



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.  
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY  
30 CZERWCA 2023 ROKU**

<b>WYBRANE DANE FINANSOWE .....</b>	<b>3</b>
I.    ARTIFEX MUNDI S.A. ....	3
<b>PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI.....</b>	<b>4</b>
I.    PODSTAWOWE INFORMACJE .....	4
II.   SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI .....	4
III.  STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA .....	5
<b>PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2023 R.....</b>	<b>6</b>
I.    KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2023 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	6
II.   OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI .....	7
1.    Rachunek z całkowitych dochodów .....	7
2.    Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki.....	9
3.    Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A. ....	11
III.  KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2023 R.....	12
1.    Przychody ze sprzedaży.....	12
2.    Koszty bieżącej działalności .....	15
3.    Pozostałe koszty operacyjne.....	15
4.    Aktywowane koszty gier komputerowych .....	16
IV.   OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2023 R. W SPÓŁCE .....	17
1.    Gry <i>free-to-play</i> .....	17
2.    Gry HOPA .....	18
3.    Gry premium .....	19
<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI.....</b>	<b>19</b>
I.    PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE.....	19
II.   PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE.....	20
<b>INFORMACJE DODATKOWE.....</b>	<b>20</b>
I.    AKCJONARIAT SPÓŁKI .....	20
II.   ZARZĄD I RADA NADZORCZA.....	20
III.  CZYNNIKI RYZYKA .....	22
IV.   KAPITAŁ LUDZKI.....	22
V.    INNE .....	22

## WYBRANE DANE FINANSOWE

### I. ARTIFEX MUNDI S.A.

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	35 536	20 770
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	9 862	5 652
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	11 156	6 638
Zysk (strata) okresu	9 832	6 077
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 484	2 449
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 951	-29
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-383	2 052
Przepływy pieniężne netto razem	-855	4 496

w tys. PLN	30 czerwca 2023 r.	31 grudnia 2022 r.
Aktywa trwałe	16 964	5 623
Aktywa obrotowe	62 309	59 383
Aktywa razem	79 273	65 006
Zobowiązania długoterminowe	1 091	1 141
Zobowiązania krótkoterminowe	12 976	8 676
Kapitał własny	65 206	55 189
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Zysk na jedną akcję (PLN)	0,83	1,01
Wartość księgową na jedną akcję (PLN)	5,48	4,64

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2023 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2022 r. Wszystkie dane finansowe przedstawione są w tys. złotych, o ile nie wskazano inaczej.



---

# PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI

## I. PODSTAWOWE INFORMACJE

### Artifex Mundi w skrócie

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

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

Gry z portfela Artifex Mundi dostępne są na najważniejszych platformach sprzętowych, w tym komputerach klasy PC i Mac, urządzeniach mobilnych (smartfonach, tabletach i innych urządzeniach sterowanych systemami Android, iOS, Windows 10) oraz konsolach do gier (Xbox One, Xbox Series, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch).

## II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

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

- *free-to-play* – model komercjalizacji gry zakładający, iż gra pobierana jest przez użytkownika za darmo, a jej twórcy zarabiają na systemie mikropłatności (gracze kupują w grze przedmioty, zdolności, punkty doświadczenia itd.) lub na wyświetlających się w grze reklamach. Począwszy od 2015 r. Artifex Mundi rozwija i komercjalizuje gry w tym modelu.
- *premium* – w którym gracz dla uzyskania dostępu do pełnej wersji gry kupuje jej kopię. Jedną z odmian modelu *premium* jest *try-before-you-buy*, czyli „spróbuj zanim kupisz” – model sprzedaży, zgodnie z którym gracz ma możliwość przetestowania części gry za darmo, zanim podejmie decyzję o zakupie pełnej wersji.

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

- segment *free-to-play* (F2P), który obejmuje produkcję i wydawanie gier monetyzowanych w modelu *free-to-play*, przeznaczonych na platformy mobilne;
- segment gier HOPA, który obejmuje produkcję oraz działalność wydawniczą gier z gatunku *Hidden Object Puzzle Adventure* (HOPA) monetyzowanych w modelu *premium*;
- segment gier *premium*, który obejmuje komercjalizację gier monetyzowanych w modelu *premium* innych niż gry HOPA, przeznaczonych na komputery PC i konsole, wyprodukowanych w latach wcześniejszych przez Spółkę;
- segment pozostały, obejmujący świadczenie usług informatycznych.



### III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

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

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

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

W I półroczu 2023 r. Spółka kontynuowała realizację strategii rozwoju, prowadząc kluczowe dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki projekty *free-to-play*: *Unsolved* oraz projekt nowej gry RPG, równocześnie maksymalizując przepływy pieniężne z historycznej działalności Artifex Mundi (gry *premium*).

## PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2023 R.

### I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2023 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

#### Styczeń 2023 r.

- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Crime Secrets Crimson Lilly*
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry *Demon Hunter 2: A New Chapter*
- Wzbogacenie oferty aplikacji Unsolved o grę *Persian Nights 2: Moonlight Veil*
- Rezygnacja Adama Markiela z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej

#### Luty 2023 r.

- Wniosek akcjonariusza o zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki
- Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki

#### Marzec 2023 r.

- Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Powołanie Przemysława Danowskiego w skład Rady Nadzorczej Spółki
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry *Demon Hunter: Chronicles from Beyond*
- Rejestracja zmian w statucie Spółki
- Wzbogacenie oferty aplikacji Unsolved o grę *Modern Tales: Age of Invention*

#### Kwiecień 2023 r.

- Zmiana adresu Spółki
- Premiery wersji Xbox One/Xbox Series gry *Eventide: Slavic Fable*
- Wzbogacenie oferty aplikacji Unsolved o gry: *Chronicles of Magic: Divided Kingdoms*, *Crime Secrets: Crimson Lilly*, *Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past*

