



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.  
ZA OKRES 12 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY  
31 GRUDNIA 2025 ROKU**



Szanowni Państwo,

W imieniu Zarządu Artifex Mundi przekazuję na Państwa ręce raport roczny prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki w 2025 roku.

Miniony rok był dla nas okresem intensywnej pracy nad strategicznymi, potencjalnie przełomowymi i kluczowymi z perspektywy przyszłości firmy projektami gier. Angażując pełnię potencjału firmy w projekty istotnej rozbudowy Unsolved oraz stworzenia nowej gry RPG spod znaku Artifex Mundi, z ponad 120-osobowym zespołem zaangażowanym w te przedsięwzięcia, w 2025 roku wypracowaliśmy solidne 25,4 mln zł zysku netto przy 96,0 mln zł przychodów i rentowności netto na poziomie 26,4%. Rekordowe 31 mln zł, zainwestowane w minionym roku w produkcję gier, w znakomitej większości sfinansowaliśmy z bieżących zysków, zamykając rok z ponad 33 mln zł na kontach i w krótkoterminowych inwestycjach. Wartość kapitałów własnych firmy wzrosła na przestrzeni minionego roku o niemal jedną czwartą, do ponad 134 mln zł.

Ubiegłoroczne wyniki warto umieścić w szerszym kontekście. Kluczowy wpływ na wypracowane w 2025 roku przychody z komercjalizacji Unsolved, których 5% spadek rdr. przesądził o niższych przychodach spółki, miały dwa czynniki. Po pierwsze, niekorzystne z naszej perspektywy zmiany warunków rynkowych i makroekonomicznych – wzrost stawek reklamowych CPI w kluczowych kanałach pozyskiwania graczy oraz aprecjacja złotego wobec dolara – istotnie ograniczyły w minionym roku możliwość dalszego zyskowego skalowania bazy graczy Unsolved. Drugim, nie mniej istotnym czynnikiem, była nasza świadoma decyzja o skoncentrowaniu znakomitej większości zasobów deweloperskich studia casual na rozwoju metagry Unsolved, kosztem krótkoterminowych optymalizacji KPI w bieżącej wersji gry. Uznaliśmy, że terminowa realizacja kolejnych kamieni milowych w rozwoju nowej wersji Unsolved, która, w naszej ocenie, może zwielokrotnić potencjał komercyjny tej gry, jest kluczowa z perspektywy długoterminowego wzrostu wartości firmy. Jesteśmy przekonani, że była to słuszna decyzja i wierzymy, że przyniesie ona wymierne pozytywne efekty w nadchodzących kwartałach.

Jak wielokrotnie podkreślaliśmy, 2026 rok może być dla Artifex Mundi najważniejszym okresem w historii firmy. Z tej perspektywy miniony rok był dla nas czasem finalnych przygotowań do biznesowego (i artystycznego) „sprawdzam”. Nie będzie przesady w stwierdzeniu, że dobrze wykorzystaliśmy ten czas i mamy powody do zadowolenia z efektów naszej pracy. Metagra Unsolved, czyli warstwa dodatkowych mechanik rozgrywki, których brak istotnie ograniczał głębię monetyzacyjną gry, jest niemal gotowa. W ostatnim kwartale 2025 roku ukończyliśmy jej wersję alpha, w jakości spełniającej nasze wysokie oczekiwania. Beta metagry, od której finalizacji dzielą nas pojedyncze tygodnie, w drugim kwartale zostanie poddana ostatniej weryfikacji w ramach testów z graczami. Lato będzie stało pod znakiem pełnego wdrożenia metagry, otwierającego przed nami nowy etap w rozwoju i komercjalizacji Unsolved. Mamy wszelkie podstawy by sądzić, że Unsolved, wzbogacone o metagrę, będzie mieć wszelkie atuty ku temu by w wymiarze generowanych wpływów rzucić rękawicę czołowym tytułom w swojej kategorii.

W minionych latach Artifex Mundi w oczach znakomitej większości interesariuszy była firmą jednego projektu. Dzięki sukcesowi Unsolved w dobrym stylu wyszliśmy w biznesowych wirach, powróciliśmy na ścieżkę wzrostu i przez ostatnie lata konsekwentnie nią podążaliśmy. Głęboko wierzymy, że poczynając od 2026 r. Artifex Mundi, w drodze na biznesowy szczyt, napędzać będą już dwa motory wzrostu, z których drugi, o nie mniejszej niż Unsolved komercyjnej mocy, przed zaledwie kilkunastoma dniami został zaprezentowany szerokiemu gronu zainteresowanych. Jesteśmy zbudowani rosnącym zainteresowaniem, jakim Void Hunters cieszy się od swojego revealu w trakcie Future Games Show Live from GDC. W ciągu kilku dni serwer gry na Discord zgromadził kilka tysięcy graczy zainteresowanych zanurzeniem się w wykreowany przez nas świat. Odezwy ten, w połączeniu ze zdecydowanie pozytywnymi opiniami znających gatunek recenzentów i liderów opinii, którym w ostatnich tygodniach umożliwiliśmy zapoznanie się z Void Hunters, potwierdza nasze przekonanie, że trafnie zidentyfikowaliśmy potencjalną niszę w komercyjnie atrakcyjnym segmencie rynku gier role playing, jakim są gry turn-based hero collector. Mamy świadomość, że jesteśmy na zaledwie początku drogi do celu. Przed planowanym na jesień soft-launchem czeka nas wyťažony okres testów Void Hunters, dopracowywania jej detali i sukcesywnej budowy rozpoznawalności gry w gronie zarówno najbardziej zagorzałych fanów gatunku, jak i szerszego grona odbiorców.

2026 rok, będący równocześnie 20 rokiem naszej działalności, otwiera nowy rozdział w historii Artifex Mundi. Wkroczyliśmy w niego świadomi zarówno własnych atutów, jak i stojących przed nami wyzwań i oczekiwań. Najlepszym prezentem, jaki możemy podarować z okazji tego jubileuszu zarówno naszym Akcjonariuszom, jak i sobie samym, będzie przekucie niebagatelnej potencjału obu z naszych strategicznych projektów w proporcjonalny komercyjny rezultat, czego sobie i Państwu życzę.

Zachęcam Państwa do lektury raportu.

Z wyrazami szacunku,

Przemysław Błaszczak

Prezes Zarządu Artifex Mundi S.A.

