



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.
ZA OKRES 12 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY
31 GRUDNIA 2024 ROKU**

Szanowni Państwo,

W imieniu Zarządu Artifex Mundi przekazuję na Państwa ręce raport roczny prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki w 2024 roku.

Z perspektywy wyników finansowych 2024 rok był dla nas kolejnym z rzędu niezwykle udanym okresem, stojącym pod znakiem dynamicznego wzrostu sprzedaży i zysków oraz wypracowaniem rekordowych wyników finansowych. Przychody Artifex Mundi wzrosły w minionym roku o 25%, do 103,5 mln zł, a pierwsza marża Spółki (szacowana jako przychody pomniejszone o wydatki marketingowe), zwiększyła się o blisko 10 mln zł, do 51,6 mln zł. Na poziomie zysku operacyjnego rok zamknęliśmy z 23% wzrostem, do 29,5 mln zł, a zysk netto, pomimo negatywnego wpływu kursów walut na nasze wyniki, wzrósł o 2,5 ml zł, do 27,4 mln zł. Sukces naszego flagowego projektu, gry Unsolved, wzmacnia finansowy fundament dla realizacji strategii rozwoju naszej firmy. Realizując dwa duże projekty deweloperskie, z ponad 120 utalentowanymi, zmotywowanymi pracownikami i współpracownikami zaangażowanymi w realizację naszych celów strategicznych, w 2024 roku utrzymaliśmy dodatnie przepływy finansowe i zwiększyliśmy aktywa finansowe Spółki o ponad 4 mln zł, do 35,2 mln zł.

Jak wielokrotnie podkreślaliśmy – podczas gdy 2023 rok w projekcie Unsolved stał przede wszystkim pod znakiem zbiorów nisko wiszących komercyjnych owoców, to w 2024 roku zaczniemy walkę o ambitniejsze cele. W minionym roku większość zasobów dedykowanych Unsolved zaangażowaliśmy w realizację pomysłów o większym potencjale, którego uwolnienie wymaga jednak czasu i dużo większych nakładów, a nieporównywalnie większej stawce towarzyszy większa niepewność końcowego rezultatu. Kluczową ze zmian w Unsolved, nad którą od kilku kwartałów pracujemy, jest metagra, w naszej ocenie mogąca zwielokrotnić potencjał komercyjny tego tytułu. Wierzę, że jesteśmy na dobrej drodze do odniesienia sukcesu – z morza pomysłów i pokaźnej liczby szkiców i prototypów wyłonił się prawdziwie obiecującą koncepcję metagry, która z miesiąca na miesiąc nabiera oczekiwanych kształtów. Dojście do miejsca, w którym dziś jesteśmy, zajęło nam zdecydowanie więcej czasu niż oczekiwaliśmy, na co istotny wpływ miały choroby wieku dziecięcego Unsolved. Projekt ten startował jako niskonakładowy test biznesowej koncepcji i przez kolejne kwartały oraz lata był rozwijany przy relatywnie ograniczonych zasobach. Dla nabrania właściwego tempa prac nad Unsolved konieczne było spłacenie długu technologicznego oraz istotne wzmocnienie zespołu zaangażowanego w rozwój tytułu. Ten etap mamy już za sobą. Skutecznie osiągamy kolejne kamienie milowe planu zakładającego implementację metagry w I połowie 2026 r.

W świecie idealnym droga na biznesowy szczyt Unsolved prowadziłyby nas przez bezkresny sad pełen soczystych owoców, które wręcz same wpadałyby do naszych koszyków. W świecie realnym, po obfitym 2023 roku dalsze skalowanie gry było już istotnie trudniejsze. Wzbogacenie zawartości gry, jak również wdrożenie mniejszych zmian zwiększyło potencjał komercyjny Unsolved, mierzony wskaźnikiem LTV, o około 25%. Rezultat ten, sam w sobie solidny, był poniżej naszych oczekiwań. W obliczu nieoczekiwanej, gwałtownej zmiany koniunktury na globalnym rynku reklamy, skutkującej istotnym wzrostem średnich kosztów pozyskania graczy dla Unsolved, w 2024 r. musieliśmy usatysfakcjonować się istotnie skromniejszym niż rok wcześniej wzrostem przychodów i zysków z komercjalizacji gry. Zmiany na rynku reklamy nie tylko odcisnęły swoje piętno na bieżących wynikach firmy, ale również skłoniły nas do dużo ostrożniejszego prognozowania przyszłości. Niezmiennie wysoko oceniamy potencjał Unsolved i jesteśmy przekonani, że metagra umożliwi nam jego uwolnienie. Równocześnie jednak skala zwyczajek CPI oraz amplituda ich zmian, oderwana od dotychczasowych, sezonowych trendów, wymusza przyjmowanie dużo bardziej konserwatywnych krótkoterminowych założeń. Decyzja o wstrzymaniu skupu akcji własnych, która spotkała się ze zrozumiałym negatywnym przyjęciem ze strony części naszych Interesariuszy, była jedną z konsekwencji nieoczekiwanych wyzwań, z którymi przyszło nam się zmierzyć.

Konserwatywnie gospodarujemy zgromadzonym kapitałem mając na uwadze stawkę o jaką toczy się nasza biznesowa gra. Nie mamy wątpliwości – realizowane przez nas projekty mają potencjał, by prawdziwie zwielokrotnić wartość Artifex Mundi dla Akcjonariuszy. Co najmniej równie głęboko, jak w sukces Unsolved, wierzymy w powodzenie projektu nowej gry RPG spod znaku Artifex Mundi. Przekonanie to, co warto podkreślić, ma mocną podstawę merytoryczną. Tytuł ma sobą szereg wewnętrznych weryfikacji, jak również dwie serie kompleksowych „silent reviews”, dostarczających nam wartościowych danych na temat silnych stron gry jak i obszarów, które należy dopracować. Ostatnie testy, przeprowadzone na wersji MVP, z udziałem kilkudziesięciu wyselekcjonowanych, specjalizujących się w tym gatunku gier graczy i influencerów, nie tylko pozytywne

zweryfikowały nasze założenia, ale i istotnie przekroczyły nasze oczekiwania. Gra nie tylko zyskała znacznie wyższe niż poprzednio oceny dla jej kluczowych wymiarów i funkcjonalności, co jest m.in. najlepszym dowodem na to jak wnikliwie wsłuchujemy się w feedback graczy i uwzględniamy go w naszych planach, ale również wzbudziła autentyczny entuzjazm u przeważającej części recenzentów.

Opinie graczy utwierdziły nas w przekonaniu, że trafnie zidentyfikowaliśmy potencjalną niszę w tym komercyjnie atrakcyjnym gatunku gier, a nasz pomysł na grę ma zadatki na bestseller. Mając to na uwadze zdecydowaliśmy się na obranie agresywniejszego kierunku rozwoju tytułu. Chcemy, by nasza gra już w momencie soft-launchu posiadała komplet docelowych kluczowych trybów i funkcjonalności. Od ponad kwartału pracujemy nad wersją alpha gry, równoległe przygotowując pierwsze bity marketingowe. Chcemy zaprezentować grę szerszej publiczności na przełomie 2025 i 2026 r., by w I połowie przyszłego roku poddać grę ostatecznym testom, których pozytywny wynik da zielone światło dla soft-launchu tytułu w drugiej połowie roku.

W 2025 rok wkroczyliśmy w bardzo dobrej kondycji finansowej, ze zgranym, zmotywowanym zespołem wysokiej klasy specjalistów, uskrzydleni postępami naszych strategicznych projektów. Jesteśmy jednak dalecy od hurraoptyzmu. W minionym roku obok sukcesów zaliczyliśmy również potknięcia. Pierwsze miesiące nowego roku potwierdzają nasze przewidywania, że na obecnym etapie rozwoju Unsolved, przy niełatwych warunkach makroekonomicznych oraz rynkowych, w bieżącym roku nie możemy liczyć na utrzymanie wysokiej dodatniej dynamiki wzrostu wyników. Nie zaniedbując codziennej walki o jak najlepsze bieżące wyniki skupiamy się na realizacji naszych strategicznych przedsięwzięć. Liczymy, że solidny w wymiarze finansowym i owocny twórczo rok 2025 będzie dobrym wstępem dla nowego etapu w historii naszej firmy.