#### Maj 2023 r.

- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszewskiego

#### Czerwiec 2023 r.

- Zwołanie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki
- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszewskiego
- Zakup akcji przez Roberta Ditrycha
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry *Ghost Files: The Face of Guilt*

#### Sierpień 2023 r.

- Rejestracja przez Sąd zmian w statucie Spółki
- Zmiana Programu Motywacyjnego obowiązującego w Spółce

#### Wrzesień 2023 r.

- Premiera wersji NS gry *Eventide 2 Sorcerer's Mirror* oraz wersji PS4/PS5, NS gry *The Myth Seekers 1*
- Wzbogacenie oferty aplikacji Unsolved o grę *Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek*



## II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### 1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Przychody</b>	<b>35 536</b>	<b>20 770</b>	<b>71%</b>
Koszt własny sprzedaży	4 512	4 742	-5%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>31 024</b>	<b>16 028</b>	<b>94%</b>
Koszty sprzedaży	18 612	7 319	154%
Koszty ogólnego zarządu	2 570	3 209	-20%
Pozostałe przychody operacyjne	186	169	10%
Pozostałe koszty operacyjne	166	17	822%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>9 862</b>	<b>5 652</b>	<b>74%</b>
Przychody finansowe	1 823	2 523	-28%
Koszty finansowe	529	1 537	-66%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>11 156</b>	<b>6 638</b>	<b>68%</b>
Podatek dochodowy	1 324	561	136%
<b>Wynik okresu</b>	<b>9 832</b>	<b>6 077</b>	<b>62%</b>

### Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	87,30%	77,20%
Rentowność na działalności operacyjnej	27,80%	27,20%
Rentowność netto	27,70%	29,30%

Ocena rentowności została przeprowadzona w oparciu o niżej zdefiniowane wskaźniki:

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

W I półroczu 2023 r. Artifex Mundi rozpoznał kwotę 35,5 mln zł przychodów, wobec 20,8 mln zł w I półroczu 2022 r., wypracowując 31,0 mln zł zysku brutto na sprzedaży. O dynamicznym wzroście sprzedaży Spółki przesądziły rosnące przychody z komercjalizacji gry *Unsolved*. Rentowność brutto na sprzedaży w analizowanym okresie wyniosła 87,3%, wobec 77,2% w I pół. 2022 r.

W minionym półroczu Spółka wypracowała 9,9 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 5,7 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej (wzrost o 74%). Rentowność operacyjna Spółki w I półroczu br. wyniosła 27,8%, wobec 27,2% rok wcześniej, co ma związek m.in. ze zmianą struktury przychodów (mniejsze przychody segmentu HOPA na rzecz gry *Unsolved*) oraz wyższymi nakładami na kampanie aktywizujące graczy.

Wynik netto Spółki za okres wyniósł 9,8 mln zł, wobec 6,1 mln zł rok wcześniej.

## EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	35 536	20 770	71%
EBITDA znormalizowana <sup>1)</sup>	12 387	8 959	38%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	9 723	6 990	39%
Średnia liczba pracowników niezależnie od formy zatrudnienia	99	98	1%

W I półroczu 2023 r. Spółka wypracowała 12,4 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 9,0 mln zł w I pół. 2022 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 39%, do 9,7 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 99 osób, wobec 98 osób przed rokiem.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do Wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
<b>Wynik na działalności operacyjnej</b>	<b>9 862</b>	<b>5 652</b>
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	2 224	2 419
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	116	83
<b>EBTIDA<sup>1)</sup></b>	<b>12 202</b>	<b>8 154</b>
Korekta o:		
a) koszty programu motywacyjnego	185	805
<b>EBITDA znormalizowana<sup>1)</sup></b>	<b>12 387</b>	<b>8 959</b>

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

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

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



## 2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

### Aktywa

w tys. PLN	30.06.2023 r.	31.12.2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>16 964</b>	<b>5 623</b>	<b>202%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	1 956	2 000	-2%
Aktywa niematerialne	64	66	-3%
Aktywa finansowe	11 825	-	
Należności	468	205	128%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 651	3 352	-21%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>62 309</b>	<b>59 383</b>	<b>5%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	39 875	32 376	23%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	10 909	5 496	98%
Należności z tytułu podatku dochodowego	174	278	-37%
Aktywa finansowe	9 042	18 070	-50%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 309	3 163	-27%
<b>Aktywa razem</b>	<b>79 273</b>	<b>65 006</b>	<b>22%</b>

Suma bilansowa Artifex Mundi w I półroczu 2023 r. wzrosła o 22% do 79,3 mln zł na koniec grudnia ub.r., na co złożyły się m.in. wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych, jak również wzrost stanu aktywów finansowych.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec czerwca 2023 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 23%, do 39,9 mln zł, na co złożyły się bieżące nakłady na realizację gier, częściowo pomniejszone o amortyzację. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

W I półroczu 2023 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz aktywów finansowych zwiększyła się z 21,2 mln zł na 31 grudnia 2022 r. do 23,2 mln zł na koniec czerwca 2023 r. O zmianie środków pieniężnych przesądziły rosnące przepływy z działalności operacyjnej Spółki.