<b>WYBRANE DANE FINANSOWE .....</b>	<b>5</b>
I.    ARTIFEX MUNDI S.A. ....	5
<b>PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI.....</b>	<b>6</b>
I.    PODSTAWOWE INFORMACJE .....	6
II.   SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI .....	6
III.  STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA.....	6
<b>PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2025 R. ....</b>	<b>7</b>
I.    KLUCZOWE WYDARZENIA 2025 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	7
II.   OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI .....	8
1.    Rachunek z całkowitych dochodów .....	8
2.    Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki .....	10
3.    Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A. ....	12
III.  KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W 2025 R. ....	13
1.    Przychody ze sprzedaży .....	13
2.    Koszty bieżącej działalności .....	15
3.    Pozostałe koszty operacyjne.....	15
4.    Aktywowane koszty gier komputerowych .....	15
IV.   OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W 2025 R. W SPÓŁCE .....	16
1.    Gry free-to-play .....	16
2.    Gry komercjalizowane w modelu HOPA.....	18
<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI .....</b>	<b>18</b>
I.    PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE .....	18
II.   PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE.....	18
<b>INFORMACJE DODATKOWE .....</b>	<b>19</b>
I.    CZYNNIKI RYZYKA .....	19
II.   KAPITAŁ LUDZKI.....	22
III.  POZOSTAŁE INFORMACJE .....	22
<b>ŁAD KORPORACYJNY .....</b>	<b>28</b>
I.    STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	28
II.   AKCJONARIAT SPÓŁKI .....	31
III.  ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....	32
IV.   WALNE ZGROMADZENIE .....	36
V.    INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE .....	37

## WYBRANE DANE FINANSOWE

### I. ARTIFEX MUNDI S.A.

w tys. PLN	2025 r.	2024 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	95 983	103 528
Zysk z działalności operacyjnej	24 355	29 536
Zysk przed opodatkowaniem	27 036	29 953
Zysk okresu	25 377	27 401
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 292)	9 100
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 272	(5 991)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(596)	(2 122)
Przepływy pieniężne netto razem	379	991

w tys. PLN	31 grudnia 2025 r.	31 grudnia 2024 r.
Aktywa trwałe	11 231	15 636
Aktywa obrotowe	145 470	117 932
Aktywa razem	156 701	133 568
Zobowiązania długoterminowe	5 326	6 026
Zobowiązania krótkoterminowe	17 199	19 642
Kapitał własny	134 176	107 900
Liczba akcji (szt.)	11 887 599	11 939 992
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 923 485	11 909 956
Zysk na jedną akcję (PLN)	2,13	2,29
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	11,29	9,04

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – grudzień 2025 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2024 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 Warszawie jest producentem i wydawcą gier komputerowych z 20-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 2025 r. Spółka kontynuowała realizację strategii rozwoju, prowadząc kluczowe dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki projekty free-to-play: Unsolved oraz Void Hunters (nowa gra RPG), równocześnie maksymalizując przepływy pieniężne z historycznej działalności Artifex Mundi (gry premium).

## PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2025 R.

### I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2025 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

#### Styczeń 2025 r.

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

#### Luży 2025 r.

- Sprzedaż akcji przez Roberta Ditrycha

#### Marzec 2025 r.

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

#### Maj 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry Hidden Expedition 15: The Curse of Mithridates
- Sprzedaż akcji przez Roberta Ditrycha, nabycie akcji przez RD Growth Fund Fundacja Rodzinna
- Rekomendacje Zarządu oraz Rady Nadzorczej w sprawie podziału zysku netto osiągniętego w 2024 r.
- Zwołanie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki

#### Czerwiec 2025 r.

- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Dodanie do Unsolved gry Hidden Expedition 13: The Lost Paradise

#### Lipiec 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry Hidden Expedition 16: The Golden Secret
- Dodanie do Unsolved gry Dead Reckoning 8: Lethal Knowledge

#### Wrzesień 2025 r.

- Rejestracja obniżenia kapitału zakładowego, umorzenie akcji własnych, zmiana adresu siedziby oraz rejestracja zmian Statutu Spółki
- Dodanie do Unsolved gry Dreadful Tales 1: The Space Between

#### Październik 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry Phantasmal 3: The Endless Night
- Zawarcie z KDPW umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych 370 455 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii 2E

#### Grudzień 2025 r.

- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego

#### Styczeń 2026 r.

- Rozpoczęcie działań marketingowo-promocyjnych gry Void Hunters
- Dodanie do Unsolved gry Phantasmal 5: Behind the Mask
- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszeuskiego

#### Luży 2026 r.

- Zawarcie z KDPW umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych do 370 455 akcji serii E
- Dodanie do Unsolved gry Myths of the World 7: The Whispering Marsh

#### Marzec 2026 r.

- Dodanie do Unsolved gry Vermillion Watch: Moorgate Accord

## II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### 1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	2025 r.	2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Przychody</b>	<b>95 983</b>	<b>103 528</b>	<b>(7%)</b>
Koszt własny sprzedaży	9 767	12 340	(21%)
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>86 216</b>	<b>91 188</b>	<b>(5%)</b>
Koszty sprzedaży	52 743	52 723	0%
Koszty ogólnego zarządu	8 819	8 851	(0%)
Pozostałe przychody operacyjne	67	61	10%
Pozostałe koszty operacyjne	366	139	164%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>24 355</b>	<b>29 536</b>	<b>(18%)</b>
Przychody finansowe	2 919	1 779	64%
Koszty finansowe	238	1 362	(83%)
Wynik przed opodatkowaniem	27 036	29 953	(10%)
Podatek dochodowy	1 659	2 552	(35%)
<b>Wynik okresu</b>	<b>25 377</b>	<b>27 401</b>	<b>(7%)</b>

### Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	2025 r.	2024 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	89,8%	88,1%
Rentowność na działalności operacyjnej	25,4%	28,5%
Rentowność netto	26,4%	26,5%

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 2025 r. Artifex Mundi rozpoznał kwotę 96,0 mln zł przychodów, wobec 103,5 mln zł w 2024 r. (7% mniej rdr.), wypracowując 86,2 mln zł zysku brutto na sprzedaży. O niższych przychodach osiągniętych w minionym roku przesądziły zmiany na rynku reklamy (wzrost stawek reklamowych, związany m.in. z pojawieniem się nowych kategorii reklamodawców w kanałach reklamowych wykorzystywanych przez Spółkę), ograniczające możliwość dalszego zyskowego skalowania bazy graczy dla Unsolved (na obecnym etapie rozwoju gry), jak również osłabienie dolara amerykańskiego (jednej z głównych walut rozliczeniowych). Rentowność brutto na sprzedaży w analizowanym okresie wyniosła 89,8%, wobec 88,1% w 2024 r.