Korzystając z okazji, pragnę w imieniu całego zespołu Artifex Mundi podziękować Państwu za zaufanie i okazywane nam wsparcie. Jestem przekonany, że wciąż jesteśmy na początku drogi na biznesowy szczyt, a w kolejnych latach potwierdzimy nasz biznesowy potencjał. Wierzę, że najbliższe lata będą stać pod znakiem istotnego wzrostu wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy, czego sobie i Państwu życzę.

Zachęcam Państwa do lektury raportu.

Z wyrazami szacunku,

Przemysław Błaszczyk

Prezes Zarządu Artifex Mundi S.A.

WYBRANE DANE FINANSOWE	5
I. ARTIFEX MUNDI S.A.	5
PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI	6
I. PODSTAWOWE INFORMACJE	6
II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI	6
III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA.....	6
PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2024 R.	7
I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2024 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	7
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI	9
1. Rachunek z całkowitych dochodów	9
2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki	11
3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.	13
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W 2024 R.....	14
1. Przychody ze sprzedaży	14
2. Koszty bieżącej działalności	16
3. Pozostałe koszty operacyjne.....	16
4. Aktywowane koszty gier komputerowych	16
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W 2024 R. W SPÓŁCE	17
1. Gry free-to-play	17
2. Gry komercjalizowane w modelu premium.....	19
PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI	19
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE	19
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE.....	19
INFORMACJE DODATKOWE	20
I. CZYNNIKI RYZYKA	20
II. KAPITAŁ LUDZKI.....	23
III. POZOSTAŁE INFORMACJE	23
ŁAD KORPORACYJNY	29
I. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	29
II. AKCJONARIAT SPÓŁKI	32
III. ZARZĄD I RADA NADZORCZA	33
IV. WALNE ZGROMADZENIE	37
V. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE	38

WYBRANE DANE FINANSOWE

I. ARTIFEX MUNDI S.A.

w tys. PLN	2024 r.	2023 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	103 528	82 492
Zysk z działalności operacyjnej	29 536	23 984
Zysk przed opodatkowaniem	29 953	27 438
Zysk okresu	27 401	24 919
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9 100	7 474
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 991)	(3 445)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(2 122)	(766)
Przepływy pieniężne netto razem	7 392	3 237

w tys. PLN	31 grudnia 2024 r.	31 grudnia 2023 r.
Aktywa trwałe	15 636	9 413
Aktywa obrotowe	117 932	89 465
Aktywa razem	133 568	98 878
Zobowiązania długoterminowe	6 026	1 194
Zobowiązania krótkoterminowe	19 642	17 021
Kapitał własny	107 900	80 662
Liczba akcji (szt.)	11 939 992	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 909 956	11 897 000
Zysk na jedną akcję (PLN)	2,29	2,09
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	9,06	6,78

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – grudzień 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. Segment gier free-to-play 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) 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.

III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

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 każdym z dwóch wewnętrznych studiach Spółki – realizujących odpowiednio projekty z gatunku 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 dodatknych przepływów pieniężnych z komercjalizacji gier HOPA w modelu *premium* m.in. poprzez rozbudowę kanałów sprzedaży już posiadanego portfela gier.

W 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 2024 R.

I. KLUCZOWE WYDARZENIA 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.

- Dodanie do Unsolved gry *Clockwork Tales*

Marzec 2024 r.

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

Maj 2024 r.

- Dodanie do Unsolved gry *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
- Dodanie do Unsolved gry *Tiny Tales: Heart of the Forest*

Wrzesień 2024 r.

- Zawarcie z KDPW umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych akcji Spółki serii E
- Zakup akcji przez Roberta Ditrycha oraz podmiot blisko z nim związany
- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Dodanie do Unsolved gry *Myth of The World*

Październik 2024 r.

- Przeprowadzenie testów z graczami wersji MVP nowej gry RPG
- Transakcje zakupu akcji własnych

Listopad 2024 r.

- Wstrzymanie skupu akcji własnych
- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszewskiego
- Zakup akcji przez Przemysława Danowskiego
- Zakup akcji przez podmiot powiązany z Robertem Ditrychem
- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Zakup akcji przez Kamila Urbanka

Grudzień 2024 r.

- Dodanie do Unsolved gry *Memoirs of Murder 1: Welcome to Hidden Pines*

Styczeń 2025 r.

- Dopuszczenie akcji serii E do obrotu na GPW
- Dodanie do Unsolved gry *Memoirs of Murder 2: Resorting to Revenge*

Luty 2025 r.

- Sprzedaż akcji przez Roberta Ditrycha

Marzec 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry *Memoirs of Murder 3: Behind the Scenes*

II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	2024 r.	2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	103 528	82 492	26%
Koszt własny sprzedaży	12 340	10 531	17%
Wynik brutto ze sprzedaży	91 188	71 961	27%
Koszty sprzedaży	52 723	41 406	27%
Koszty ogólnego zarządu	8 851	6 580	35%
Pozostałe przychody operacyjne	61	130	(53%)
Pozostałe koszty operacyjne	139	121	14%
Wynik operacyjny	29 536	23 984	23%
Przychody finansowe	1 779	4 309	(59%)
Koszty finansowe	1 362	856	59%
Wynik przed opodatkowaniem	29 953	27 438	9%
Podatek dochodowy	2 552	2 519	1%
Wynik okresu	27 401	24 919	10%

Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	2024 r.	2023 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	88,1%	87,2%
Rentowność na działalności operacyjnej	28,5%	29,1%
Rentowność netto	26,5%	30,2%

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 2024 r. Artifex Mundi rozpoznał kwotę 103,5 mln zł przychodów, wobec 82,5 mln zł w 2023 r. (wzrost o 26%), wypracowując 91,2 mln zł zysku brutto na sprzedaży. O wzroście sprzedaży Spółki przesądziły rosnące przychody z komercjalizacji gry *Unsolved*. Rentowność brutto na sprzedaży w analizowanym okresie wyniosła 88,1%, wobec 87,2% w 2023 r.

W analizowanym okresie Spółka wypracowała 29,5 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 24,0 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej (wzrost o 23%). Rentowność operacyjna Spółki w 2024 r. wyniosła 28,5%, wobec 29,1%, rok wcześniej. Wynik netto Spółki za okres wyniósł 27,4 mln zł, wobec 24,9 mln zł rok wcześniej. Niższa dynamika wzrostu zysku netto (+10% rdr.) względem m.in. zysku operacyjnego wynikała z istotnie niższego dodatniego salda przychodów i kosztów finansowych (0,4 mln zł w 2024 r., wobec blisko 3,5 mln zł rok wcześniej), o czym przesądziła sytuacja na rynku walutowym.

EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	2024 r.	2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	103 528	82 492	26%
EBITDA znormalizowana ¹⁾	35 657	29 305	22%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	28 857	21 300	35%
Średnia liczba pracowników oraz stałych podwykonawców	115	99	16%

W 2024 r. Spółka wypracowała niemal 35,7 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 29,3 mln zł w 2023 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 35%, do 28,9 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 115 osób, wobec 99 w 2023 r.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	2024 r.	2023 r.
Wynik na działalności operacyjnej	29 536	23 984
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	4 608	4 566
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	534	262
EBTIDA¹⁾	34 678	28 812
Korekta o:		
a) odpisy aktualizujące wartość gier	(8)	(62)
b) koszty programu motywacyjnego	987	554
EBITDA znormalizowana¹⁾	35 657	29 305

- 1) EBITDA oraz EBITDA znormalizowana są wielkościami ekonomicznymi nie znajdującymi odzwierciedlenia w obowiązujących standardach rachunkowości MSR/MSSF i nie mają 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 kosztu programu motywacyjnego oraz wydarzeń jednorazowych takich jak odpisy aktualizujące wartość gier i odpisy należności.