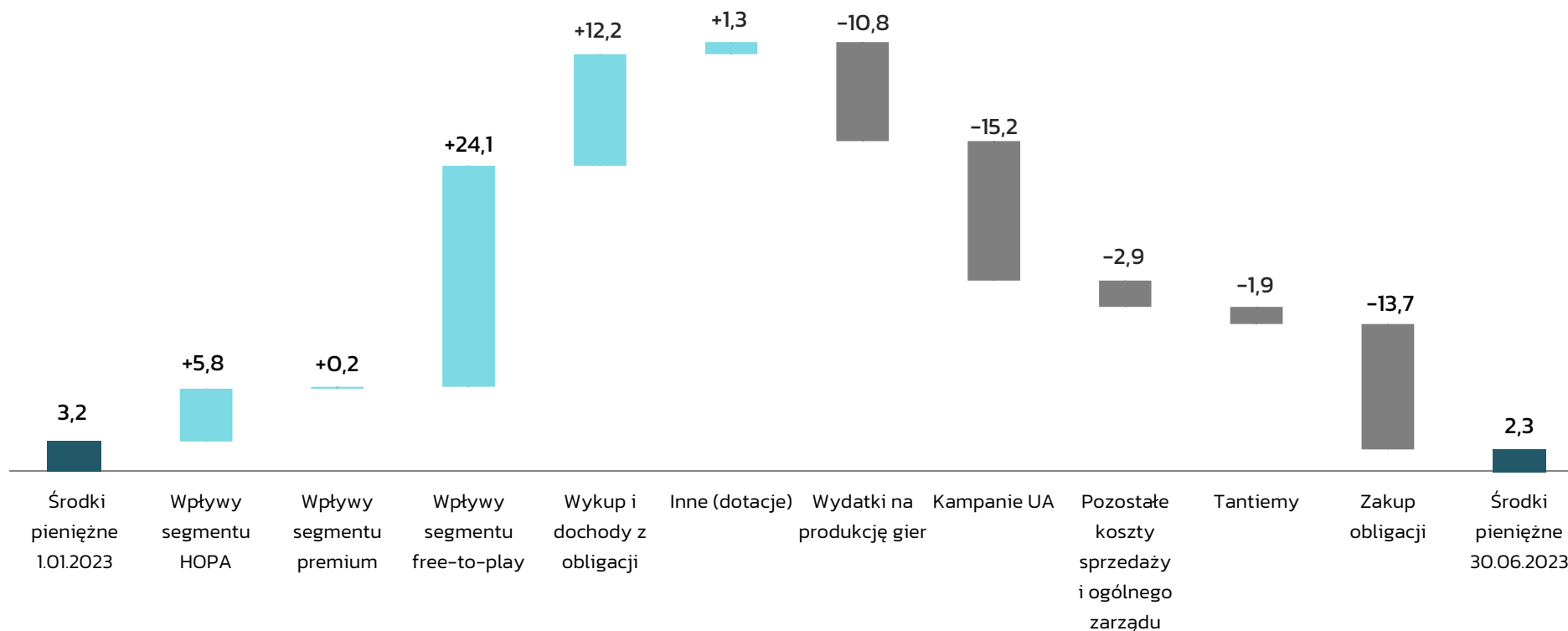
## Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2023 r.	31.12.2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>65 206</b>	<b>55 189</b>	<b>18%</b>
Kapitał podstawowy	119	119	0%
<b>Zobowiązania</b>	<b>14 067</b>	<b>9 817</b>	<b>43%</b>
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>1 091</b>	<b>1 141</b>	<b>-4%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	976	644	52%
Zobowiązania z tytułu leasingu	115	497	-77%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>12 976</b>	<b>8 676</b>	<b>50%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	11 693	5 858	100%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	532	1 574	-66%
Zobowiązania z tytułu leasingu	751	751	0%
Inne zobowiązania finansowe	-	493	-100%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>79 273</b>	<b>65 006</b>	<b>22%</b>

Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 65,2 mln zł, które wzrosły w I półroczu 2023 r. o 18%.

Zobowiązania Spółki na koniec czerwca 2023 r. wyniosły 14,1 mln zł, wobec 9,8 mln zł na koniec 2022 r. Zobowiązania krótkoterminowe Spółki zwiększyły się w analizowanym okresie o 50% do 13,0 mln zł, na co złożyło się m.in. wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, związany z rosnącą skalą działalności w obszarze free-to-play i towarzyszących im kosztów m.in. z tytułu realizowanych kampanii pozyskiwania graczy oraz wzrost zobowiązań międzyokresowych o 1,3 mln zł, do 4,9 mln zł, związany z realizacją projektów GameINN. W analizowanym okresie zobowiązania długoterminowe zmniejszyły się o 4%, do 1,1 mln zł.

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



W I półroczu 2023 r. Artifex Mundi odnotowała 0,9 mln zł ujemnych przepływów pieniężnych, przy 2,2 mln zł dodatnich przepływów z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły 30,1 mln zł, z czego 24,1 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 30,8 mln zł. Dodatkowo w analizowanym okresie Spółka odnotowała 12,2 mln zł wpływów z tytułu dochodów z posiadanych obligacji korporacyjnych (służących ochronie kapitału Spółki) oraz ich wykupu i równocześnie przeznaczyła 13,7 mln zł na zakup obligacji.

### III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2023 R.

#### 1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.	Zmiana
Przychody z komercjalizacji gier komputerowych, w tym:	35 536	20 761	71%
Gry free-to-play, w tym:	29 979	12 939	132%
Unsolved, w tym:	29 094	10 850	168%
Reklamy	6 513	2 697	141%
Bladebound	883	2 080	-58%
Gry HOPA	5 394	7 531	-28%
Gry premium	163	291	-44%

#### Przychody razem

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2023 r. Artifex Mundi osiągnął 35,5 mln zł przychodów, wobec 20,8 mln zł w I półroczu 2022 r. (71% wzrost rdr.). W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* wzrosły o 132%, do 30,0 mln zł, przy 168% wzroście przychodów z komercjalizacji gry *Unsolved*, do 29,1 mln zł. Wynik ten udało się osiągnąć dzięki znaczącemu wzrostowi kluczowych wskaźników efektywności (KPI) *Unsolved*, umożliwiających przeprowadzenie zyskownych kampanii pozyskiwania graczy (UA) w istotnie większej skali (154% wzrost wydatków na UA rdr., do 18,3 mln zł). Przychody z komercjalizacji gry *Bladebound* zmniejszyły się o 58%, do 0,9 mln zł. Przychody ze sprzedaży gier HOPA w analizowanym okresie wyniosły 5,4 mln zł, wobec 7,5 mln zł, co jest związane z cyklem życia gier dostępnych w sprzedaży oraz mniejszą liczbą premier na konsole.

