Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Kapitał własny	95 385	80 663	18%
Kapitał podstawowy	119	119	0%
Zobowiązania	25 905	18 215	42%
Zobowiązania długoterminowe	6 641	1 194	456%
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 280	1 194	7%
Zobowiązania z tytułu leasingu	5 361	-	
Zobowiązania krótkoterminowe	19 264	17 021	13%
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	14 153	11 937	19%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	1 435	351	309%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	3 175	3 927	-19%
Zobowiązania z tytułu leasingu	501	806	-38%
Inne zobowiązania finansowe	-	-	
Kapitał własny i zobowiązania	121 290	98 878	23%

Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 95,4 mln zł, które wzrosły w I półroczu 2024 r. o 18%.

Zobowiązania Spółki na koniec czerwca 2024 r. wyniosły 25,9 mln zł, wobec 18,2 mln zł na koniec 2023 r. Zobowiązania krótkoterminowe Spółki zwiększyły się w analizowanym okresie o 13% do 19,3 mln zł, na co złożyło się m.in. wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, związany z rosnącą skalą działalności w obszarze free-to-play i towarzyszących im kosztów m.in. z tytułu realizowanych kampanii pozyskiwania graczy. Wzrost zobowiązań długoterminowych ma związek głównie z zawarciem przez Spółkę wieloletniej umowy najmu lokalu biurowego i ujęcia zobowiązań z tym związanych (długoterminowe zobowiązania z tytułu leasingu w kwocie 5,4 mln zł) oraz aktywów zgodnie ze standardem MSSF 16.

3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.



W I półroczu 2024 r. Artifex Mundi odnotował 0,1 mln zł ujemnych przepływów pieniężnych, przy 5,9 mln zł dodatnich przepływów netto z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły 54,4 mln zł, z czego blisko 50 mln zł wygenerowała komercjalizacja gier F2P. W analizowanym okresie wydatki Spółki związane z podstawową działalnością, w tym wydatki na produkcję gier, akwizycję graczy, tantiemy oraz koszty stałe, wyniosły 47,1 mln zł. Dodatkowo w analizowanym okresie Spółka odnotowała 10,9 mln zł wpływów z tytułu dochodów z posiadanych obligacji korporacyjnych (służących ochronie kapitału Spółki) oraz ich wykupu i równocześnie przeznaczyła 15,5 mln zł na zakup obligacji.

III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2024 R.

1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.	Zmiana
Przychody z komercjalizacji gier komputerowych, w tym:	52 149	35 536	47%
Gry free-to-play, w tym:	47 749	29 979	59%
Unsolved, w tym:	47 379	29 094	63%
Reklamy	8 892	6 513	37%
Gry HOPA	4 282	5 394	-21%
Gry premium	118	163	-28%

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2024 r. Artifex Mundi osiągnął 52,1 mln zł przychodów, wobec 35,5 mln zł w I półroczu 2023 r. (47% wzrost rdr.). W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* wzrosły o 59%, do 47,7 mln zł, przy 63% wzroście przychodów z komercjalizacji gry *Unsolved*, do 47,4 mln zł. Wynik ten udało się osiągnąć dzięki wzrostowi kluczowych wskaźników efektywności (KPI) *Unsolved* w 2023 oraz 2024 r., umożliwiających przeprowadzenie kampanii pozyskiwania graczy (UA) w istotnie większej skali (40% wzrost wydatków na UA rdr., do 25,7 mln zł). Przychody ze sprzedaży gier HOPA w analizowanym okresie wyniosły 4,3 mln zł, wobec 5,4 mln zł, co jest związane m.in. cyklem życia gier dostępnych w sprzedaży.

Najważniejsze produkty Spółki w 2024 r.