2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

Aktywa

w tys. PLN	31.12.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Aktywa trwałe	15 636	9 413	66%
Rzeczowe aktywa trwałe	8 676	1 926	350%
Aktywa niematerialne	36	56	(36%)
Aktywa finansowe	5 428	4 749	14%
Należności	164	314	(48%)
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 331	2 367	(44%)
Aktywa obrotowe	117 932	89 465	32%
Aktywowane koszty gier komputerowych	73 430	49 171	49%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	14 717	13 818	7%
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	-	-
Aktywa finansowe	22 393	20 074	12%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 392	6 401	15%
Aktywa razem	133 568	98 878	35%

Suma bilansowa Artifex Mundi w 2024 r. wzrosła o 35% do 133,6 mln zł na koniec grudnia ub.r., na co złożyły się m.in. wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych, jak również wzrost stanu aktywów finansowych oraz środków pieniężnych.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec grudnia 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 49%, do 73,4 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 2024 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz aktywów finansowych zwiększyła się z 31,2 mln zł na 31 grudnia 2023 r. do 35,2 mln zł na koniec grudnia 2024 r. O zmianie przesądziły m.in. wyższe przepływy z działalności operacyjnej Spółki.

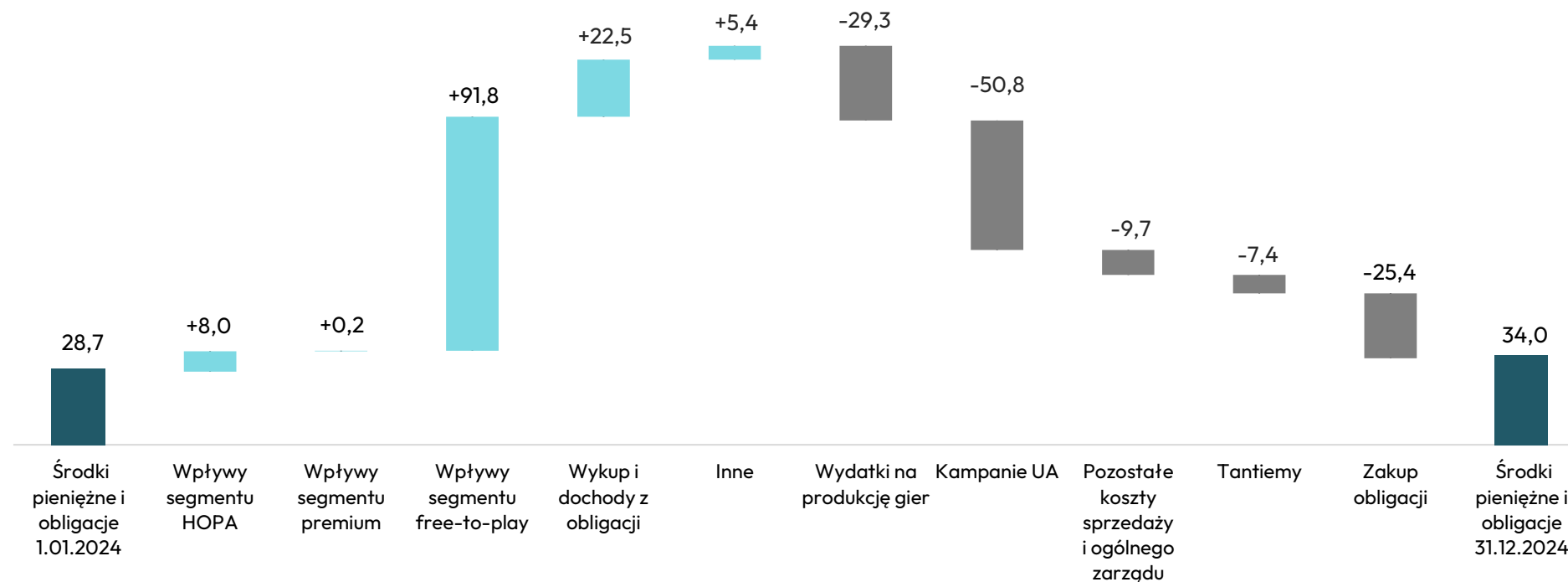
Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	31.12.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Kapitał własny	107 900	80 663	34%
Kapitał podstawowy	119	119	0%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	24 331	24 331	0%
Kapitał z aktualizacji wyceny	3 706	3 411	9%
Zyski zatrzymane	80 895	52 802	53%
Akcje własne	-1 151	-	-
Zobowiązania	25 668	18 215	41%
Zobowiązania długoterminowe	6 026	1 194	405%
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 116	1 194	(7%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	4 910	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	19 642	17 021	15%
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	12 941	11 937	8%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	1 231	351	251%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	4 837	3 927	23%
Zobowiązania z tytułu leasingu	633	806	(21%)
Inne zobowiązania finansowe	-	-	-
Kapitał własny i zobowiązania	133 568	98 878	35%

Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 107,9 mln zł, które wzrosły w 2024 r. o 34%.

Zobowiązania Spółki na koniec grudnia 2024 r. wyniosły 25,7 mln zł, wobec 18,2 mln zł na koniec 2023 r. Wzrost zobowiązań długoterminowych o 4,8 mln zł jest związany z ujęciem w bilansie długoterminowej umowy wynajmu biura. Zobowiązania krótkoterminowe Spółki zwiększyły się w analizowanym okresie o 15% do 19,6 mln zł, na co złożyło się m.in. wyższe zobowiązania z tytułu podatku dochodowego oraz wzrost rezerw krótkoterminowych o 0,9 mln zł, do 4,8 mln zł, związany m.in. z zawiązaniem rezerwy na premie na pracowników.

3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.



W 2024 r. Artifex Mundi odnotował 5,3 mln zł dodatnich przepływów pieniężnych, przy 8,2 mln zł dodatnich przepływów z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły blisko 100 mln zł, z czego 91,8 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 97,2 mln zł. Dodatkowo w analizowanym okresie Spółka odnotowała 22,5 mln zł wpływów z tytułu dochodów z posiadanych obligacji korporacyjnych (służących ochronie kapitału Spółki) oraz ich wykupu i równocześnie przeznaczyła 25,4 mln zł na zakup obligacji.

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

1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	2024 r.	2023 r.	Zmiana
Przychody z komercjalizacji gier komputerowych, w tym:	103 528	82 492	26%
Gry free-to-play, w tym:	95 626	72 131	33%
Unsolved, w tym:	94 974	70 770	34%
Reklamy	17 005	15 452	10%
Gry HOPA	7 693	10 077	(24%)
Gry premium	209	286	(27%)

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W 2024 r. Artifex Mundi osiągnął 103,5 mln zł przychodów, wobec 82,5 mln zł w 2023 r. (26% wzrost rdr.). W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* wzrosły o 33%, do 95,6 mln zł, przy 34% wzroście przychodów z komercjalizacji gry *Unsolved*, do blisko 95 mln zł. Wynik ten udało się osiągnąć dzięki wzrostowi kluczowych wskaźników efektywności (KPI) *Unsolved*, umożliwiających zwiększanie inwestycji w pozyskiwanie graczy dla gry. Przychody ze sprzedaży gier HOPA w analizowanym okresie wyniosły 7,7 mln zł, wobec 10,1 mln zł, co jest związane z cyklem życia gier dostępnych w sprzedaży oraz mniejszą liczbą premier na konsole.

Najważniejsze produkty Spółki w 2024 r.

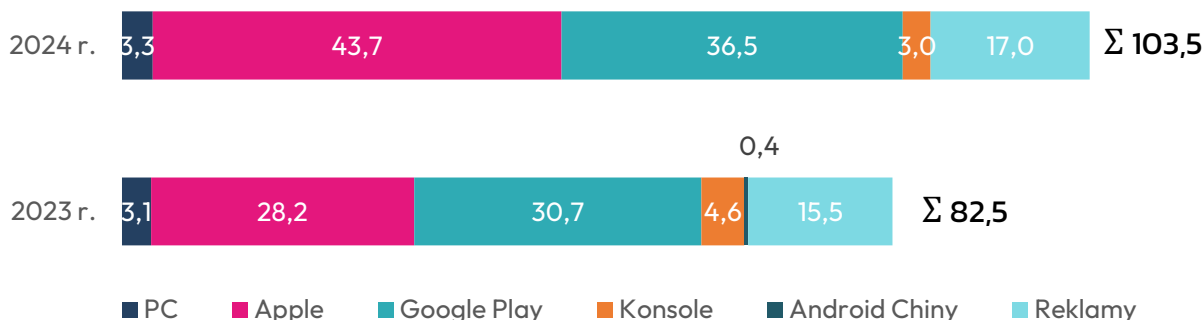
Udział w przychodach (proc.)	2024 r.	2023 r.
Unsolved	91,7%	85,8%
Bladebound	0,6%	1,6%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	0,3%	0,5%
Grim Legends: The Forsaken Bride	0,3%	0,4%
Yuletide Legends: Who Framed Santa Claus	0,2%	0,2%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	0,2%	0,3%
Agent Walker: Secret Journey	0,2%	0,0%
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	0,2%	0,4%
The Myth Seekers: The Legacy of Vulcan	0,2%	0,2%
Tibetan Quest: Beyond World's End	0,2%	0,0%
Pozostałe	5,9%	10,6%

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 91,7% 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.