#### Najważniejsze produkty Spółki w I półroczu 2023 r.

Udział w przychodach (proc.)	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
<i>Unsolved</i>	81,90%	52,30%
<i>Bladebound</i>	2,50%	10,00%
<i>Crime Secrets: Crimson Lilly</i>	0,70%	0,20%
<i>Demon Hunter 2: A New Chapter</i>	0,70%	0,20%
<i>Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek</i>	0,60%	1,40%
<i>Demon Hunter: Chronicles from Beyond</i>	0,50%	0,30%
<i>Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood</i>	0,50%	1,30%
<i>Grim Legends: The Forsaken Bride</i>	0,50%	1,30%
<i>GameHub</i>	0,50%	2,00%
<i>Family Mysteries 3: Criminal Mindset</i>	0,50%	1,70%
Pozostałe	11,10%	29,30%

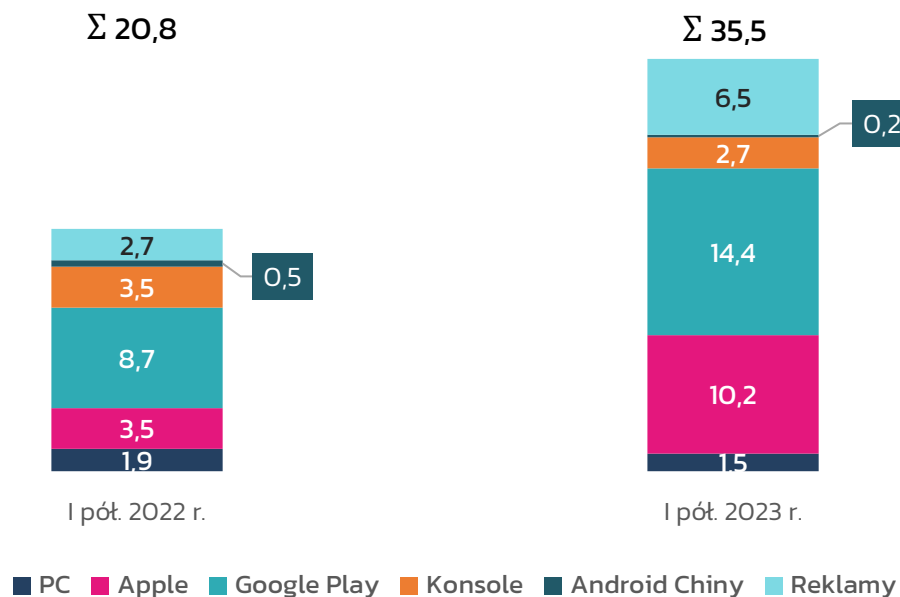
Tabela nr 2. Zestawienie najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi



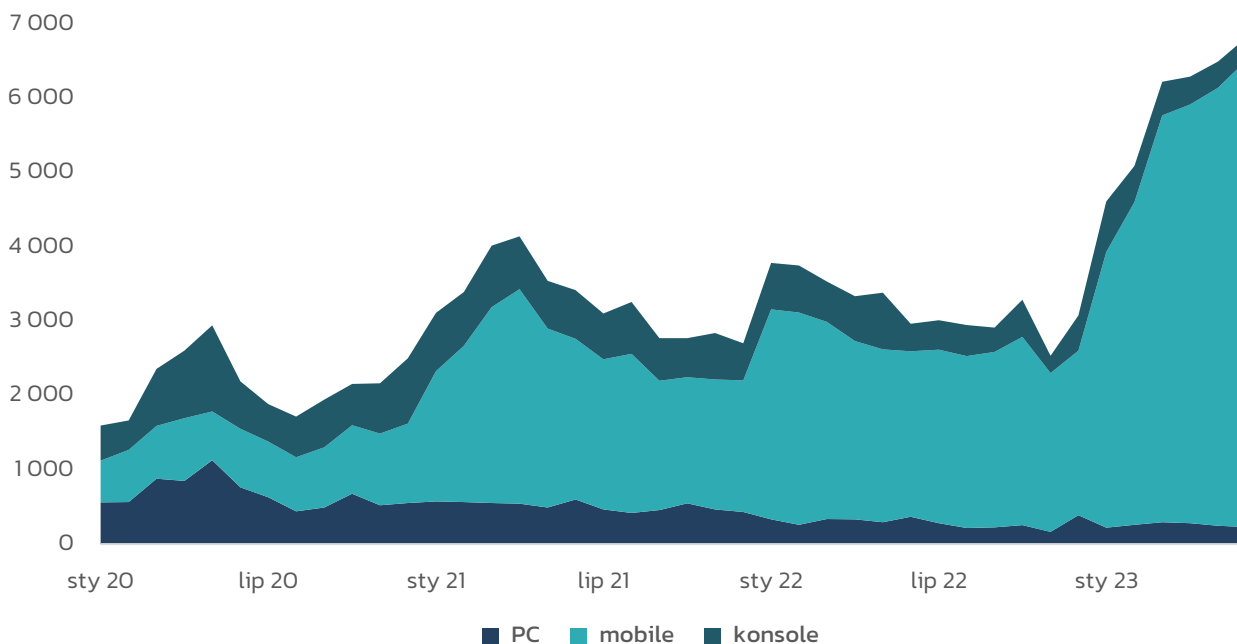
W I półroczu 2023 r. dominującą pozycję w strukturze przychodów Spółki umocniła aplikacja *Unsolved*, komercjalizująca część portfolio gier HOPA w modelu free-to-play. Odpowiadała ona za 81,9% przychodów Spółki w analizowanym okresie. Na drugim miejscu rankingi uplasował się *Bladebound*, gra RPG komercjalizowana w modelu free-to-play. Trzecie miejsce w zestawieniu sprzedażowym zajęły gry HOPA komercjalizowane w modelu premium: *Crime Secrets: Crimson Lilly* oraz *Demon Hunter 2: A New Chapter*, które w ostatnim okresie zostały wprowadzone do sprzedaży na platformach konsolowych.