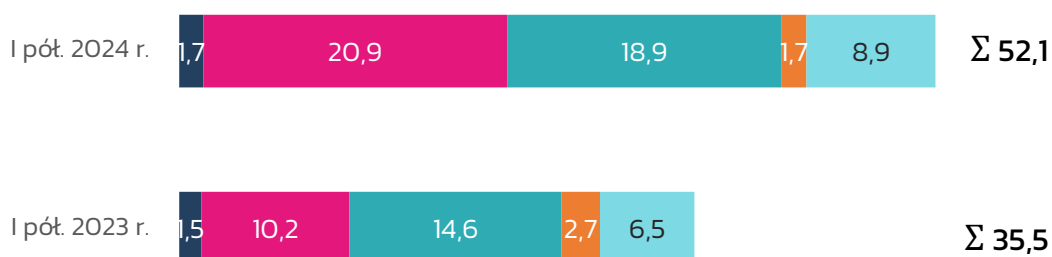
Udział w przychodach (proc.)	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.
Unsolved	90,86%	81,90%
Bladebound	0,71%	2,50%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	0,37%	0,50%
Grim Legends: The Forsaken Bride	0,30%	0,50%
Tibetan Quest: Beyond World's End	0,25%	0,03%
The Myth Seekers: The Legacy of Vulcan	0,25%	0,09%
Yuletide Legends: Who Framed Santa Claus	0,23%	0,06%
The Myth Seekers 2: The Sunken City	0,22%	0,12%
Lost Grimoires 3	0,21%	0,13%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	0,21%	0,37%
Pozostałe	6,39%	13,80%

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

W 2024 r. dominującą pozycję w strukturze przychodów Spółki umocniła aplikacja *Unsolved*, komercjalizująca część portfolio gier HOPA w modelu free-to-play. Odpowiadała ona za 90,9% przychodów Spółki w analizowanym okresie. Na drugim miejscu rankingu uplasował się *Bladebound*, gra RPG komercjalizowana w modelu free-to-play. Trzecie miejsce w zestawieniu sprzedażowym zajęła gra *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*, konsekwentnie od lat plasująca się na czołowych miejscach najpopularniejszych gier HOPA z portfolio Spółki.

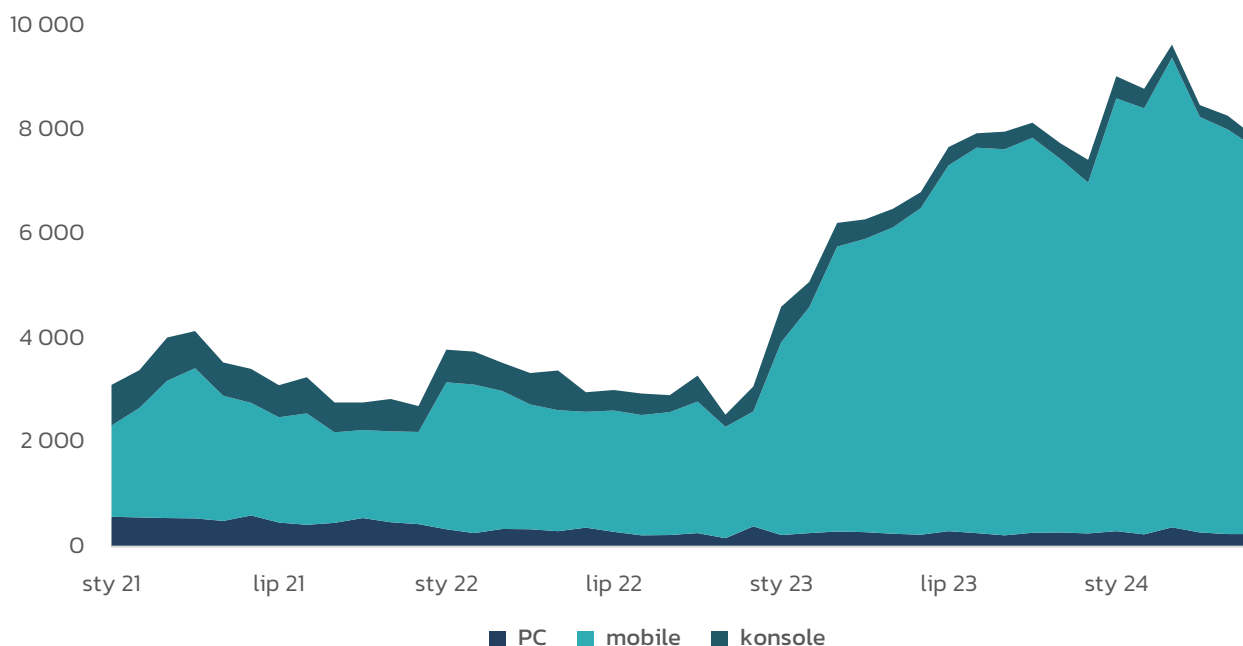
Kanały dystrybucji

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 I półroczu 2024 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple (40% całkowitej sprzedaży) oraz Google Play (wraz z innymi sklepami na urządzenia z systemem Android, łącznie 36% udział w przychodach). Wzrost udziału platform mobilnych w przychodach Spółki jest konsekwencją dynamicznego rozwoju gry *Unsolved*. Na trzecim miejscu w rankingu źródeł przychodów Spółki uplasowały się wpływy z reklam, wyświetlanych w aplikacji *Unsolved*.