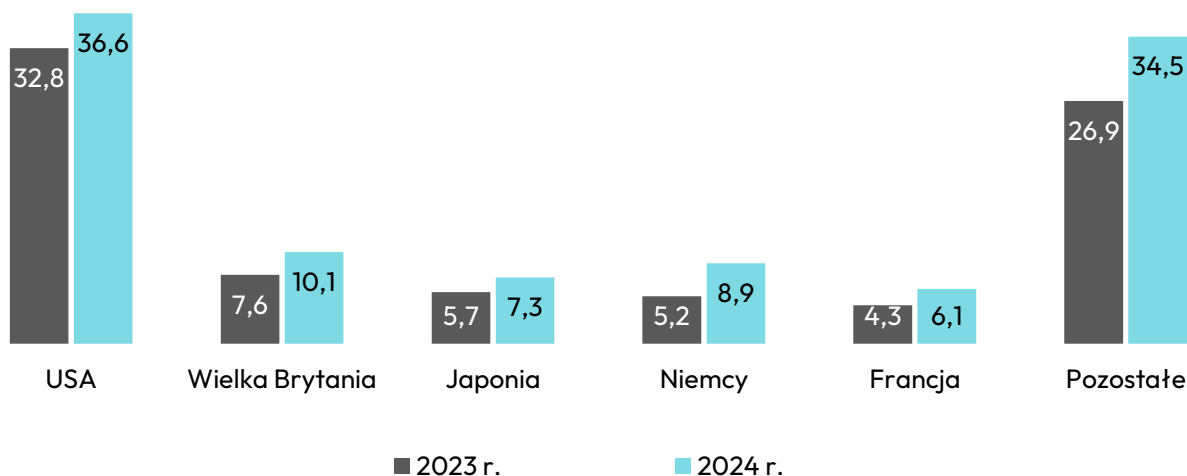
Kanały dystrybucji

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 2024 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple (44% całkowitej sprzedaży) oraz Google Play (36% udział w przychodach). Rosnący udział 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*.



Wykres nr 1. Miesięczne przychody ze sprzedaży gier wg urządzeń (w tys. PLN)

Struktura geograficzna sprzedaży



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

W 2024 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający 35,6 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 9,8 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem zbytu były Niemcy, z 8,7 proc. udziałem w całkowitych przychodach.

2. Koszty bieżącej działalności

Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	2024 r.	2023 r.
Koszty własne sprzedaży	12 340	10 531
Koszty sprzedaży	52 723	41 406
Koszty ogólnego zarządu	8 851	6 580
Razem	73 914	58 517

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w 2024 r. 73,9 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 58,5 mln zł kosztów w 2023 r. (26% wzrost rdr.). Istotny wpływ na wzrost kosztów działalności Spółki miały wyższe wydatki na akwizycję graczy dla aplikacji Unsolved ujmowane w kosztach sprzedaży.

w tys. PLN	2024 r.	2023 r.
Tantiemy	7 407	5 290
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	4 366	4 158
Amortyzacja gier HOPA	242	409
Koszty sprzedaży	52 723	41 406
Koszty ogólnego zarządu	8 851	6 580
Pozostałe	325	674
Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat	73 914	58 517

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

W 2024 r. Spółka rozpoznała w kosztach 4,6 mln zł amortyzacji kosztów gier (podobnie jak w 2023 r.). W minionym roku wartość wypłaconych tantiem wzrosła o 40%, do 7,4 mln zł, co jest związane z poszerzaniem portfolio gier udostępnianych w *Unsolved* m.in. o tytuły wyprodukowane przez podmioty trzecie. Koszty ogólne Spółki wzrosły rdr. o 35%, co ma związek m.in. ze wzrostem zatrudnienia oraz średnich wynagrodzeń.

3. Pozostałe koszty operacyjne

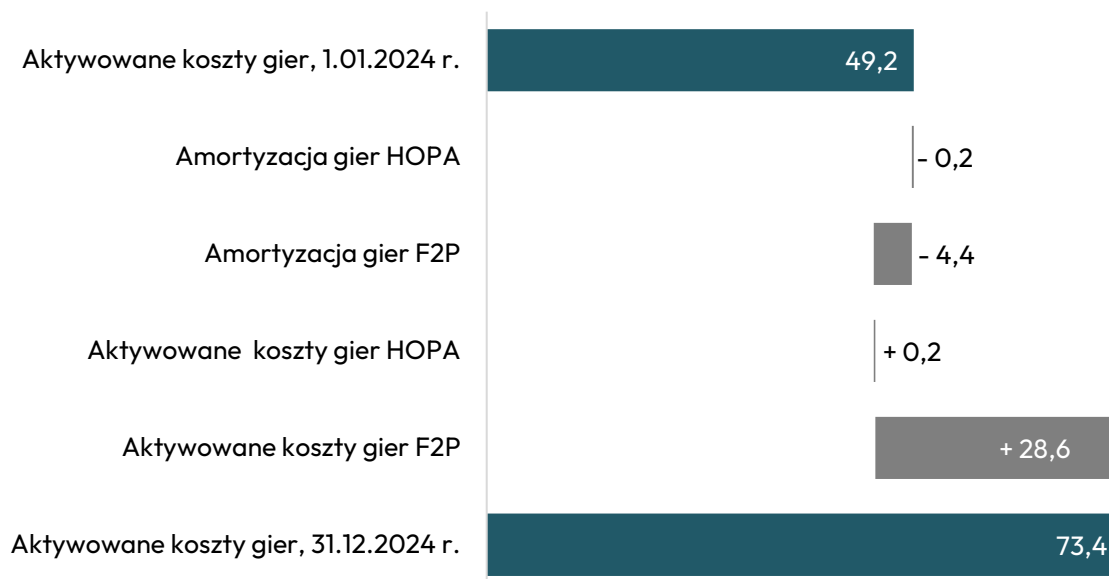
w tys. PLN	2024 r.	2023 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	139	121
Podatek u źródła pobrany od należności zagranicznych	97	97

Tabela nr 5. Prezentacja pozostałych kosztów operacyjnych

4. 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 2024 r. Spółka rozpoznała i zaksięgowwała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 28,8 mln zł, z których niemal 100% stanowiły koszty aktywowane dla gier z segmentu free-to-play. Równocześnie Spółka rozpoznała 4,6 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których blisko 4,4 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier free-to-play.



Na koniec 2024 r. niemal całość aktywowanych kosztów gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*, wynoszące 73,3 mln zł.

w tys. PLN	31 grudnia 2024 r.
Gry HOPA razem	125
Gry free-to-play razem, w tym:	73 304
Unsolved	19 495
Nowa gra studia RPG	35 813
Projekty badawczo-rozwojowe	17 059

Tabela nr 6. Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych po alokacji odpisów aktualizujących

IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W 2024 R. W SPÓŁCE

1. Gry free-to-play

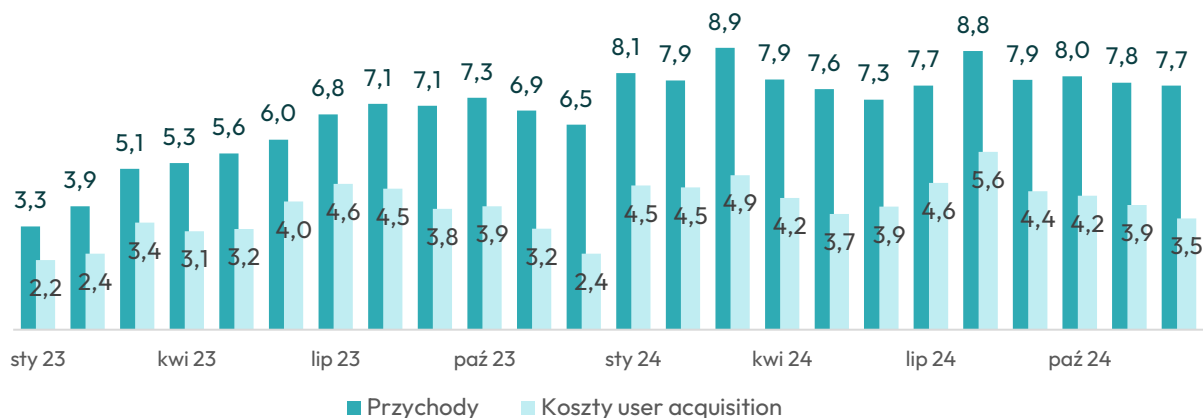
W 2024 r. Spółka koncentrowała się na rozwoju dwóch kluczowych projektów: *Unsolved* oraz nowej gry RPG.