## 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 2022 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Google Play (40% całkowitej sprzedaży) oraz Apple (29% udział w przychodach). Wzrost udziału platform mobilnych w przychodach Spółki jest konsekwencją dynamicznego rozwoju gry *Unsolved*.



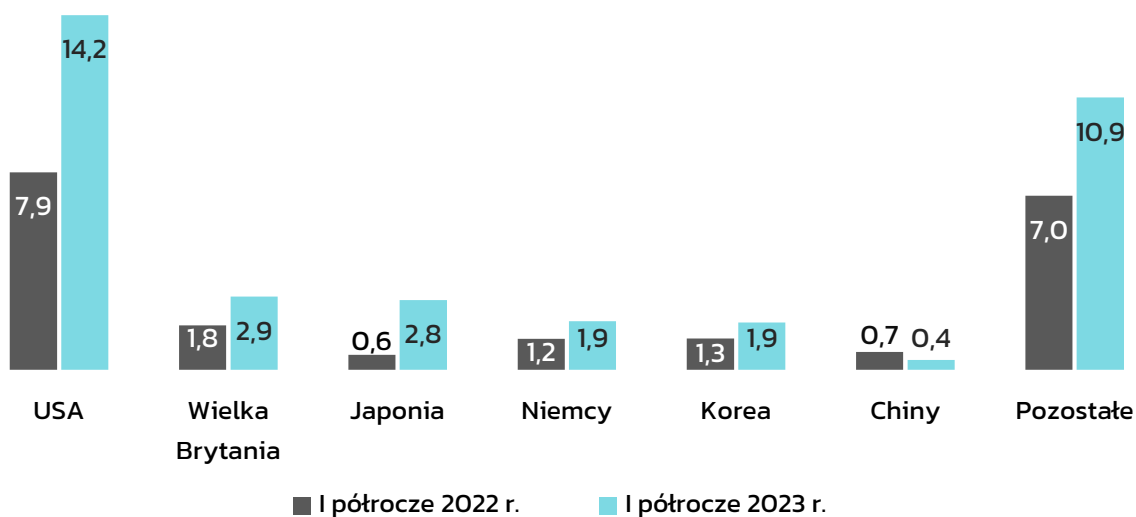
Wykres nr 1. Przychody ze sprzedaży gier wg platform (w mln PLN)



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

### Struktura geograficzna sprzedaży

W I półroczu 2023 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający ponad 40 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 8,3 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem zbytu był japoński, z 8 proc. udziałem w całkowitych przychodach.



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

## 2. Koszty bieżącej działalności

### Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
Koszty własne sprzedaży	4 512	4 742
Koszty sprzedaży	18 612	7 319
Koszty ogólnego zarządu	2 570	3 209
<b>Razem</b>	<b>25 694</b>	<b>15 270</b>

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w I półroczu 2023 r. 25,7 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 15,3 mln zł kosztów w 2021 r. (68% wzrost rdr.). O wzroście kosztów przesądziły wyższe wydatki na akwizycję graczy dla produktów komercjalizowanych w modelu *free-to-play* (154% wzrost, do 18,3 mln zł). Spadek kosztów ogólnego zarządu związany jest z niższymi o 0,6 mln zł niegotówkowymi kosztami programu motywacyjnego.

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
Tantiemy	2 108	2 204
Amortyzacja gier HOPA	145	350
Amortyzacja gier free-to-play	2 079	2 085
Koszty sprzedaży	18 612	7 319
Koszty ogólnego zarządu	2 570	3 209
Pozostałe	180	103
<b>Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat</b>	<b>25 694</b>	<b>15 270</b>

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

W I półroczu 2023 r. Spółka rozpoznała w kosztach 2,2 mln zł amortyzacji kosztów gier, wobec 2,4 mln zł amortyzacji w analogicznym okresie 2022 r. W analizowanym okresie wartość wypłaconych tantiem zmniejszyła się o 4%, do 2,1 mln zł, co jest m.in. pochodną struktury sprzedaży, w tym zmian w kolejności gier udostępnianych w ramach aplikacji *Unsolved* oraz większej liczby własnych gier.

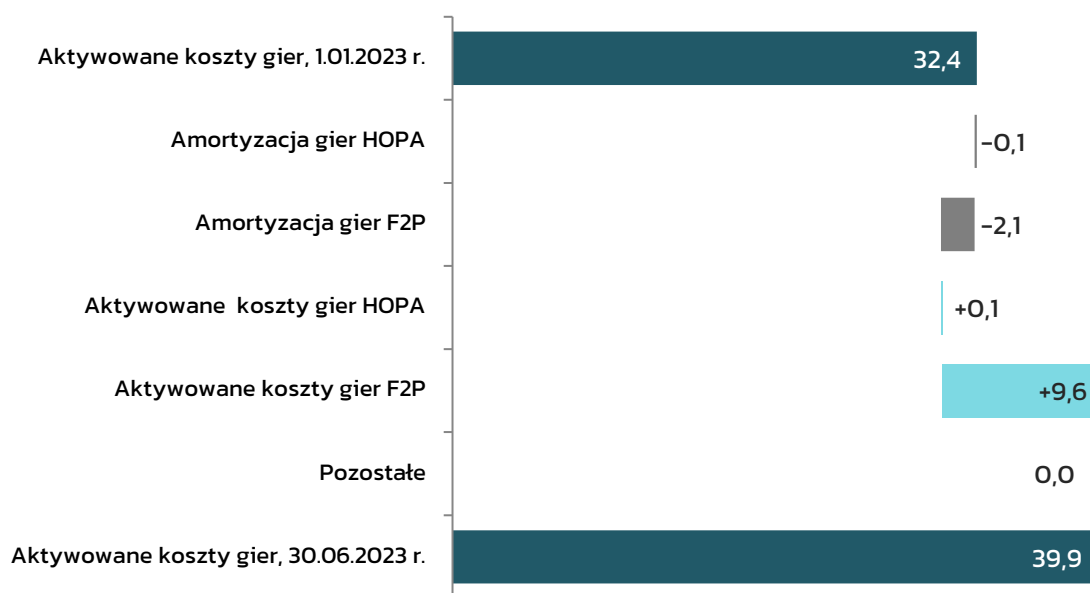
## 3. Pozostałe koszty operacyjne

w tys. PLN	I półrocze 2023 r.	I półrocze 2022 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	166	17
Podatek u źródła pobrany od należności zagranicznych	162	-