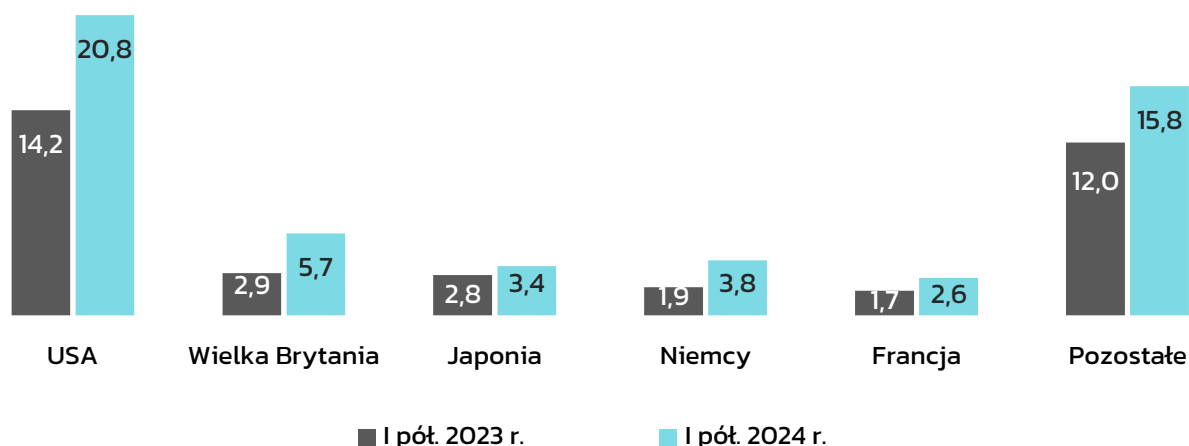
■ PC ■ Apple ■ Google Play i inne Android ■ Konsole ■ Reklamy

Wykres nr 1. Przychody ze sprzedaży gier wg platform (w mln PLN)



Wykres nr 2. Miesięczne przychody ze sprzedaży gier wg urządzeń (w tys. PLN)

Struktura geograficzna sprzedaży



Wykres nr 3. Sprzedaż Spółki wg rynków geograficznych (w mln PLN)

W I półroczu 2024 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający 41 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 10,9 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem zbytu był rynek niemiecki i francuski, z 7,0 proc. udziałem w całkowitych przychodach.

2. Koszty bieżącej działalności

Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.
Koszty własne sprzedaży	6 462	4 512
Koszty sprzedaży	26 095	18 612
Koszty ogólnego zarządu	4 304	2 570
Razem	36 861	25 694

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w I półroczu 2024 r. 36,8 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 25,7 mln zł kosztów w I pół. 2023 r. (43% wzrost rdr.). Kluczowy wpływ na wzrost kosztów działalności Spółki miały wyższe wydatki na akwizycję graczy dla aplikacji Unsolved (40% wzrost, do 25,7 mln zł), ujmowane w kosztach sprzedaży.

w tys. PLN	I półrocze 2024 r.	I półrocze 2023 r.
Tantiemy	3 807	2 108
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	2 102	2 079
Amortyzacja gier HOPA	134	145
Koszty sprzedaży	26 095	18 612
Koszty ogólnego zarządu	4 304	2 570
Pozostałe	419	180
Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat	36 861	25 694

Tabela nr 4. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie według rodzajów

W I półroczu 2024 r. Spółka rozpoznała w kosztach 2,2 mln zł amortyzacji kosztów gier (analogiczny poziom jak rok wcześniej). W minionym półroczu wartość wypłaconych tantiem wzrosła o 81%, do 3,8 mln zł.

3. Aktywowane koszty gier komputerowych

Zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości Spółka 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.

W I półroczu 2024 r. Spółka rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 13 mln zł, z których niemal 100% stanowiły koszty aktywowane dla gier z segmentu free-to-play. Równocześnie Spółka rozpoznała 2,2 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 2,1 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier free-to-play.