W analizowanym okresie Spółka wypracowała 24,4 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 29,5 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej (18% mniej rdr.). Rentowność operacyjna Spółki w 2025 r. wyniosła 25,4%, wobec 28,5%, rok wcześniej. Wynik netto Spółki za okres wyniósł 25,4 mln zł, wobec 27,4 mln zł rok wcześniej. Niższa dynamika spadku zysku netto (-7% rdr.) względem zmian zysku operacyjnego wynikała z wyższego dodatniego salda przychodów i kosztów finansowych (2,7 mln zł w 2025 r., wobec 0,4 mln zł rok wcześniej), o czym przesądziła sytuacja na rynku walutowym.



## EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	2025 r.	2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	95 983	103 528	(7%)
EBITDA znormalizowana <sup>1)</sup>	30 005	35 657	(16%)
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	31 044	28 857	8%
Średnia liczba pracowników oraz stałych podwykonawców	121	115	5%

W 2025 r. Spółka wypracowała 30 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 35,7 mln zł w 2024 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 8%, do 31,0 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 121 osób, wobec 115 w 2024 r.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	2025 r.	2024 r.
<b>Wynik na działalności operacyjnej</b>	<b>24 355</b>	<b>29 536</b>
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	3 946	4 608
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	809	534
<b>EBITDA<sup>1)</sup></b>	<b>29 110</b>	<b>34 678</b>
Korekta o:		
a) odpisy aktualizujące wartość gier	(6)	(8)
b) koszty programu motywacyjnego	901	987
<b>EBITDA znormalizowana<sup>1)</sup></b>	<b>30 005</b>	<b>35 657</b>

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

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

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

## 2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

### Aktywa

w tys. PLN	31.12.2025 r.	31.12.2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>11 231</b>	<b>15 636</b>	<b>(28%)</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	7 360	8 676	(15%)
Aktywa niematerialne	18	36	(50%)
Aktywa finansowe	2 558	5 428	(53%)
Należności	300	164	83%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	995	1 331	(25%)
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>145 470</b>	<b>117 932</b>	<b>23%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	100 533	73 430	37%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	14 329	14 717	(3%)
Aktywa finansowe	22 837	22 393	2%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 771	7 392	5%
<b>Aktywa razem</b>	<b>156 701</b>	<b>133 568</b>	<b>17%</b>

Suma bilansowa Artifex Mundi w 2025 r. wzrosła o 17% do 156,7 mln zł na koniec grudnia ub.r., o czym przesądził wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec grudnia 2025 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 37%, do 100,5 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 2025 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz aktywów finansowych zmniejszyła się z 35,2 mln zł na 31 grudnia 2024 r. do 33,2 mln zł na koniec grudnia 2025 r. O zmianie przesądziły m.in. wyższe wydatki na produkcję gier oraz spadek wpływów ze sprzedaży gier.

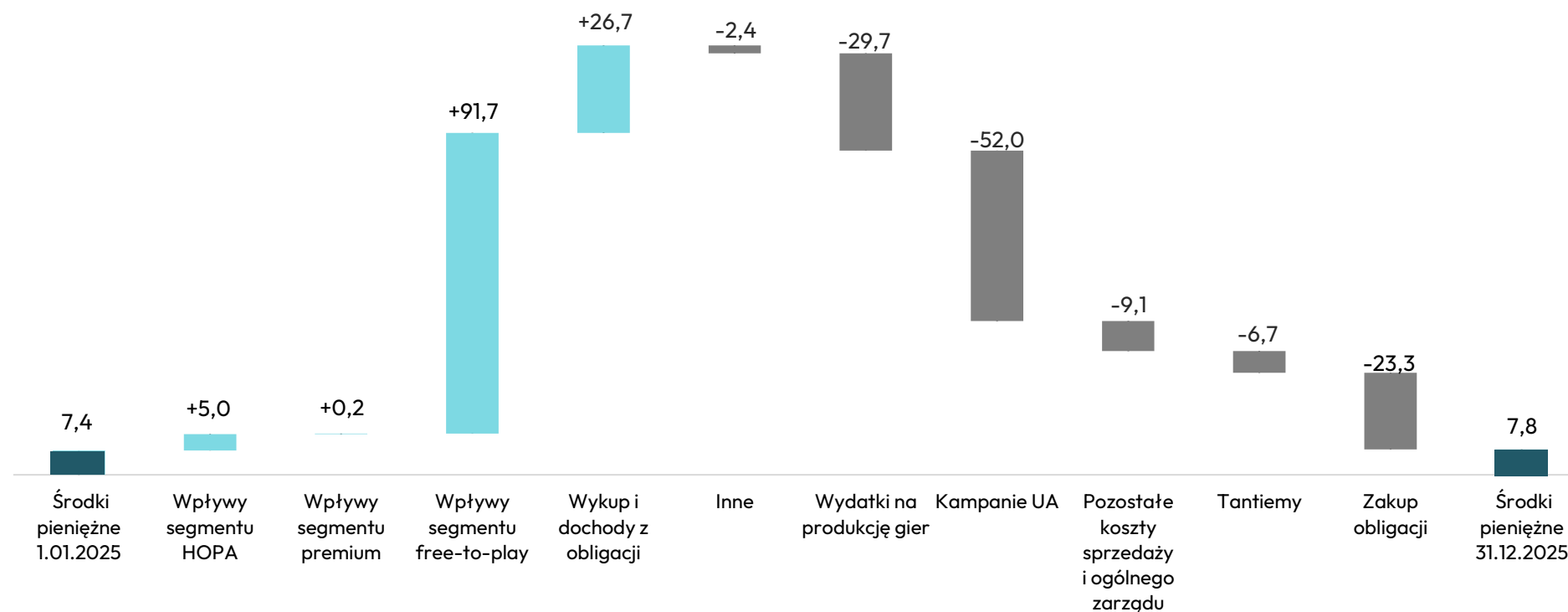
## Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	31.12.2025 r.	31.12.2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>134 176</b>	<b>107 900</b>	<b>24%</b>
Kapitał podstawowy	119	119	0%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	24 331	24 331	0%
Kapitał z aktualizacji wyceny	4 606	3 706	24%
Zyski zatrzymane	105 119	80 894	30%
Akcje własne	0	(1 151)	(100%)
<b>Zobowiązania</b>	<b>22 525</b>	<b>25 668</b>	<b>(12%)</b>
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>5 326</b>	<b>6 026</b>	<b>(12%)</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 021	1 116	(9%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	4 306	4 910	(12%)
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>17 199</b>	<b>19 642</b>	<b>(12%)</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	12 493	12 941	(3%)
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	564	1 231	(54%)
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	3 473	4 837	(28%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	669	633	6%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>156 701</b>	<b>133 568</b>	<b>17%</b>

Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 134,2 mln zł, które wzrosły w 2025 r. o 24%.