Tabela nr 5. Prezentacja pozostałych kosztów operacyjnych

#### 4. Aktywowane koszty gier komputerowych

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



Wykres 4. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w 2021 r. (w mln PLN)

W I półroczu 2023 r. Spółka rozpoznała i zaksięgowwała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 9,7 mln zł, z których niemal 100% stanowiły koszty aktywowane dla gier z segmentu *free-to-play*. Równocześnie Spółka rozpoznała 2,2 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których blisko 2,1 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier *free-to-play*.

Na koniec czerwca 2023 r. dominujący udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*, wynoszące 39,6 mln zł.

w tys. PLN	30 czerwca 2023 r.
<b>Gry HOPA razem</b>	<b>247</b>
<b>Gry <i>free-to-play</i> razem, w tym:</b>	<b>39 627</b>
<i>Bladebound</i>	2 457
<i>Unsolved</i>	7 066
Nowa gra studia RPG	13 341
Projekty badawczo-rozwojowe	15 588

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



## IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓLROCZU 2023 R. W SPÓŁCE

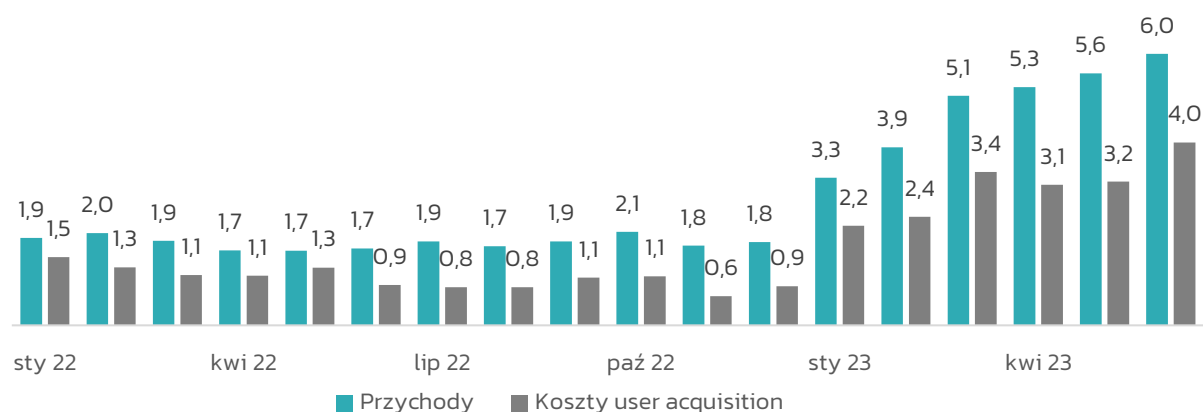
### 1. Gry free-to-play

W I półroczu 2023 r., realizując zaktualizowaną strategię rozwoju, Spółka koncentrowała się na rozwoju dwóch kluczowych projektów: *Unsolved* oraz nowej gry RPG, równocześnie pracując nad maksymalizacją zysków z gry *Bladebound*.

#### Unsolved

Aplikacja scalająca część portfolio gier HOPA Artifex Mundi, umożliwiająca graczom dostęp w formule free-to-play do części z najlepszych gier HOPA z portfela Artifex Mundi, w oparciu o model zużywaną, odnawiającą się codziennie w nieznacznym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.

W I półroczu 2023 r. Spółka prowadziła regularne kampanie akwizycyjne graczy z wykorzystaniem mediów społecznościowych, Google Ads i innych. Łączne wydatki na pozyskanie graczy dla *Unsolved* w I półroczu br. wyniosły 18,3 mln zł, wobec 7,2 mln zł w 2022 r.



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

W minionym półroczu kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji do 35 na koniec czerwca br, wdrażając nowe mechaniki i optymalizując przebieg rozgrywki. Równocześnie kontynuowano prace nad silnikiem gry, umożliwiające rozbudowę *Unsolved* o metagrę, czyli o warstwę dodającą zaangażowanym graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, zwiększając potencjał gry do monetyzacji.

Rozwój *Unsolved* oraz prowadzone kampanie reklamowe przełożyły się na wzrost przychodów z komercjalizacji gry, które wyniosły w I półroczu 2023 r. 29,1 mln zł, wobec 10,9 mln zł rok wcześniej.

#### Nowa gra studia RPG

Nowy projekt jest strategicznym przedsięwzięciem studia RPG, angażując, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, gros jego zasobów.

W minionym okresie prowadzono prace zgodnie z harmonogramem. W II kwartale br. przeprowadzone zostały testy gry z graczami (tzw. *technical soft-launch*), mające na celu zweryfikowanie kluczowych założeń i wskaźników projektu. Analiza zebranych w trakcie testów danych potwierdziła atuty gry (*unique selling points*) w postaci m.in.

wysokiego poziomu jakości contentu, unikalnego art style czy gameplay'u. Po zakończeniu testów, w minionym kwartale oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, Spółka kontynuowała prace nad projektem, m.in. w obszarze trybów gry jak i zawartości. Harmonogram dalszych prac w ramach projektu zakłada *reveal* gry oraz rozpoczęcie działań marketingowych w drugiej połowie 2024 r.

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

## Bladebound

Widowiskowe RPG akcji wyprodukowane przez wewnętrzny zespół firmy.