Wykres nr 4. Aktywowane koszty gier komputerowych (w mln PLN)

w tys. PLN	30 czerwca 2024 r.
Gry HOPA razem	148
Gry free-to-play razem, w tym:	59 869
Bladebound	914
Unsolved	14 408
Nowa gra studia RPG	26 494
Projekty badawczo-rozwojowe	17 059

Tabela nr 5. Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych po alokacji odpisów aktualizujących

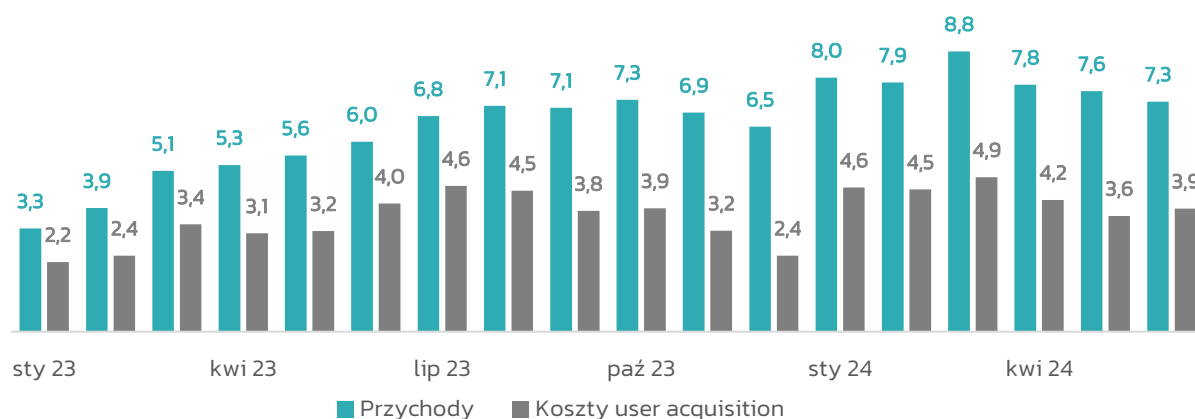
Na koniec I półrocza 2024 r. dominujący udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*, wynoszące 59,9 mln zł.

IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2024 R. W SPÓŁCE

1. Gry free-to-play

W I półroczu 2024 r., realizując strategię rozwoju, Spółka koncentrowała się na rozwoju dwóch kluczowych projektów: *Unsolved* oraz nowej gry RPG, równocześnie pracując nad maksymalizacją zysków z gry *Bladebound*.

Unsolved



Wykres nr 5. Miesięczne przychody z komercjalizacji Unsolved oraz koszty akwizycji graczy (w mln PLN)

Unikalna gra free-to-play typu adventure, oparta na ewolucji portfolio gier HOPA Artifex Mundi, umożliwiająca graczom ograniczoną czasowo bezpłatną rozgrywkę, w oparciu o model zużywaną, odnawiającą się codziennie w nieznanym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.

W I półroczu 2024 r. kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji do 45, z 42 na koniec 2023 r., wdrażając nowe i optymalizując istniejące mechaniki i funkcjonalności. Równolegle kontynuowane są prace nad rozwojem silnika gry, mające na celu rozbudowę Unsolved o metagrę, czyli o warstwę dodającą zaangażowanym graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, zwiększając głębie monetyzacji, co pozwoli w większym stopniu uwolnić potencjał gry.

W minionym półroczu Spółka zwiększyła (zarówno rok do roku, jak i półrocze do półrocza) skalę kampanii akwizycyjnych graczy z wykorzystaniem mediów społecznościowych, reklam w ekosystemach Apple, Google Ads; i innych. Łączne wydatki na pozyskanie graczy dla Unsolved w I półroczu br. wyniosły 25,7 mln zł, wobec 18,3 mln zł w I półroczu 2023 r. oraz 22,3 mln zł w drugiej połowie minionego roku. Drugi kwartał 2024 r. przyniósł zmniejszenie intensywności inwestycji w budowę bazy graczy dla Unsolved, co było związane z istotnym globalnym wzrostem stawek w kluczowych dla Spółki kanałach reklamy. Począwszy od końcówki czerwca br. Spółka istotnie zwiększa skalę wydatków na pozyskiwanie graczy, wykorzystując zmiany cen reklam, jak również wzrost kluczowych wskaźników efektywności aplikacji.

Rozwój Unsolved oraz prowadzone kampanie reklamowe przełożyły się na wzrost przychodów z komercjalizacji gry, które wyniosły w I półroczu 2024 r. 47,4 mln zł, wobec 29,1 mln zł rok wcześniej. Pierwsza marża z komercjalizacji gry (przychody pomniejszone o koszty akwizycji) wzrosła rdr. o 101%, do 21,7 ml zł.