Zobowiązania Spółki na koniec grudnia 2025 r. wyniosły 22,5 mln zł, wobec 25,7 mln zł na koniec 2024 r. Zobowiązania długoterminowe w minionym roku zmniejszyły się o 12%, do 5,3 mln zł. Zobowiązania krótkoterminowe Spółki zmniejszyły się w analizowanym okresie o 12%, do 17,2 mln zł, na co złożyło się m.in. niższe zobowiązania z tytułu podatku dochodowego oraz spadek rezerw krótkoterminowych o 1,4 mln zł, do 3,5 mln zł, związany m.in. z niższą rezerwą na tantiemy oraz rezerwą na niewykorzystane urlopy i premie.

### 3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.



W 2025 r. Artifex Mundi odnotował 0,4 mln zł dodatnich przepływów pieniężnych, przy 2,3 mln zł ujemnych przepływów z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły blisko 97 mln zł, z czego 91,7 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 blisko 100 mln zł. Dodatkowo w analizowanym okresie Spółka odnotowała 26,7 mln zł wpływów z tytułu dochodów z posiadanych obligacji korporacyjnych (służących ochronie kapitału Spółki) oraz ich wykupu i równocześnie przeznaczyła 23,3 mln zł na zakup obligacji.



III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W 2025 R.

1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	2025 r.	2024 r.	Zmiana
Przychody z komercjalizacji gier komputerowych, w tym:	95 983	103 528	(7%)
Gry free-to-play, w tym:	90 987	95 626	(5%)
Unsolved, w tym:	90 414	94 974	(5%)
Reklamy	14 082	17 005	(17%)
Gry HOPA	4 824	7 693	(37%)
Gry premium	172	209	(18%)

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W 2025 r. Artifex Mundi osiągnął 96,0 mln zł przychodów, wobec 103,5 mln zł w 2024 r. (o 7% rdr.). W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier free-to-play zmniejszyły się o 5%, do 91,0 mln zł, przy 5% spadku przychodów z komercjalizacji gry Unsolved, do 90,4 mln zł. O niższym poziomie przychodów z komercjalizacji Unsolved przesądziły niekorzystne, z perspektywy Spółki, zmiany na rynku reklamy online, prowadzące do wzrostu średnich stawek reklamowych i ograniczające możliwość zyskowego skalowania bazy graczy Unsolved. Wzrost kosztów pozyskania graczy w 2025 r. był tylko częściowo kompensowany wzrostem kluczowych wskaźników efektywności (KPI) Unsolved. Przychody ze sprzedaży gier HOPA w analizowanym okresie wyniosły 4,8 mln zł, wobec 7,7 mln zł, co jest związane z cyklem życia gier dostępnych w sprzedaży.

Najważniejsze produkty Spółki w 2025 r.

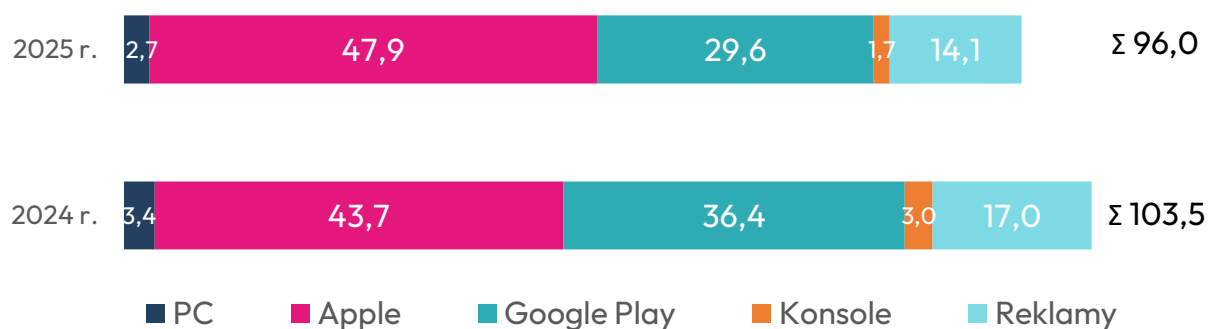
Udział w przychodach (proc.)	2025 r.	2024 r.
Unsolved	94,2%	91,7%
Bladebound	0,6%	0,6%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	0,3%	0,3%
Grim Legends: The Forsaken Bride	0,3%	0,3%
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	0,2%	0,2%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	0,1%	0,2%
Pozostałe	4,3%	6,7%