W I półroczu 2023 r. Spółka koncentrowała się na maksymalizacji przychodów z gry przy minimalizacji nakładów na jej utrzymanie. Przychody z komercjalizacji *Bladebound* w tym okresie wyniosły 0,9 mln zł, wobec 1,9 mln zł w I połowie 2022 r. Niższe wpływy z komercjalizacji gry w analizowanym okresie były związane m.in. z premierą, w połowie 2022 r., konkurencyjnego produktu (*Diablo Immortal*), skutkującego zauważalnym spadkiem ruchu organicznego dla *Bladebound*.

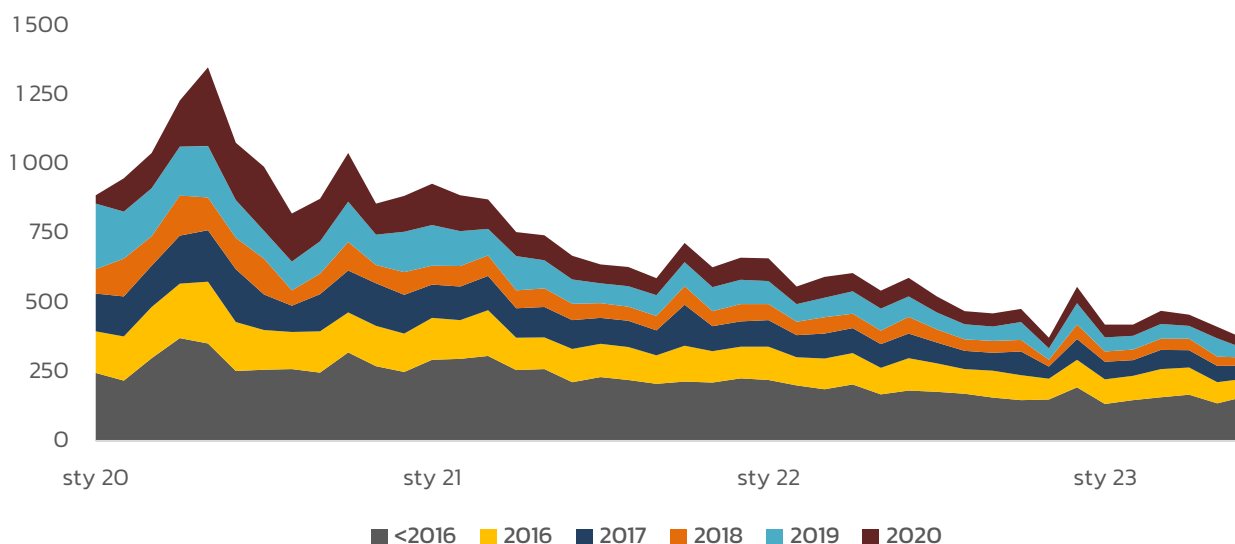
## 2. Gry HOPA

W I połowie 2023 r. Spółka kontynuowała realizację strategii dla segmentu gier HOPA, kładącą szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatniego cash flow segmentu.

W I półroczu 2023 r. miały miejsce premiery wersji konsolowych następujących gier:

- *Demon Hunter: Chronicles from Beyond* – Xbox One/Xbox Series, Nintendo Switch, PlayStation 4/PlayStation 5
- *Demon Hunter 2: A New Chapter* – Xbox One/Xbox Series, Nintendo Switch, PlayStation 4/PlayStation 5
- *Eventide: Slavic Fable* – Xbox One/Xbox Series.
- *Ghost Files: The Face of Guilt* – Xbox One/Xbox Series, Nintendo Switch, PlayStation 4/PlayStation 5

Łącznie na koniec czerwca 2023 r. 49 gier z całego portfolio Artifex Mundi było dostępnych na co najmniej dwóch platformach konsolowych.



Wykres nr 6. Miesięczne przychody ze sprzedaży gier HOPA w wersjach PC/mobile według lat wydania (w tys. PLN)

W I półroczu 2023 r. przychody z komercjalizacji gier wyniosły 5,4 mln zł, wobec 7,5 mln zł rok wcześniej. Ujemna dynamika sprzedaży jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier.

Największym segmentem komercjalizacji gier HOPA (w modelu premium) z portfolio Spółki w I półroczu 2023 r. były konsole, odpowiadające za 48% przychodów segmentu. Komercjalizacja gier w wersjach na komputery osobiste (PC) przyniosła 1,5 mln zł przychodów, a wersji mobilnych: 1,2 mln zł

### 3. Gry premium

W I półroczu 2023 r. Spółka kontynuowała komercjalizację zrealizowanych w latach wcześniejszych projektów gier premium.

## 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*, jej bieżąca komercjalizacja, w tym efektywność pozyskiwania nowych graczy do aplikacji w drodze kampanii akwizycyjnych oraz zdolność do osiągnięcia zakładanych kluczowych KPI przy zwiększonej bazie użytkowników aplikacji;
- Rozwój projektu nowej gry studia RPG
- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA;
- Komercjalizacja gry *Bladebound*, w tym wpływ bieżących wyników sprzedaży na wycenę bilansową projektu;
- Rozbudowa kanałów dystrybucji portfela gier HOPA m.in. poprzez wydawanie gier z portfela Artifex Mundi w wersjach na konsole, w tym konsole nowej generacji;
- Wojna w Ukrainie i jej wpływ m.in. na sytuację na rynkach walutowych. Wpływ wojny na sytuację Spółki i jej wyniki został przedstawiony w rozdziale Informacje dodatkowe Sprawozdania.

## II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

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

## INFORMACJE DODATKOWE

### I. AKCJONARIAT SPÓŁKI

#### Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Porozumienie akcjonariuszy*	2 558 510	21,51%	2 558 510	21,51%
Robert Mikuszewski	608 482	5,11%	608 482	5,11%
Warsaw Equity	1 553 158	13,06%	1 553 158	13,06%
TFI Allianz Polska S.A.	786 086	6,61%	786 086	6,61%
NN OFE	1 180 000	9,92%	1 180 000	9,92%
G5 Entertainment AB	623 043	5,24%	623 043	5,24%
Pozostali	4 587 721	38,55%	4 587 721	38,55%
<b>Razem</b>	<b>11 897 000</b>	<b>11 897 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Tabela nr 7. Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji raportu rocznego.