Harmonogram realizacji projektu w 2024 roku zakłada dalsze wzbogacanie zawartości Unsolved o nowe tytuły oraz m.in. wdrażanie mniejszych w skali zmian obliczonych na wzrost KPI aplikacji. Równocześnie kontynuowane są prace nad metagrą Unsolved. Ze względu na dłuższy niż zakładany dotychczas czas dochodzenia do oczekiwanej jakości projektu w dotychczas zrealizowanych kamieniach milowych harmonogram dalszego rozwoju projektu został zmodyfikowany. Zarząd ocenia, że zakończenie prac nad wersją MVP metagry nastąpi w drugiej połowie 2025 r., co umożliwi przeprowadzenie testów z graczami do końca 2025 r.

Nowa gra studia RPG

Rozwijany przez studio RPG Artifex Mundi projekt nowej gry tego gatunku, z aspiracją do miana mobilnej gry klasy AAA. Projekt jest strategicznym przedsięwzięciem studia, angażującym gros jego zasobów.

W minionym półroczu prace realizowane w ramach projektu koncentrowały się na rozbudowie zawartości oraz mechanik gry. W wyniku rozszerzania zakresu prac wchodząc w skład aktualnie trwającego kamienia milowego, przeprowadzenia testów z graczami zostało przełożone na początek czwartego kwartału. Na dzień sporządzenia sprawozdania w ramach projektu trwały ostatnie prace nad przygotowaniem finalnej wersji gry, która zostanie poddana testom z udziałem graczy. Po ich zakończeniu oraz ewaluacji zebranych danych podjęte zostaną decyzje ws. dalszego harmonogramu rozwoju projektu. Przy założeniu pozytywnej weryfikacji projektu *reveal* gry oraz start działań marketingowych planowane są na pierwszą połowę 2025 r.

Projekt wykorzystuje rozwiązania opracowane przez Spółkę w ramach realizacji projektów badawczo rozwojowych, współfinansowanych ze środków Programu Sektorowego "GameINN".

Bladebound

Widowiskowe RPG akcji wyprodukowane przez wewnętrzny zespół firmy.

W I półroczu br. oraz po jego zakończeniu Spółka koncentrowała się na maksymalizacji zysków z gry przy minimalizacji nakładów na jej utrzymanie. Przychody z komercjalizacji *Bladebound* w tym okresie wyniosły 0,4 mln zł, wobec 0,9 mln zł w analogicznym okresie 2023 r. Niższe wpływy z komercjalizacji gry są konsekwencją cyklu życia gry, jak również konkurencją ze strony innych tytułów, skutkującą spadkiem ruchu organicznego dla *Bladebound*.

2. Gry HOPA

W I półroczu 2024 r. Spółka kontynuowała realizację strategii dla segmentu gier HOPA, kładącą szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatniego cash flow segmentu.

W analizowanym okresie przychody segmentu wyniosły 4,28 mln zł, wobec 5,39 mln zł rok wcześniej. Niższa sprzedaż jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier. Największym segmentem komercjalizacji gier HOPA (w modelu premium) z portfolio Spółki w minionym półroczu były konsole, odpowiadające za 40% przychodów segmentu. Komercjalizacja gier w wersjach mobilnych przyniosła 1,5 mln zł, a w wersjach na komputery osobiste (PC) – 1,06 mln zł.

W 2024 r. Spółka kontynuowała portowanie gier z portfolio wydawniczego na platformy konsolowe. Łącznie na koniec czerwca 2024 r. 55 gier z portfolio Artifex Mundi było dostępnych na co najmniej dwóch platformach konsolowych.

PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE

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

- Rozwój gry Unsolved, w tym osiągnięcie (w wyniku rozbudowy gry) zakładanych pozytywnych zmian kluczowych KPI gry oraz skuteczność i kosztowa efektywność pozyskiwania nowych graczy do aplikacji w drodze kampanii akwizycyjnych;
- Rozwój projektu nowej gry studia RPG;
- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA;
- Wojna w Ukrainie i jej wpływ m.in. na sytuację na rynkach walutowych. Wpływ wojny na sytuację Spółki i jej wyniki został przedstawiony w rozdziale Informacje dodatkowe Sprawozdania.