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

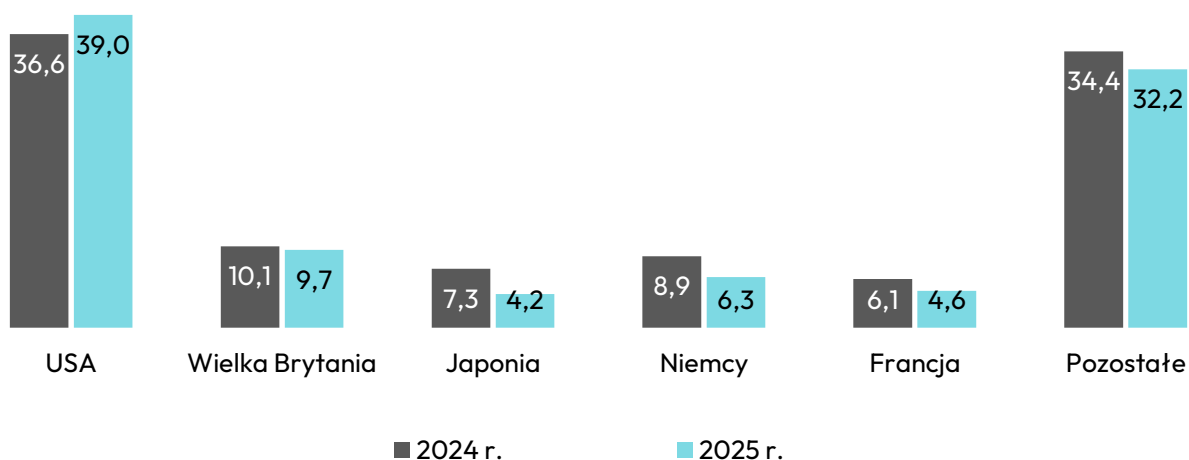
W 2025 r. dominującą pozycję w strukturze przychodów Spółki umocniła aplikacja Unsolved, komercjalizująca część portfolio gier HOPA w modelu free-to-play. Odpowiadała ona za 94,2% przychodów Spółki w analizowanym okresie. Na drugim miejscu rankingu uplasował się Bladebound, gra RPG komercjalizowana w modelu free-to-play, mająca 0,6% udział w przychodach 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 2025 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple (50% całkowitej sprzedaży) oraz Google Play (31% 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.



## Struktura geograficzna sprzedaży



W 2025 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający 40,7 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 10,1 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem zbytu były Niemcy, z 6,6 proc. udziałem w całkowitych przychodach.

## 2. Koszty bieżącej działalności

### Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	2025 r.	2024 r.
Koszty własne sprzedaży	9 767	12 340
Koszty sprzedaży	52 743	52 723
Koszty ogólnego zarządu	8 819	8 851
<b>Razem</b>	<b>71 329</b>	<b>73 914</b>

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w 2025 r. 71,3 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 73,9 mln zł kosztów w 2024 r. (3,5% spadek rdr.). O spadku kosztów w analizowanym okresie przesądziły niższe koszty własne sprzedaży, na które składa się amortyzacja gier oraz tantiemy wypłacane podmiotom trzecim.

w tys. PLN	2025 r.	2024 r.
Tantiemy	5 784	7 407
Amortyzacja gier free-to-play	3 800	4 366
Amortyzacja gier HOPA	140	242
Koszty sprzedaży	52 743	52 723
Koszty ogólnego zarządu	8 819	8 851
Pozostałe	43	325
<b>Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat</b>	<b>71 329</b>	<b>73 914</b>

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

W 2025 r. Spółka rozpoznała w kosztach 3,9 mln zł amortyzacji kosztów gier, wobec 4,6 mln zł w 2024 r. W minionym roku wartość wypłaconych tantiem zmniejszyła się o 22%, do 5,8 mln zł. Koszty ogólne Spółki w 2025 r. kształtowały się na poziomie zbliżonym do kosztów z 2024 r.

## 3. Pozostałe koszty operacyjne

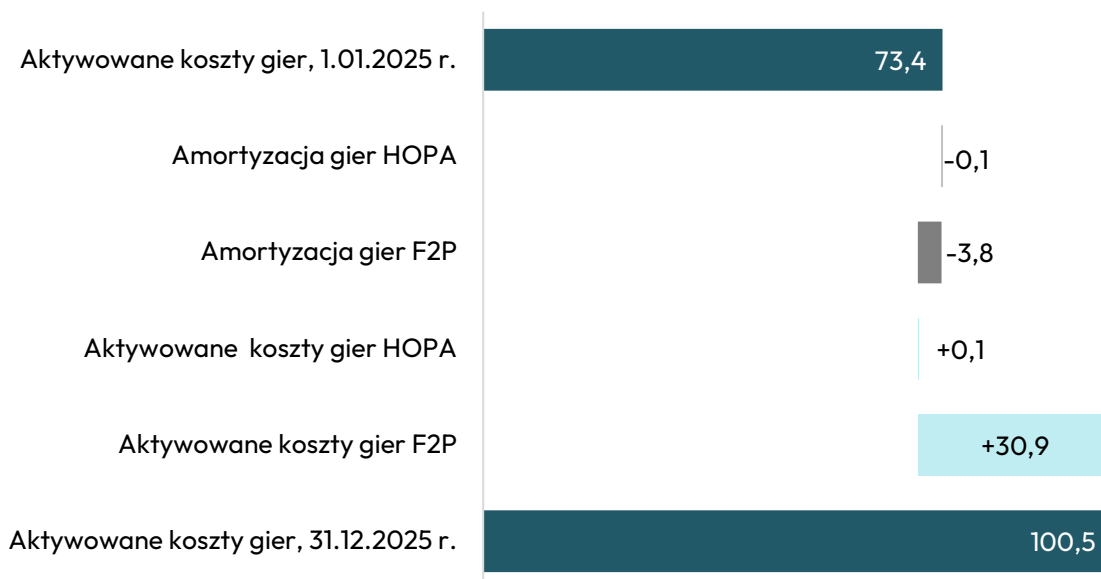
w tys. PLN	2025 r.	2024 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	366	139
Podatek u źródła pobrany od należności zagranicznych	127	97

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, do momentu ukończenia gry, są kapitalizowane jako 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, amortyzacja, leasingi oraz wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia. Koszty pośrednie przypisywane są narzutem proporcjonalnie do poziomu zatrudnienia przy poszczególnych projektach.

W 2025 r. Spółka rozpoznała jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 31,0 mln zł, z których niemal 100% stanowiły koszty aktywowane dla gier z segmentu free-to-play. Równocześnie Spółka rozpoznała 3,9 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 3,8 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier free-to-play.



Wykres 3. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w 2025 r. (w mln PLN)

Na koniec 2025 r. niemal całość aktywowanych kosztów gier stanowiły wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu free-to-play, wynoszące 100,5 mln zł.

w tys. PLN	31 grudnia 2025 r.
<b>Gry HOPA razem</b>	<b>74</b>
<b>Gry free-to-play razem, w tym:</b>	<b>100 459</b>
Unsolved	31 831
Void Hunters	50 732
Projekty badawczo-rozwojowe	17 059

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

## IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W 2025 R. W SPÓŁCE

### 1. Gry free-to-play

W 2025 r. Spółka koncentrowała się na rozwoju dwóch kluczowych projektów: Unsolved oraz nowej gry RPG.