Unsolved

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 używanej, odnawiającej się codziennie w nieznanym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.

W 2024 r. kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji do 50, z 42 na początku 2024 r. Wzbogacenie zawartości gry, językowe lokalizacje (udostępnienie części z przygód oferowanych w *Unsolved* w hiszpańskiej wersji językowej) jak również wdrożenie innych mniejszych modyfikacji obecnej wersji gry zwiększyło jej potencjał komercyjny (w wymiarze LTV, *lifetime value* statystycznego gracza) o około 25%.

Równoległe Spółka kontynuowała projekt mający na celu rozbudowę *Unsolved* o metagrę, czyli o warstwę dodającą zaangażowanym graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, zwiększając głębokość monetyzacji, co pozwoli w większym stopniu uwolnić potencjał gry. Od połowy 2024 r. prace nad metagrą prowadzone są zgodnie z harmonogramem, zakładającym wdrożenie wersji MVP metagry dla graczy w pierwszym półroczu 2026 roku. Bazowy scenariusz dla *Unsolved* zakłada, że implementacja metagry istotnie zwiększy jej potencjał komercyjny.



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

W 2024 r. Spółka realizowała plan istotnego poszerzenia bazy graczy *Unsolved* w drodze kampanii akwizycyjnych z wykorzystaniem mediów społecznościowych oraz reklam w ekosystemach Apple, Google Ads i innych. Łączne wydatki na pozyskanie graczy dla *Unsolved* w 2024 r. wyniosły 51,9 mln zł, wobec 40,7 mln zł w 2023 r. Wzrost inwestycji na akwizycję graczy był, od II kwartału 2024 r., ograniczany przez nadzwyczajny (ponad sezonowe fluktuacje), istotny wzrost stawek reklamowych (CPI, *cost per install*) na globalnym rynku reklam online.

Rozwój *Unsolved* oraz prowadzone kampanie reklamowe przełożyły się na 34% wzrost przychodów z komercjalizacji gry, które w 2024 r. wyniosły 95,0 mln zł. Pierwsza marża z komercjalizacji gry (przychody pomniejszone o koszty akwizycji) wzrosła rdr. o 43%, do 43 mln zł. Negatywny wpływ na dynamikę wzrostu przychodów i pierwszej marży miała, w 2024 r., sytuacja na rynku reklamowym oraz umocnienie polskiej waluty wobec dolara i euro.

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 2024 r. prace studia RPG Artifex Mundi koncentrowały się m.in. na rozbudowie zawartości oraz mechanik nowego tytułu, jak również przygotowaniem kolejnych grywalnych jej wersji, wykorzystywanych m.in. do testów.

W IV kwartale 2024 r. Spółka przeprowadziła testy wersji MVP gry z udziałem kilkudziesięciosobowego grona doświadczonych graczy oraz branżowych liderów opinii. Ich celem było m.in. potwierdzenie kluczowych biznesowych założeń projektu, takich jak m.in. estetyka, trudność, atrakcyjność wyróżników gry. Wersja gry spotkała się ze zdecydowanie dobrym odbiorem ze strony testujących graczy, którzy wysoko ocenili m.in. jakość grafiki i design postaci, atrakcyjność gameplayu (zarówno pętlę główną jak i uzupełniające funkcjonalności), angażujący poziom trudności oraz relatywnie wysoką głębię strategiczną.

Zdecydowanie pozytywny wynik testów stał się podstawą dla decyzji Zarządu o obraniu odważniejszej, agresywniejszej ścieżki rozwoju projektu i konsekwentnej modyfikacji harmonogramu prac nad tytułem. Począwszy od IV kw. 2024 r. studio RPG pracuje nad przygotowaniem pełnej wersji gry, która, po fazie testów, zostanie wydana w formule soft launch. Aktualny harmonogram rozwoju projektu, przyjęty w IV kw. 2024 r., zakłada jego marketingowy reveal na przełomie 2025/2026 roku, przeprowadzenie testów w I połowie 2026 r. oraz premierę gry w drugiej części 2026 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 2024 r. Spółka koncentrowała się na maksymalizacji zysków z gry przy minimalizacji nakładów na jej utrzymanie. Przychody z komercjalizacji Bladebound w tym okresie wyniosły 0,7 mln zł, wobec niespełna 1,4 mln zł w 2023 r. Niższe wpływy z komercjalizacji gry są konsekwencją cyklu życia gry, jak również konkurencją ze strony innych tytułów.

2. Gry komercjalizowane w modelu premium

W 2024 r. Spółka kontynuowała realizację strategii dla segmentu gier HOPA (i pozostałych gier premium), kładąc szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatniego cash flow.

W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier w modelu premium (HOPA, pozostałe) zmniejszyły się o 26%, do 7,7 mln zł. Niższa sprzedaż jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier.

Największym segmentem, z perspektywy udziału w przychodach ze sprzedaży gier w modelu premium w minionym roku były konsole, odpowiadające za 40% przychodów tego obszaru biznesu. Wersje gier na urządzenia mobilne miały 23% udział w przychodach, a sprzedaż gier w wersjach na komputery osobiste (PC) odpowiadało za około 37% sprzedaży w tym obszarze.

W 2024 r. Spółka przeniosła na platformy konsolowe pięć tytułów. Łącznie na koniec grudnia 2024 r. 56 gier z całego 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. CZYNNIKI RYZYKA

Działalność Spółki i jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały 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 oraz może skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału. Inne czynniki ryzyka i niepewności niż opisane poniżej, w tym także i te, których Spółka nie są obecnie świadome lub które uważają za nieistotne, mogą także wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej 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 Spółkę produkty (gry) 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.

Spółka nie jest w stanie, aż do chwili zaprezentowania nowego produktu, przewidzieć reakcji klientów ani poziomu przychodów ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, iż Spółka może nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać wszystkich poniesionych kosztów i nakładów związanych z wyprodukowaniem i wprowadzeniem gry na rynek.

W model rozwoju Spółki wpisane są mechanizmy ograniczania ww. ryzyka m.in. poprzez kładzenie szczególnego nacisku na weryfikowanie założeń biznesowych projektu na poszczególnych etapach jego rozwoju, m.in. poprzez przeprowadzanie testów z udziałem graczy.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Wytworzenie nowej gry jest zwięźczeniem złożonego procesu, którego poszczególne etapy muszą być realizowane w odpowiedniej kolejności. Niektóre z nich nie są zależne wyłącznie od Spółki, oparte są bowiem na działaniach podmiotów zewnętrznych. Zaistnienie ewentualnych opóźnień w realizacji gier przez Spółkę może mieć z kolei negatywny wpływ na osiągnięte przez nie wyniki finansowe.

Spółka od 2015 r. rozwija działalność deweloperską oraz wydawniczą w segmencie gier mobilnych komercjalizowanych w modelu *free-to-play*. Zgodnie ze strategią rozwoju Spółki segment *free-to-play* ma strategiczne znaczenie dla długoterminowego wzrostu wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy i obecnie angażuje gros zasobów (ludzkich, finansowych) Spółki. Pomimo zgromadzonego doświadczenia w realizacji i komercjalizacji gier *free-to-play*, Spółka za istotne uznaje ryzyko wydłużenia się okresu produkcji gry i tym samym konieczności poniesienia wyższych kosztów związanych z produkcją, a także ryzyko, że produkowane przez Spółkę gry nie osiągną zakładanego poziomu poszczególnych KPI, co może wpływać na ich zyskowność, a tym samym na przyszłe wyniki Spółki.