II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

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

INFORMACJE DODATKOWE

I. 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*	2 582 380	21,71%	2 582 380	21,71%
Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna Sp. z o.o.	1 753 158	14,74%	1 753 158	14,74%
NN OFE	1 183 219	9,95%	1 183 219	9,95%
G5 Entertainment AB	623 043	5,24%	623 043	5,24%
Pozostali akcjonariusze łącznie	5 755 200	48,36%	5 755 200	48,36%
Razem	11 897 000	100,00%	11 897 000	100,00%

Tabela nr 6. 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 Urbankiem, Rafałem Wrońskim, Bożeną Grudzińską oraz Bogdanem Grudzińskim dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.



II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Skład osobowy Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki

Skład Zarządu na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia sprawozdania:

- *Przemysław Błaszczyk* Prezes Zarządu
- *Kamil Urbanek* Członek Zarządu
- *Robert Mikuszewski* Członek Zarządu

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Skład Rady Nadzorczej na dzień sporządzenia sprawozdania:

- *Tomasz Grudziński* Przewodniczący Rady Nadzorczej
- *Przemysław Danowski* Członek Rady Nadzorczej
- *Robert Ditrych* Członek Rady Nadzorczej
- *Jakub Głowaczewski* Członek Rady Nadzorczej
- *Filip Gorczyca* Członek Rady Nadzorczej
- *Ewelina Nowakowska* Członek Rady Nadzorczej
- *Rafał Wroński* Członek Rady Nadzorczej

W trakcie trwania okresu sprawozdawczego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, miały miejsce następujące zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki:

- 12 czerwca 2024 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Jakuba Głowaczewskiego do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania niżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej i Zarządu są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki na dzień
		11.09.2024 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	971 815 akcji (wartość nominalna 9 718,15 zł)
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	457 509 akcji (wartość nominalna 4 575,09 zł)
Robert Ditrych	Członek Rady Nadzorczej	22 400 akcji (wartość nominalna 224,00 zł)
Przemysław Danowski	Członek Rady Nadzorczej	88 000 akcji (wartość nominalna 880,00 zł)
Robert Mikuszewski	Członek Zarządu	584 882 akcji (wartość nominalna 5 848,82zł)
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	354 400 akcji (wartość nominalna 3 544,00 zł)

Tabela 7. Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu lub Rady Nadzorczej.



Równocześnie na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Rafał Wroński, Tomasz Grudziński i Kamil Urbanek byli uczestnikami porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego między ww. osobami oraz Bożeną Grudzińską, Bogdanem Grudzińskim i Jakubem Grudzińskim, dotyczącego prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

W okresie od dnia publikacji poprzedniego raportu okresowego uległ zmianie stan akcji posiadanych przez:

- dokonanie przez Roberta Ditrycha darowizny 8 840 akcji Spółki na rzecz RD Growth Fund Fundacja Rodzinna w organizacji, podmiotu blisko związanego z Robertem Ditrychem.

Ponadto w związku z realizacją programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników, niżej wymienieni członkowie organów Spółki posiadają warranty uprawniające od objęcia akcji serii E:

- Przemysław Błaszczyk, Prezes Zarządu Spółki – 44 000 warrantów,
- Robert Mikuszewski, Członek Zarządu Spółki – 31 938 warrantów
- Kamil Urbanek, Członek Zarządu Spółki – 31 938 warrantów,
- Tomasz Grudziński, Przewodniczący Rady Nadzorczej – 25 712 warrantów,
- Rafał Wroński, Członek Rady Nadzorczej – 20 570 warrantów,

Osoby zarządzające i nadzorujące nie posiadały uprawnień do akcji Spółki, tak na dzień publikacji niniejszego raportu, jak również na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, innych niż z opisanej powyżej realizacji programu motywacyjnego.

III. CZYNNIKI RYZYKA

Spółka Artifex Mundi prowadzi stały monitoring i ocenę ryzyk wpływających na bieżące i przyszłe wyniki oraz podejmują działania mające na celu ograniczenie prawdopodobieństwa realizacji ryzyk oraz ich potencjalnego wpływu na wyniki finansowe Spółki.

Szczegółowy opis ryzyk, na które narażona jest Spółka, został zaprezentowany w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki za rok 2023 i pozostaje aktualny na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

IV. KAPITAŁ LUDZKI

Istotną przewagą konkurencyjną Artifex Mundi jest jej profesjonalna, wysoce wykwalifikowana i doświadczona kadra. O jakości gier tworzonych i wydawanych przez Spółkę w przeważającej mierze stanowią umiejętności oraz doświadczenie jej pracowników i współpracowników. Mając to na uwadze jednym z filarów rozwoju 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	30 czerwca 2024 r.	31 grudnia 2023 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia na koniec okresu	115	103

Tabela nr 8. Struktura zatrudnienia w Artifex Mundi

V. POZOSTAŁE INFORMACJE

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) Spółki, przychody z którymi stanowiły więcej niż 10% przychodów, były następujące podmioty:

- *Google*
- *Apple*

Żaden z wymienionych podmiotów nie jest powiązany ze Spółką.