#### Unsolved

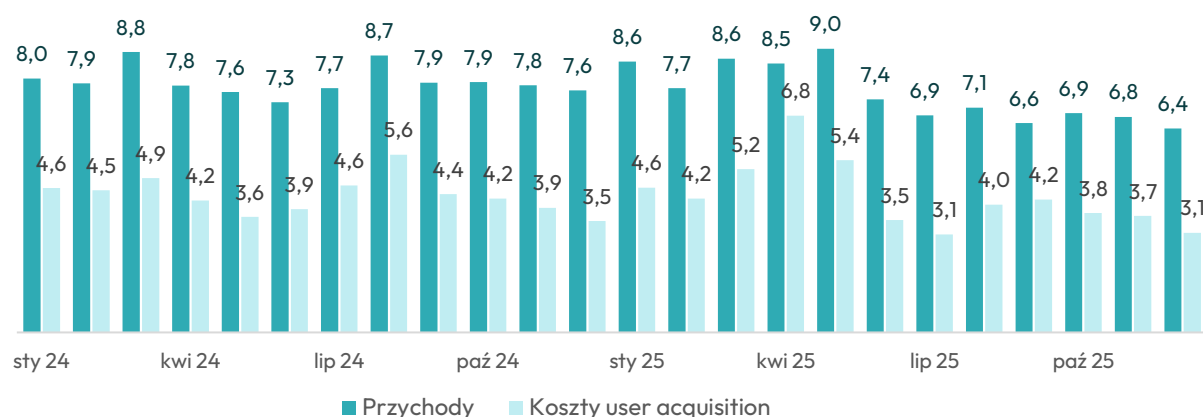
Unikalna gra free-to-play typu adventure, oparta na ewolucji portfolio gier HOPA Artifex Mundi, umożliwiająca graczom ograniczoną czasowo bezpłatną rozgrywkę, w oparciu o model zużywaną, odnawiającą się codziennie w nieznanym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.

W 2025 r. kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji, na dzień sporządzania sprawozdania, do 59, z 48 na koniec 2024 r., wprowadzając do Unsolved



funkcjonalność zapisu stanu gry w chmurze (cloudsave), jak również wdrażając nowe lokalizacje językowe (łącznie 18 wersji językowych zaimplementowanych w minionym roku).

Równolegle Spółka kontynuowała projekt rozbudowy Unsolved o metagrę, czyli o warstwę dodającą zaangażowanym graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, zwiększającą głębię monetyzacji, co pozwoli w większym stopniu uwolnić potencjał gry. Prace nad metagrą w analizowanym okresie przebiegały zgodnie z harmonogramem. W IV kwartale 2025 r. ukończono jej wersję alpha. Dalszy plan projektu metagry zakłada ukończenie fazy beta w I kwartale 2026 r., techniczne testy z graczami w II kwartale 2026 roku oraz wdrożenie wersji Unsolved poszerzonej o metagrę w III kwartale 2026 roku.



Wykres nr 4. Miesięczne przychody z komercjalizacji Unsolved oraz koszty akwizycji graczy (w mln PLN)

W 2025 r. Spółka prowadziła aktywne działania marketingowe zorientowane na akwizycję graczy dla Unsolved z wykorzystaniem kampanii reklamowych w ekosystemach Apple, Google Ads i innych. Zmiany na globalnym rynku reklamy online, w tym wzrost stawek reklamowych (CPI, cost per install) dla kluczowych dla Spółki kanałów reklamowych oraz rynków, związany m.in. z pojawieniem się w nich nowych kategorii reklamodawców, wpłynęły w minionym roku niekorzystnie na możliwość dalszego zyskowego skalowania bazy graczy Unsolved (w obecnej wersji gry).

Zmiany na rynku reklamy, częściowo kompensowane przez rozwój aplikacji (i towarzyszące mu wzrosty kluczowych KPI), w połączeniu z bieżącą sytuacją na rynku walutowym (aprecjacja polskiej waluty, głównie wobec dolara amerykańskiego) wpłynęły negatywnie na ubiegłoroczne wpływy z komercjalizacji Unsolved. Przychody z komercjalizacji gry w 2025 r. wyniosły 90,4 mln zł, wobec 95,0 mln zł rok wcześniej. Pierwsza marża z komercjalizacji gry (przychody pomniejszone o koszty akwizycji) zmniejszyła się rdr. o 10%, do niespełna 39 mln zł.

## Void Hunters

Rozwijany przez studio RPG Artifex Mundi projekt gry RPG (typu turn-based hero collector), z aspiracją do miana mobilnej gry klasy AAA. Void Hunters jest strategicznym przedsięwzięciem studia, angażującym gros jego zasobów.

W 2025 r. prace studia koncentrowały się na przygotowaniu wersji gry zawierającej wszystkie kluczowe tryby rozgrywki oraz funkcjonalności, która po fazie testów zostanie wydana w formule soft launch. W 2025 r. prace przebiegały zgodnie z harmonogramem, zakładającym m.in. ukończenie wersji alpha Void Hunters w I kwartale 2026 r., przeprowadzenie testów w I połowie 2026 r. oraz soft launch tytułu w czwartym kwartale 2026 r.

W styczniu br., tj. po zakończeniu okresu sprawozdawczego, rozpoczęto działania marketingowo-promocyjne gry, przechodząc z fazy, w której rozwój projektu prowadzony był wyłącznie wewnętrznie, do etapu obejmującego jego prezentację skierowaną do odbiorców zewnętrznych. W ramach tych działań uruchomiono kanał komunikacji z graczami w serwisie Discord, dostępny na tym etapie wyłącznie dla zaproszonych uczestników – graczy dobrze znających gatunek oraz content creatorów. To właśnie tej ograniczonej do około 200 osób grupie udostępniono wersję alpha gry w ramach zamkniętych testów, których celem było techniczne sprawdzenie tytułu i wychwycenie błędów.