\* Porozumienie między Tomaszem Grudzińskim, Jakubem Grudzińskim, Kamilem Urbankiem, Rafałem Wrońskim, Bożeną Grudzińską oraz Bogdanem Grudzińskim dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

## II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

### Skład osobowy Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki

Skład Zarządu na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia sprawozdania:

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

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

Skład Rady Nadzorczej na dzień bilansowy:

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

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

- 31 stycznia 2023 r. Adam Markiel złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem natychmiastowym,
- 15 marca 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Przemysława Danowskiego do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki

## Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

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

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki na dzień 20.09.2023 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	954 345 akcji (wartość nominalna 99 543,45 PLN)
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	458 109 akcji (wartość nominalna 4 585,09 PLN)
Robert Ditrych	Członek Rady Nadzorczej	20 000 akcji (wartość nominalna 200,00 PLN)
Przemysław Danowski	Członek Rady Nadzorczej	88 000 akcji (wartość nominalna 880,00 PLN)
Robert Mikuszewski	Członek Zarządu	608 482 akcji (wartość nominalna 6 084,82 PLN)
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	347 400 akcji (wartość nominalna 3 474,00 PLN)

Tabela 8. Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu oraz 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:

- Zwiększenie stanu posiadania Tomasza Grudzińskiego z 942 345 do 954 345 akcji

- Zmniejszenie stanu posiadania Roberta Mikuszewskiego z 624 482 do 608 482 akcji
- Zwiększenie stanu posiadania Roberta Ditrycha z 8 840 akcji do 20 000 akcji

Osoby zarządzające i nadzorujące nie posiadały uprawnień do akcji Spółki, tak na dzień publikacji niniejszego raportu, jak również na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego.

### III. CZYNNIKI RYZYKA

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

Szczegółowy opis ryzyk, na które narażona jest Spółka, został zaprezentowany w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki za rok 2022 i pozostaje aktualny na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

### IV. KAPITAŁ LUDZKI

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

Liczba pracowników	30 czerwca 2023 r.	31 grudnia 2022 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia na koniec okresu	95	100

Tabela nr 9. Struktura zatrudnienia w Artifex Mundi

### V. INNE

#### Główni odbiorcy i dostawcy

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

- Google
- Apple

Żaden z wymienionych podmiotów nie jest powiązany ze Spółką.

W ramach segmentu HOPA Spółka współpracuje z szeregiem kontrahentów (dostawców), m.in. współpracujących ze Spółką w zakresie wydawania gier na licencji. W I półroczu 2023 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 I półroczu 2023 r. Spółka nie dysponowała środkami pozyskanymi z emisji akcji lub obligacji.

## Powiązania kapitałowe i organizacyjne, główne inwestycje Spółki

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

## Transakcje z podmiotami powiązanymi

Wszystkie transakcje zawierane przez Spółkę w I półroczu 2023 r. z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych.

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przekazane w Nocie 28 Sprawozdania finansowego Spółki Artifex Mundi S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku.

## Udzielone pożyczki

W I półroczu 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie udzieliła ani nie miała udzielonych pożyczek.

## Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych poręczeń.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych gwarancji.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała żadnych gwarancji.

## Istotne pozycje pozabilansowe

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

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

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

## Postępowanie sądowe, arbitrażowe lub administracyjne

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

## Informacja o konsolidacji

Na dzień 30.06.2023 Spółka Artifex Mundi S. A. nie podlega konsolidacji z uwagi na brak spółek zależnych.

## Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki

Do głównych czynników mających wpływ na wyniki Spółki w I półroczu 2023 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Rozwój segmentu free-to-play, w tym rosnące rdr. przychody z komercjalizacji Unsolved,
- Spadek przychodów ze sprzedaży gier HOPA w modelu premium,
- Negotówkowy wpływ opartego o akcje programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników na bieżące koszty Spółki.

## Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej w Ukrainie na sytuację Spółki

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

Na dzień 30 czerwca 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka miała dwóch współpracowników będących obywatelami Ukrainy. Według posiadanych przez Zarząd Spółki informacji wśród firm z nią współpracujących są podmioty zatrudniające obywateli Ukrainy. Spółka, według najlepszej wiedzy Zarządu, nie jest stroną umów i porozumień z podmiotami zarejestrowanymi w Ukrainie, Białorusi lub Rosji lub mającymi istotne powiązania gospodarcze z ww. krajami.

W analizowanym okresie oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie odnotowała istotnego bezpośredniego wpływu konfliktu na działalność operacyjną. Od marca 2022 r. Spółka nie oferuje, bezpośrednio, swoich produktów na rynku rosyjskim.

Wśród istotnych pośrednich następstw agresji Rosji na Ukrainę, wpływających na kondycję Spółki należy wymienić m.in. sytuację na rynku surowców energetycznych, wpływającą na koszty stałe prowadzenia działalności oraz pośrednio, poprzez wpływ na poziom inflacji i stopy procentowe, na przychody i koszty Spółki z działalności finansowej.





Wojna w Ukrainie wpływa oraz będzie wpływać w dającej się przewidzieć przyszłości na działalność Spółki poprzez m.in.:

- nastroje konsumentów na całym świecie,
- sytuację na rynku walutowym,
- sytuację na rynkach finansowych i m.in. koszty finansowania działalności Spółki,
- sytuację na rynku pracy w Polsce,
- sytuację na rynku surowców energetycznych, oddziaływającą na koszty energii

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

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

Katowice, dnia 20 września 2023 roku

Zarząd Spółki:

**Przemysław Błaszczak**  
Prezes Zarządu

**Robert Mikuszewski**  
Członek Zarządu

**Kamil Urbanek**  
Członek Zarządu