W ramach segmentu HOPA Spółka współpracuje z szeregiem kontrahentów (dostawców), m.in. współpracujących ze Spółką w zakresie wydawania gier na licencji. W I półroczu 2024 r. obroty Spółki z pojedynczym dostawcą nie przekraczały kryterium istotności.

W segmencie *free-to-play* Spółka współpracuje z firmami reklamowymi oraz platformami reklamowymi w obszarze akwizycji graczy. W analizowanym okresie znaczącymi kontrahentami Spółki, obroty z którymi stanowiły więcej niż 10% przychodów, były następujące podmioty:

- *Google*
- *Unity Ads*
- *Moloco*

Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W I półroczu 2024 r. Spółka nie dysponowała środkami pozyskanymi z emisji akcji lub obligacji.

Powiązania kapitałowe i organizacyjne, główne inwestycje Spółki

Zarząd Spółki nie identyfikuje powiązań organizacyjnych lub kapitałowych Spółki. Spółka prowadzi działalność w zakresie produkcji oraz wydawania gier. Inwestycje w produkcję gier są finansowane ze środków własnych.

Transakcje z podmiotami powiązanymi

Wszystkie transakcje zawierane przez Spółkę w I półroczu 2024 r. z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych.

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przekazane w Nocie 29 Sprawozdania finansowego Spółki Artifex Mundi S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku.

Udzielone pożyczki

W I półroczu 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka udzieliła dwie pożyczki na łączną kwotę 200 000 PLN z średnim terminem spłaty 28 miesięcy.

Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych poręczeń.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

W analizowanym okresie Spółka udzieliła gwarancji zabezpieczającej na zapłatę z tytułu czynszu najmu, opłat eksploatacyjnych oraz innych, na okres od dnia 29 marca 2024 do dnia 28 marca 2025 roku w wysokości 142 997 EUR.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała żadnych gwarancji.

Istotne pozycje pozabilansowe

15.01.2020 r. Spółka podpisała z BNP Paribas umowę ramową dotyczącą transakcji walutowych i pochodnych wraz z umową zabezpieczającą, do której został wystawiony weksel in blanco. Kwota przyznanego limitu to 3,4 mln zł.

24.09.2020 r. Spółka podpisała deklarację wystawcy weksla „In blanco” jako zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z Umowy o dofinansowanie projektu „Wydajna technologia symulacji rozwoju osobowości postaci niezależnych, powiązanych z nią proceduralnych animacji oraz podniesienie wizualnej jakości postaci na platformach mobilnych”. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju ma prawo wypłacić weksel, w każdym czasie na kwotę przyznanego dofinansowania do wartości 2,6 mln PLN, podlegającego zwrotowi, wraz z odsetkami w wysokości jak dla zaległości podatkowych, liczonymi od dnia przekazania środków na konta Spółki do dnia zwrotu.

24.09.2020 r. Spółka podpisała deklarację wystawcy weksla „In blanco” jako zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z Umowy o dofinansowanie projektu WIRTUALNY GRACZ – technologia symulacji zachowania mobilnej gry F2P na przestrzeni dowolnie długiego czasu grania przy znaczącej liczbie graczy, z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji w celu optymalizacji gry przed premierą oraz w trakcie życia. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju ma prawo wypłacić weksel, w każdym czasie na kwotę przyznanego dofinansowania do wartości 4,04 mln PLN, podlegającego zwrotowi, wraz z odsetkami w wysokości jak dla zaległości podatkowych, liczonymi od dnia przekazania środków na konta Spółki do dnia zwrotu.

W dniu 28.06.2023 r. akcjonariusze Spółki podjęli uchwałę nr 17 dotyczącą zmian w programie motywacyjnych poprzez wprowadzenie elementów warrantów subskrypcyjnych wraz z warunkowym podwyższeniem kapitału zakładowego w wysokości 11 088,53 PLN (tj. 1108 853 po 0,01 PLN.).

W dniu 08.11.2023 r. Spółka podpisała z Bankiem Pekao S. A. umowę ramową dotyczącą transakcji rynku finansowego zwaną limitem przedzaliczeniowym wraz z deklaracją wekslową, do której był załączony weksel in blanco. Kwota przyznanego limitu to 2 600 000 PLN. Umowa została zawarta na warunkach standardowych.