12 marca 2026 r. nastąpił globalny reveal projektu – teaser gry został zaprezentowany w segmencie Future Games Show Live from GDC. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania materiał odnotował sumarycznie blisko kilkadziesiąt tysięcy odsłon na różnych kanałach, w tym na IGN. Gra jest aktywnie promowana przez content creatorów, którzy wspierają budowanie świadomości tytułu wśród docelowej społeczności graczy. Równocześnie z revealem główny kanał do komunikacji z graczami, serwer Discord, został otwarty dla szerokiego grona odbiorców. Na moment sporządzenia niniejszego sprawozdania społeczność liczy prawie 5 000 graczy. Od 19 marca 2026 r. gracze mogą zapisywać się na otwarte testy wersji alpha, których start zaplanowano na 26 marca 2026 r. Celem otwartych testów alpha jest weryfikacja krótkoterminowej retencji oraz zebranie dalszego feedbacku, który posłuży jako podstawa do kolejnych iteracji i udoskonaleń gry.

Dotychczasowa popularność materiałów promocyjnych, dynamika przyrostu liczby graczy oraz entuzjastyczne przyjęcie i pierwsze oceny ze strony społeczności pozwalają Zarządowi z optymizmem patrzeć na kolejne fazy rozwoju projektu.

## **Bladebound**

Widowiskowe RPG akcji wyprodukowane przez wewnętrzny zespół firmy.

W 2025 r. Spółka koncentrowała się na maksymalizacji zysków z gry przy minimalizacji nakładów na jej utrzymanie. Przychody z komercjalizacji Bladebound w tym okresie wyniosły 0,6 mln zł, wobec 0,7 mln zł w 2024 r. Niższe wpływy z komercjalizacji gry są konsekwencją cyklu życia gry.

## **2. Gry komercjalizowane w modelu HOPA**

W 2025 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 37%, do 4,8 mln zł. Niższa sprzedaż jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier.

---

# **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;
- Zakończenie prac nad wersją 1.0 metagry Unsolved i wdrożenie jej do komercjalizowanej wersji gry;
- Rozwój projektu Void Hunters (nowej gry RPG Spółki), w tym koszty planowanych na 2026 r. działań marketingowych dla gry oraz jej planowany soft-launch;
- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA;
- Sytuacja na rynkach walutowych oraz wpływająca na nie sytuacja międzynarodowa, w tym m.in. wojna w Ukrainie, sytuacja polityczna w regionie Bliskiego Wschodu, polityka celna Stanów Zjednoczonych.

## **II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE**

W ocenie Zarządu Spółki w dłuższym okresie realizacja strategii rozwoju Artifex Mundi, w tym realizacja celów operacyjnych w niej zawartych, przełoży 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 podlegają i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia któregośkolwiek 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 jest 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 zwięźnięciem 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 (i w mniejszym stopniu 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 osiąść 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 tworzonych przez Spółkę na różnego rodzaju platformach czy nośnikach danych. Nie można wykluczyć nieprzedłużenia tych umów na kolejne okresy lub ich przedterminowego rozwiązania, a także renegotiacji 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 osiąść wiedzę o potencjalnych ryzykach dotyczących konkretnych produktów (gier). W ocenie Zarządu, takie podejście w połączeniu z uważnym traktowaniem umów dystrybucyjnych i trzymaniem się zasad w nich określonych znacząco ogranicza ww. ryzyko.

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

Rzeczność działalności Spółki jest związana 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. 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 2025 r.	31 grudnia 2024 r.
Niezależnie od formy współpracy na koniec okresu	122	120

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 2025 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 2025 r. Spółka nie dysponowała środkami pozyskanymi z emisji akcji lub obligacji.

## Ocena zarządzania zasobami finansowymi

Spółka racjonalnie zarządza zasobami finansowymi i na bieżąco pokrywa 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 2025 r. Spółka posiadała 7,8 mln zł środków pieniężnych oraz 21,9 mln zł krótkoterminowych aktywów finansowych (obligacji korporacyjnych), wobec 22,5 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 2025 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 2025 roku.

## Udzielone pożyczki

Na dzień 31.12.2025 r. Spółka miała udzielone trzy pożyczki, o łącznej wartości nominalnej 0,17 mln zł.

## Inwestycje i lokaty kapitału

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

Największą pozycję aktywów Spółki na koniec 2025 roku stanowiły aktywowane koszty gier komputerowych w wysokości 100,5 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 2025 r. Spółka posiadała 7,7 mln zł środków pieniężnych oraz krótkoterminowe i długoterminowe inwestycje w obligacje korporacyjne o wartości 24,4 mln zł.

## Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych poręczeń.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

19 lutego 2025 r. została udzielona dla beneficjenta aneks do gwarancji zabezpieczającej nr GW/001976/24 przez BNP Paribas zapłatę z tytułu czynszu najmu, opłat eksploatacyjnych oraz innych, na okres od dnia 29 marca 2025 do dnia 27 marca 2026 r. na kwotę 77 609 EUR. Spółka nie udzieliła w analizowanym okresie innych gwarancji.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała żadnych gwarancji.

### Istotne pozycje pozabilansowe

28 stycznia 2025 r. Spółka podpisała z BNP Paribas umowę linii gwarancyjnej nr WAR/8855/24/1499/RB wraz z umową zabezpieczającą. Zabezpieczeniem spłaty limitu jest wystawiony weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową. Kwota przyznanego limitu to 150 000 EUR.

Szczegółowe informacje o pozostających w mocy zobowiązaniach warunkowych wynikających z umów zawartych w latach wcześniejszych zostały przedstawione w Nocie 26 Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2025 r.

### Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2025 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 25.03.2026 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	986 815 akcji (wartość nominalna 9 868,15 zł)
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	457 509 akcji (wartość nominalna 4 575,09 zł)
Robert Dityrch	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	552 480 akcji (wartość nominalna 5 524,80 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 981 815 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2025 r. na 986 815 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.
- Roberta Mikuszewskiego z 557 558 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2025 r. na 552 480 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

Ponadto w ramach realizacji programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników, niżej wymienieni członkowie organów Spółki w 2025 r. objęli warranty podserii 2E uprawniające od objęcia akcji serii E (szczegóły programu zostały opisane w pkt. Program motywacyjny niniejszego rozdziału):

- Przemysław Błaszczuk, Prezes Zarządu Spółki – 44 001 warrantów,
- Robert Mikuszewski, Członek Zarządu Spółki – 33 568 warrantów
- Kamil Urbanek, Członek Zarządu Spółki – 33 568 warrantów,
- Tomasz Grudziński, Przewodniczący Rady Nadzorczej –18 064 warrantów,
- Rafał Wroński, Członek Rady Nadzorczej –18 064 warrantów.