Zgodnie ze strategią rozwoju Spółka stara się zminimalizować ww. ryzyka m.in. systematyczne wzbogacanie know-how Spółki, podnoszenie wiedzy pracowników oraz angaż nowych pracowników o kwalifikacjach uzupełniających dotychczasowe know-how Spółki.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i współpracowników

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

Jednym z priorytetów Spółki 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 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 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, szczególnie w segmencie gier free-to-play, a w konsekwencji ryzyko ich ograniczonej dostępności. Trudności w pozyskaniu wykwalifikowanych pracowników mogą z kolei osłabić pozycję konkurencyjną Spółki, niekorzystnie wpływając na ich rozwój, a w rezultacie spowodować pogorszenie ich wyników finansowych.

Jednym z filarów rozwoju Artifex Mundi jest rozwój kapitału ludzkiego spółki, w tym m.in. wspieranie rozwoju zawodowego pracowników, budowanie pozytywnych relacji wewnątrz zespołu, pozyskiwanie nowych wartościowych pracowników. W ocenie Zarządu polityka Spółki w tym zakresie pozytywnie wpływa na pozycję Spółki 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, Nintendo eShop, Microsoft Store, PlayStation Store czy Steam, stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Spółkę. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Spółki. 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 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.

Spółka aktywnie buduje 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 dystrybutora

Podstawową formę dystrybuowania produktów przez Spółkę stanowią cyfrowe platformy, w tym przede wszystkim App Store należący do firmy Apple, Google Play będący platformą zamkniętą firmy Google, Nintendo eShop firmy Nintendo, Steam firmy Valve, Microsoft Store firmy Microsoft, PlayStation Store firmy Sony. 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, warunków udostępniania i dystrybuowania gier w ich ramach. Potencjalnie gry komercjalizowane przez Spółkę 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 przez App Store, Google Play, Nintendo eShop, Steam, Microsoft Store czy PlayStation Store, które odpowiadają za większość przychodów Spółki, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, wiązałaby 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, co miałyby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki.

Spółka aktywnie buduje relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych i dokłada wszelkich starań, by na możliwie wczesnym etapie posiłkować wiedzę o potencjalnych ryzykach dotyczących konkretnych produktów (gier). Poprzez analizę i uwzględnianie otrzymanych uwag Spółka stara 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 jest stroną umów dystrybucyjnych i licencyjnych dotyczących zasad dystrybuowania lub udostępniania gier stworzonych przez Spółkę na różnego rodzaju platformach czy nośnikach danych. Nie można wykluczyć nieprzedłużenia tych umów na kolejne okresy lub ich przedterminowego rozwiązania, a także renegotjacji 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.

Jak opisano we wcześniejszych punktach, Spółka aktywnie buduje relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych i dokłada wszelkich starań, by na możliwie wczesnym etapie posiłkować 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 rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Spółka

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

W ocenie Zarządu Spółka, w sposób ciągły śledząc rozwój technologii kluczowych dla Spółki oraz rynku na którym działa, 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 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 produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Spółki. Ponadto rozwój oferty gier w obszarach konkurencyjnych wobec segmentów, w których działa Spółka może spowodować, że potencjalni gracze będą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktów Spółki, co z kolei wpłynie negatywnie na wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

W ramach realizacji strategii Spółka kładzie duży nacisk m.in. na dywersyfikację źródeł przychodów poprzez rozwój działalności w segmencie *free-to-play* oraz rozszerzenie kanałów sprzedaży gier HOPA o główne

platformy konsolowe. W ocenie Zarządu Spółki wskazane powyżej działania są optymalnym sposobem na ograniczanie ryzyk związanych z konkurencją.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Spółka jest narażona na ryzyko zmienności kursów walutowych. Sprzedaż produktów Spółki skierowana jest głównie na rynki zagraniczne, w szczególności amerykański, chiński, koreański oraz europejski (głównie Wielka Brytania, Niemcy, Francja, Włochy). Dominującą walutą rozliczenia w tych transakcjach jest dolar amerykański oraz euro.

Spółka uzyskuje 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 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 Spółkę 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 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 współpracowników.

Liczba zaangażowanych osób	31 grudnia 2024 r.	31 grudnia 2023 r.
Niezależnie od formy współpracy na koniec okresu	120	103

Tabela nr 7. Struktura zatrudnienia w Artifex Mundi

III. 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:

- Apple
- Google

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 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
- Facebook

Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

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

Ocena zarządzania zasobami finansowymi

Spółka racjonalnie zarządza 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. W oparciu o dokonane analizy Zarząd kształtuje strukturę finansowania, dążąc do zapewnienia Spółce płynności.

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.

Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka posiadała 7,4 mln zł środków pieniężnych oraz 21,3 mln zł krótkoterminowych aktywów finansowych (obligacji korporacyjnych), wobec 25,7 mln zł całkowitych zobowiązań i rezerw na zobowiązania Spółki.

Zarząd Spółki, biorąc pod uwagę pozycję gotówkową Spółki, jej przewidywane przepływy z działalności operacyjnej, ograniczoną bazę kosztową i zoptymalizowany model działalności oraz standing finansowy, nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przekazane w Nocie 35 Sprawozdania finansowego Spółki Artifex Mundi S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 roku.

Udzielone pożyczki

Na dzień 31.12.2024 r. Spółka miała udzielone dwie pożyczki, o łącznej wartości nominalnej 0,26 mln zł.

Inwestycje i lokaty kapitału

Spółka nie realizuje bezpośrednich, istotnych projektów inwestycyjnych w klasycznym tych słów znaczeniu.

Największą pozycję aktywów Spółki na koniec 2024 roku stanowiły aktywowane koszty gier komputerowych w wysokości 73,4 mln zł. 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 2024 r. Spółka posiadała 7,4 mln zł środków pieniężnych oraz krótkoterminowe i długoterminowe inwestycje w obligacje korporacyjne o wartości 26,6 mln zł.

Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych poręczeń.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

29 marca 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. Spółka nie udzieliła w analizowanym okresie innych gwarancji.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała żadnych gwarancji.

Istotne pozycje pozabilansowe

8 października 2024 r Spółka podpisała z BNP Paribas aneks do umowy ramowej dotyczącej transakcji walutowych i pochodnych, do której został podpisany weksel in blanco. Kwota przyznanego limitu wynosi 7 100 000 PLN.

Poza ww. wekslem in blanco, Spółka nie posiada zobowiązań pozabilansowych o istotnej wartości, tj. o wartości przewyższającej 5% kapitału zakładowego Spółki. Szczegółowe informacje o zobowiązaniach warunkowych o mniejszej wartości zostały przedstawione w Nocie 26 Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2024 r.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2024 r. Spółka nie prowadziła projektów samodzielnych badawczo-rozwojowych, koncentrując się na rozwoju już posiadanych technologii w ramach realizowanych projektów deweloperskich.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

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 26.03.2025 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	981 304 akcji (wartość nominalna 9 813,04 zł)
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	457 509 akcji (wartość nominalna 4 575,09 zł)
Robert Dityrych	Członek Rady Nadzorczej	26 484 akcji (wartość nominalna 264,84 zł)
Przemysław Danowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	102 563 akcji (wartość nominalna 1 025,63 zł)
Robert Mikuszewski	Członek Zarządu	568 530 akcji (wartość nominalna 5 685,30 zł)
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	364 400 akcji (wartość nominalna 3 644,00 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:

- Tomasza Grudzińskiego z 975 304 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2024 r. na 981 304 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.
- Przemysława Danowskiego z 88 000 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2024 r. na 102 563 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.
- Roberta Dityrycha z 37 852 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2024 r. na 26 484 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

- Roberta Mikuszewskiego z 584 882 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2024 r. na 568 530 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania
- Kamila Urbanka z 354 400 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2024 r. na 364 400 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

Ponadto w ramach realizacji programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników, niżej wymienieni członkowie organów Spółki objęli warranty uprawniające od objęcia akcji serii E (szczegóły programu zostały opisane w pkt. Program motywacyjny niniejszego rozdziału):

- 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,

Na dzień sporządzenia niżej wymienieni członkowie organów Spółki posiadali:

- 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.

Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy

Spółka nie posiada informacji na temat umów w wyniku, których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

Akcje własne

Spółka na dzień sporządzenia Sprawozdania posiadała 52 393 akcje własne, nabyte celem umorzenia.

Program motywacyjny

W Spółce realizowany jest program motywacyjny dla kadry menedżerskiej oraz pracowników Spółki, uprawniający uczestniczące w nim osoby, w przypadku osiągnięcia przez Spółkę określonych celów wynikowych, do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii E w łącznej liczbie 1 108 853 sztuk, uprawniających do objęcia akcji serii E po cenie wynoszącej 9,01 zł.

Program motywacyjny realizowany jest w trzech etapach: dla lat 2021-2022, 2023-2024 oraz 2025-2026. Możliwość objęcia warrantów uzależniona jest od realizacji przez Spółkę celów wynikowych określonych dla każdego etapu, tj. odpowiednio:

- w latach 2021 – 2022 łącznie 21-25 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 359 587 warrantów subskrypcyjnych podserii 1E (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego),
- w latach 2023 – 2024 łącznie 25-35 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 370 455 warrantów subskrypcyjnych podserii 2E, (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego),
- latach 2025 – 2026 łącznie co najmniej 35 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 378 811 warrantów subskrypcyjnych podserii 3E (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego),

W dniu 24.08.2023, w związku z osiągnięciem w latach 2021-2022 celu wynikowego określonego w programie, przyznano jego uczestnikom 359 587 warrantów subskrypcyjnych. Do dnia sporządzenia sprawozdania:

- 42 992 warranty podserii 1E zostały wykonane,

- 19 632 warranty podserii 1E zostały umorzone.

Szczegóły dotyczące programu motywacyjnego zostały zaprezentowane w Nocie 20 Sprawozdania finansowego za rok 2024.

Wynagrodzenia członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Informacje o wynagrodzeniach członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki zaprezentowane są w Nocie 35 Sprawozdania finansowego za rok 2024.

Zobowiązania emerytalne i inne wobec byłych członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie posiadała i nie posiada zobowiązań emerytalnych lub innych wobec byłych członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

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

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu nie istniały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania i organizacji

W okresie sprawozdawczym oraz na dzień publikacji niniejszego raportu nie wystąpiły zmiany podstawowych zasadach zarządzania i organizacji firmy.

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 wiarygodności 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.

Kluczowe wskaźniki efektywności

Wskaźniki finansowe

Kluczowe wskaźniki finansowe związane z działalnością jednostki zostały zaprezentowane i omówione w rozdziale Opis sytuacji finansowej Spółki w 2024 r. niniejszego sprawozdania.

Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Stan zatrudnienia i stałych podwykonawców ze Spółką na koniec 31.12.2024 r. wynosi 120 osób.

Działalność operacyjna prowadzona przez Spółkę w ocenie Zarządu generuje znikomy wpływ na środowisko naturalne. Emitent informuje, iż w związku z prowadzoną działalnością w 2024 roku nie wystąpiły incydenty lub okoliczności, które skutkowały pojawieniem się po stronie Spółki zobowiązań lub odszkodowań dotyczących naruszenia przepisów związanych z ochroną środowiska naturalnego.

Informacja o konsolidacji

Na dzień 31.12.2024 Artifex Mundi S. A. nie podlega konsolidacji z uwagi na brak spółek zależnych.

Działalność sponsoringowa i charytatywna

W 2024 r. Spółka nie poniosła wydatków na działalność sponsoringową, charytatywną lub inną o zbliżonym charakterze.

Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki

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

- Rozwój segmentu free-to-play, w tym rosnące rdr. 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 Spółki na bieżące koszty Spółki.

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej w Ukrainie na sytuację Spółki

Zdarzeniem mogącym mieć wpływ na działalność Spółki oraz potencjalnie mogącym wpływać na przyszłe wyniki finansowe Spółki, jest agresja Rosji przeciwko Ukrainie i jej konsekwencje, w tym sytuacja gospodarcza i społeczna w Ukrainie oraz działania społeczności międzynarodowej wobec Rosji.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka zatrudnia dwóch pracowników będących obywatelami Ukrainy, którzy posiadają kartę czasowego pobytu. Według posiadanych przez Zarząd Spółki informacji wśród firm z nią współpracujących są podmioty zatrudniające obywateli Białorusi, Rosji oraz Ukrainy (przede wszystkich obywateli Ukrainy). Spółka nie jest, według wiedzy Zarządu Spółki stronami umów i porozumień z podmiotami zarejestrowanymi w Ukrainie, Białorusi lub Rosji lub mającymi istotne powiązania gospodarcze z ww. krajami.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie odnotowała istotnego bezpośredniego wpływu konfliktu na działalność operacyjną.

W ocenie Zarządu wojna w Ukrainie może wpływać na działalność Spółki poprzez m.in.: nastroje konsumentów na całym świecie, sytuację na rynku surowców energetycznych, wpływającą na koszty stałe prowadzenia działalności oraz pośrednio, poprzez wpływ na poziom inflacji i stopy procentowe, na przychody i koszty Spółki z działalności finansowej.

Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Badanie sprawozdań finansowych Spółki za 2024 r. przeprowadziła firma UHY ECA Audytor Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.

Szczegółowe informacje nt. podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, umowie z nim zawartej i jego wynagrodzeniu zostały przekazane w Nocie 33 Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2024 r.

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.

ŁAD KORPORACYJNY

I. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

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

29 marca 2021 r. Rada Giełdy uchwałą Nr 13/1834/2021 przyjęła nowe zasady ładu korporacyjnego dla spółek notowanych na Głównym Rynku GPW – „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021”. Zbiór ten jest udostępniony na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA pod adresem: www.gpw.pl/dobre-praktyki2021.

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

Zarząd Spółki oświadcza, że w 2024 r. Spółka i jej organy przestrzegały zasad szczegółowych ładu korporacyjnego zawartych w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021” z następującymi odstępami:

1. Polityka informacyjna i komunikacyjna z inwestorami

Zasady 1.3.1 i 1.3.2.

W swojej strategii biznesowej spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą:

1.3.1. zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju;

Wyjaśnienie:

Obowiązująca strategia Spółki nie uwzględnia w sposób kompleksowy tematyki ESG, choć Spółka w swojej działalności bierze pod uwagę m.in. zagadnienia środowiskowe oraz zrównoważonego rozwoju. Zarząd Spółki planuje w przyszłości ująć kwestie ESG w strategii Spółki.

1.3.2. sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu zapewnienie równouprawnienia płci, należytych warunków pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami.

Wyjaśnienie:

Obowiązująca strategia Spółki nie uwzględnia w sposób kompleksowy tematyki ESG, choć Spółka w swojej działalności bierze pod uwagę m.in. zagadnienia środowiskowe oraz zrównoważonego rozwoju. Zarząd Spółki planuje w przyszłości ująć kwestie ESG w strategii Spółki.

Zasady 1.4, 1.4.1 i 1.4.2.

W celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych.

Wyjaśnienie:

Informacje nt. podstawowych założeń strategii Spółki są opublikowane na jej stronie internetowej. Podstawowe założenia strategii Spółki nie zawierają mierzalnych celów, których monitorowanie byłoby możliwe. Obowiązująca strategia Spółki nie uwzględnia w sposób kompleksowy tematyki ESG.

Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:

1.4.1. objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka;

Wyjaśnienie:

Obowiązująca strategia Spółki nie zawiera odniesień do kwestii zmian klimatu.

1.4.2. przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości.

Wyjaśnienie:

Strategia Spółki nie zawiera odniesień do kwestii pracowniczych. Spółka w swojej działalności kładzie duży nacisk na równe traktowanie pracowników niezależnie od płci, światopoglądu czy pochodzenia. Kluczowym kryterium wpływającym na wysokość wynagrodzeń w Spółce są kwalifikacje zawodowe. W ocenie zarządu Spółki, biorąc pod uwagę wielkość i strukturę zespołu oraz dużą jego specjalizację, przedstawianie miarodajnych odczytów wartości wskaźników równości wynagrodzeń nie jest możliwe.

2. Zarząd i Rada Nadzorcza

Zasada 2.1.

Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Wyjaśnienie:

Strategia Spółki nie zawiera odniesień do kwestii pracowniczych. Spółka w swojej działalności kładzie duży nacisk na równe traktowanie pracowników niezależnie od płci, światopoglądu czy pochodzenia. Kluczowym kryterium wpływającym na wysokość wynagrodzeń w Spółce są kwalifikacje zawodowe. W ocenie zarządu Spółki, biorąc pod uwagę wielkość i strukturę zespołu oraz dużą jego specjalizację, przedstawianie miarodajnych odczytów wartości wskaźników równości wynagrodzeń nie jest możliwe.

Zasada 2.2.

Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Wyjaśnienie:

Obecny skład rady nadzorczej oraz zarządu Spółki jest różnorodny w zakresie m.in. wykształcenia, specjalistycznej wiedzy oraz doświadczenia zawodowego. Głównymi czynnikami wpływającym na skład osobowy organów są aktualne potrzeby Spółki oraz jej długoterminowy interes.

Zasada 2.11.6.

Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej: (2.11.6.) informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

Wyjaśnienie:

Spółka nie posiada Polityki Różnorodności w odniesieniu do Zarządu i Rady Nadzorczej.

3. Systemy i funkcje wewnętrzne

Zasada 3.1.

Spółka giełdowa utrzymuje skuteczne systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance), a także skuteczną funkcję audytu wewnętrznego, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności, za działanie których odpowiada zarząd.

Wyjaśnienie:

Spółka utrzymuje skuteczne systemy kontroli wewnętrznej, nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance) oraz zarządzania ryzykiem. Z uwagi na relatywnie mały stopień skomplikowania i zakresu działalności, Spółka nie stosuje przedmiotowej zasady w pełnym zakresie, ponieważ w Spółce nie został wyodrębniony dział audytu wewnętrznego, a przebieg i rezultaty prac ww. systemów nie są dokumentowane.

Zasada 3.2.

Spółka wyodrębnia w swojej strukturze jednostki odpowiedzialne za zadania poszczególnych systemów lub funkcji, chyba że nie jest to uzasadnione z uwagi na rozmiar spółki lub rodzaj jej działalności.

Nie dotyczy:

W ocenie Spółki wyodrębnienie jednostek odpowiedzialnych za zadania poszczególnych systemów lub funkcji nie jest uzasadnione z uwagi na rozmiar Spółki i jej rodzaj działalności.

Zasada 3.4.

Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.

Wyjaśnienie:

Z uwagi na rozmiar Spółki i jej rodzaj działalności, system kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem są utrzymywane m.in. w oparciu o operacyjny pion działalności, na wynagrodzenie pracowników którego wpływają wyniki finansowe Spółki.

Zasada 3.6.

Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

Wyjaśnienie:

W Spółce nie został wyodrębniony dział audytu wewnętrznego.

Zasada 3.10.

Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.

Nie dotyczy:

Spółka nie należy do żadnego z wymienionych indeksów.

4. Walne Zgromadzenie i relacje z Akcjonariuszami

Zasada 4.1.

Spółka powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne), jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla przeprowadzenia takiego walnego zgromadzenia.

Zasada jest stosowana. Komentarz spółki dotyczący sposobu stosowania powyższej zasady.

Spółka deklaruje gotowość zorganizowania e-walnego ilekroć akcjonariusze złożą taki wniosek.

6. Wynagrodzenia

Zasada 6.3.

Jeżeli w spółce jednym z programów motywacyjnych jest program opcji menedżerskich, wówczas realizacja programu opcji winna być uzależniona od spełnienia przez uprawnionych, w przeciągu co najmniej 3 lat, z góry wyznaczonych, realnych i odpowiednich dla spółki celów finansowych i niefinansowych oraz zrównoważonego rozwoju, a ustalona cena nabycia przez uprawnionych akcji lub rozliczenia opcji nie może odbiegać od wartości akcji z okresu uchwalania programu.

Wyjaśnienie:

Kryteria obowiązującego w Spółce programu opcji dla menedżerów i kluczowych pracowników nie są zgodne z wytycznymi zasady w zakresie okresu realizacji celów uprawniających do objęcia akcji oraz ceny nabycia akcji.

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*	2 603 199	2 603 199	21,80%	21,80%
Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna Sp. z o.o.	1 753 158	1 753 158	14,68%	14,68%
NN OFE**	1 183 219	1 183 219	9,91%	9,91%
G5 Entertainment AB	623 043	623 043	5,22%	5,22%
Pozostali	5 777 373	5 777 373	48,39%	48,39%
Razem	11 939 992	11 939 992	100%	100%

Tabela nr 8. 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.

** Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny, Dobrowolny Fundusz Emerytalny.

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 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 bilansowy:

- Tomasz Grudziński Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Danowski Wiceprzewodniczący 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. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Jakuba Głowaczewskiego do 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 i którą oblicza się w pełnych latach obrotowych. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza, z 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, z wyjątkiem spraw zastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej.

Rada Nadzorcza

Zgodnie z § 15 Statutu Spółki Rada Nadzorcza składa się z najmniej 5 członków powoływanych na okres wspólnej kadencji trwającej 5 lat i którą oblicza się w pełnych latach obrotowych. Członków Rady Nadzorczej powołuje Walne Zgromadzenie, z 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, pozostali członkowie Rady Nadzorczej, w terminie 1 miesiąca od dnia powzięcia wiedzy o ww. okoliczności, mogą w formie właściwej uchwały powziętej po przeprowadzeniu jawnego głosowania dokonać wyboru (kooptacji) odpowiedniej liczby członków Rady Nadzorczej, tak aby skład Rady Nadzorczej odpowiadał prawu. Przeprowadzenie Kooptacji zarządza Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w przypadku, gdy wygaśnięcie mandatu dotyczy Przewodniczącego –

Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, zaś w przypadku braku w składzie Rady Nadzorczej wymienionych osób – najstarszy wiekiem członek Rady Nadzorczej. Powołany do pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej w drodze Kooptacji zostanie ten spośród przedstawionych kandydatów, który otrzyma bezwzględną większość głosów aktualnych członków Rady Nadzorczej. W przypadku równej liczby głosów, decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a w przypadku, gdy wygaśnięcie mandatu dotyczy Przewodniczącego – głos Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej. W pozostałym zakresie do Kooptacji stosuje się odpowiednio postanowienia dotyczące zwołania posiedzenia Rady Nadzorczej lub zarządzenia głosowania przez Radę Nadzorczą w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość.

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 powiązanym; 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 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 | Przewodnicząca Komitetu Audytu |
| • Robert Ditrych | Członek Komitetu Audytu |
| • Filip Gorczyca | Członek Komitetu Audytu |

W 2024 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Komisji Audytu nie uległ zmianie.

Członkami Komitetu Audytu, którzy spełniali w 2024 r. i spełniają na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ustawowe kryteria niezależności, są: Ewelina Nowakowska, Robert Ditrych i Filip Gorczyca.

Członkami Komitetu Audytu posiadającymi wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, są Robert Ditrych i Filip Gorczyca.

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

Kwalifikacje w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych Filipa Gorczycy są związane m.in. z posiadanymi przez niego uprawnieniami biegłego rewidenta oraz certyfikatem ACCA (FCCA), pełnieniem przez niego funkcji w zarządkach i nadzorowaniem procesu sprawozdawczości finansowej podmiotów, w tym spółek publicznych (Alior Bank), a także pełnieniem funkcji członka i przewodniczącego w komitetach audytu spółek publicznych.

Członkiem Komitetu Audytu posiadającym wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka jest Robert Ditrych.

Działalność Komitetu Audytu

W 2024 r. Komitet Audytu odbył 4 posiedzenia oraz podejmował działania poza zwołanymi posiedzeniami.

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 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 2024 r. oraz w 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania firma UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością nie świadczyła dla Spółki 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, w wypadku jego nieobecności osoba upoważniona przez Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a w przypadku ich nieobecności – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej. W przypadku nieobecności osób wskazanych powyżej, Walne Zgromadzenie otwiera Prezes Zarządu lub osoba upoważniona przez Prezesa Zarządu. 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.

Sprawozdanie finansowe Spółki przygotowywane jest 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.

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.

Katowice, dnia 26 marca 2025 roku

Zarząd Spółki:

Przemysław Błaszczak
Prezes Zarządu

Robert Mikuszewski
Członek Zarządu

Kamil Urbanek
Członek Zarządu