W dniu 21.03.2024 r. Spółka podpisała z BNP Paribas umowę linii gwarancyjnej nr WAR/8855/24/1499/RB wraz z umową zabezpieczającą. Zabezpieczeniem spłaty limitu jest wystawiony weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową. Kwota przyznanego limitu to 150 000 EUR, limit podlega odnowieniu do 28 marca 2026 r i dotyczy udzielanych gwarancji najmu oraz gwarancji wykonania umowy najmu w związku z podpisaną umową najmu we wrześniu 2023 r.

W dniu 21.03.2024 r. została Spółka podpisała aneks do umowy ramowej z BNP Paribas dotyczącej transakcji walutowych i pochodnych, do której został podpisany weksel in blanco. Kwota przyznanego limitu wynosi 4 300 000 PLN.

W dniu 29.03.2024 r. została udzielona dla beneficjenta gwarancja zabezpieczająca nr GW/001976/24 przez BNP Paribas zapłatę z tytułu czynszu najmu, opłat eksploatacyjnych oraz innych, na okres od dnia 29 marca 2024 do dnia 28 marca 2025 roku na kwotę 142 997 EUR.

Postępowanie sądowe, arbitrażowe lub administracyjne

Spółka nie jest stroną żadnych postępowań sądowych lub arbitrażowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki nie toczą się żadne postępowania przed organami administracji publicznej dotyczące zobowiązań albo wiarytelności Spółki, których wartość stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki.

Znaczące umowy

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu Spółka nie zawierała umów o istotnym znaczeniu dla działalności Spółki oraz jej wyników finansowych innych niż opisane we wcześniejszych rozdziałach niniejszego sprawozdania.

Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami

Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych.

Informacja o konsolidacji

Na dzień 30.06.2024 Artifex Mundi S. A. nie podlega konsolidacji z uwagi na brak spółek zależnych.

Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki

Do głównych czynników mających wpływ na wyniki Spółki w I półroczu 2024 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Rozwój segmentu free-to-play, w tym rosnące przychody z komercjalizacji Unsolved;
- Sytuacja na globalnym rynku reklamy online, wpływającym na zdolność zyskowego zwiększania bazy graczy dla Unsolved;
- Spadek przychodów ze sprzedaży gier w modelu premium;
- Negotówkowy wpływ opartego o akcje programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników na bieżące koszty Spółki.

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej w Ukrainie na sytuację Spółki

Zdarzeniem mającym wpływ na działalność Spółki, wpływającym obecnie oraz mogącym wpływać w przyszłości na jej wyniki finansowe, jest agresja Rosji przeciw Ukrainie i jego konsekwencje, w tym sytuacja gospodarcza i społeczna w Ukrainie oraz działania społeczności międzynarodowej wobec Rosji.

Na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka zatrudniała dwóch współpracowników będących obywatelami Ukrainy. Według posiadanych przez Zarząd Spółki informacji wśród firm z nią współpracujących są podmioty zatrudniające obywateli Ukrainy oraz, w mniejszym stopniu, Białorusi oraz Rosji. Spółka, według najlepszej wiedzy Zarządu, nie jest stroną umów i porozumień z podmiotami zarejestrowanymi w Ukrainie, Białorusi lub Rosji lub mającymi istotne powiązania gospodarcze z ww. krajami.

W analizowanym okresie oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie odnotowała istotnego bezpośredniego wpływu konfliktu na działalność operacyjną. W okresie objętym sprawozdaniem Spółka niezmiennie nie oferowała, bezpośrednio, swoich produktów na rynku rosyjskim.

W ocenie Zarządu wojna w Ukrainie w dającej się przewidzieć przyszłości może wpływać na działalność Spółki poprzez m.in.: nastroje konsumentów na całym świecie, sytuację na rynku walutowym, sytuację na rynku pracy w Polsce, w tym potencjalne zmiany w dostępności pracowników, sytuację na rynku surowców i ceny surowców energetycznych, wpływające na koszty stałe prowadzenia działalności Spółki.

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 niż przekazane w niniejszym raporcie.

Katowice, dnia 11 września 2024 roku

Zarząd Spółki:

Przemysław Błaszczak
Prezes Zarządu

Robert Mikuszewski
Członek Zarządu

Kamil Urbanek
Członek Zarządu