Na dzień sporządzenia niżej wymienieni członkowie organów Spółki posiadali:

- Przemysław Błaszczuk, Prezes Zarządu Spółki – 88 001 warrantów,
- Robert Mikuszewski, Członek Zarządu Spółki – 65 506 warrantów
- Kamil Urbanek, Członek Zarządu Spółki – 65 506 warrantów,
- Tomasz Grudziński, Przewodniczący Rady Nadzorczej – 43 776 warrantów,
- Rafał Wroński, Członek Rady Nadzorczej – 38 634 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 nie posiadała akcji własnych. W okresie sprawozdawczym dokonano umorzenia 52 393 akcji własnych, które zostały nabyte w latach poprzednich z przeznaczeniem do 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),
- w latach 2025 – 2026 łącznie co najmniej 35-42 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 378 811 warrantów subskrypcyjnych podserii 3E (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego),

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 warrantów podserii 1E zostały wykonane,
- 19 632 warrantów podserii 1E zostały umorzone.

20.11.2025 w związku z realizacją drugiego etapu programu motywacyjnego, przyznano jego uczestnikom 370 455 warrantów subskrypcyjnych. Do dnia sporządzenia sprawozdania:

- 0 warrantów podserii 2E zostało wykonanych,
- 0 warrantów podserii 2E zostało umorzonych.

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

Informacje o wynagrodzeniach członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki zaprezentowane są w Nocie 35 Sprawozdania Finansowego za rok 2025.

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

Na dzień 31 grudnia 2025 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 2025 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 w podstawowych zasadach zarządzania i organizacji firmy.

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

Spółka nie jest stroną żadnych istotnych postępowań sądowych lub arbitrażowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki nie toczą się żadne postępowania przed organami administracji publicznej dotyczące zobowiązań albo wierzytelności 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 2025 r. niniejszego sprawozdania.

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

Stan zatrudnienia i liczba współpracowników ze Spółką na koniec 31.12.2025 r. wynosi 122 osoby.

Działalność operacyjna prowadzona przez Spółkę w ocenie Zarządu generuje znikomy wpływ na środowisko naturalne. Emitent informuje, iż w związku z prowadzoną działalnością w 2025 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 31.12.2025 Artifex Mundi S.A. nie podlega konsolidacji z uwagi na brak spółek zależnych.

## **Działalność sponsoringowa i charytatywna**

W 2025 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 2025 r. oraz zdarzeń nietypowych można zaliczyć m.in.:

- Rozwój segmentu free-to-play,
- Sytuacja na globalnym rynku reklamy online (w tym rosnąca konkurencja ze strony nowych kategorii reklamodawców (z branż innych niż e-commerce oraz branża rozrywkowa)), wpływająca na zdolność zyskowego zwiększania bazy graczy dla Unsolved;
- Spadek przychodów ze sprzedaży gier w modelu premium;
- Zmiany kursów złotego wobec m.in. dolara amerykańskiego, wpływające negatywnie (rok do roku) na przychody z komercjalizacji produktów 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 2025 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 wszystkim obywateli Ukrainy). Spółka nie jest, według wiedzy Zarządu Spółki stroną 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 walutowym, sytuację na rynku pracy w Polsce, w tym potencjalne zmiany w dostępności pracowników.

## Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Badanie sprawozdań finansowych Spółki za 2025 r. przeprowadziła firma UHY ECA Audyt 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 2025 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](http://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 2025 r. Spółka i jej organy przestrzegały zasad szczegółowych ładu korporacyjnego zawartych w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2022” 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:

Spółka nie posiada polityki różnorodności w odniesieniu do Zarządu i Rady Nadzorczej, a skład jej organów zarządczych i nadzorczych nie jest zróżnicowany pod względem płci. Skład Rady Nadzorczej Spółki jest kształtowany przez Akcjonariuszy biorących udział w Walnym Zgromadzeniu, a decyzje w zakresie składu Zarządu Spółki podejmuje Rada Nadzorcza. Spółka jest świadoma znaczenia różnorodności w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej jako elementu wspierającego efektywne zarządzanie i nadzór korporacyjny. Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej różnią się między sobą pod względem posiadanego wykształcenia, wiedzy oraz doświadczenia zawodowego, które obejmuje kluczowe z perspektywy Spółki obszary takie jak nowe technologie, IT, ekonomia, rynki kapitałowe, doradztwo transakcyjne i strategiczne, a także tworzenie i wydawanie gier komputerowych. Taka różnorodność kompetencji umożliwia wszechstronne spojrzenie na kwestie nadzoru i zarządzania Spółką oraz wspiera podejmowanie decyzji uwzględniających szerokie spektrum perspektyw i wyzwań rynkowych przed jakimi stoi Spółka. Kryteria osobiste takie jak płeć czy wiek mają znaczenie drugorzędne dla wyboru Członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

### **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 wpływającymi 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.*

Zasada jest stosowana. Komentarz:

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.

## 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*	2 603 710	2 603 710	21,94%	21,94%
Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna S. A.	1 753 158	1 753 158	14,75%	14,75%
NN OFE**	1 183 219	1 183 219	9,95%	9,95%
G5 Entertainment AB	623 043	623 043	5,24%	5,24%
Pozostali	5 724 469	5 724 469	48,12%	48,12%
<b>Razem</b>	<b>11 887 599</b>	<b>11 887 599</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

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 Diłtrych            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, skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

#### 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 co 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 2025 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Komisji Audytu nie uległ zmianie.

Członkami Komitetu Audytu, którzy spełniali w 2025 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).

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

### **Działalność Komitetu Audytu**

W 2025 r. Komitet Audytu odbył 6 posiedzeń.

### **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 2025 r. oraz w 2026 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania UHY ECA Audyt Sp. z o.o. świadczyła na rzecz Spółki usługi obejmujące badanie rocznego sprawozdania finansowego, przegląd śródrocznego sprawozdania finansowego oraz ocenę sprawozdania o wynagrodzeniach Członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

## 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 przygotowuje 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 sprawuje Dyrektor Finansowy. Jest on również odpowiedzialny 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 odpowiednio 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.

**Warszawa, dnia 25 marca 2026 roku**

**Zarząd Spółki:**

**Przemysław Błaszczak**  
Prezes Zarządu

**Robert Mikuszewski**  
Członek Zarządu

**Kamil Urbanek**  
Członek Zarządu