

## Raport bieżący nr 7/2018

**Data:** 10 maja 2018

**Temat:** Przyjęcie strategii rozwoju Grupy Artifex Mundi na lata 2018-2021

**Podstawa prawna:** Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne

### Treść:

Zarząd Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Zabrze („Spółka”) informuje, że w dniu 10.05.2018 r. zatwierdził Strategię rozwoju Grupy Artifex Mundi („Grupa”) na lata 2018-2021.

Strategia zakłada, iż podstawowy cel Spółki, jakim jest wzrost jej fundamentalnej wartości dla Akcjonariuszy w perspektywie lat 2018-2021 zostanie zrealizowany poprzez osiągnięcie przez Grupę pozycji wiodącego niezależnego producenta i wydawcy gier, prowadzącego działalność w trzech segmentach: gry HOPA, gry F2P, gry Premium, co z kolei przełoży się na dynamiczny wzrost wyników finansowych w analizowanym okresie.

Strategia rozwoju Grupy w analizowanym okresie oparta jest o pięć filarów: 1) maksymalizacja rentowności segmentu HOPA, 2) efektywny rozwój segmentu F2P, 3) stworzenie powtarzalnego kalendarza produkcyjno-wydawniczego gier Premium klasy Triple-I, 4) inwestycje w kapitał ludzki i know-how, 5) efektywne zarządzanie kapitałem i uzyskanie zdolności dywidendowej.

- 1) W segmencie HOPA Grupa zamierza położyć szczególny nacisk na maksymalizację rentowności segmentu, w tym maksymalizacji zwrotu na kapitale już zaangażowanym oraz reinwestowanym w segment. Cel ten w krótkim terminie (lata 2018-2019) Grupa zamierza osiągnąć przez:
  - Wzrost rentowności sprzedaży nowych gier dzięki m.in. korekcie polityki sprzedażowej (wzrost średnich cen sprzedaży), ujednoczeniu warunków współpracy z deweloperami zewnętrznymi i wykonawcami, koncentracji na najbardziej perspektywicznych partnerach i projektach (lepsza eksploatacja pozytywnie zweryfikowanych przez rynek IP) skutkującej optymalizacją liczby premier;
  - Efektywniejszą komercjalizację posiadanego portfela gier cechujących się wysoką żywotnością rynkową (wysoka jakość grafiki, atrakcyjna warstwa narracyjna) poprzez wprowadzenie większości gier portfolio do sprzedaży na platformach PS4 i Xbox One oraz premiery najlepszych z tytułów na platformie Nintendo Switch;
  - Optymalizację kosztów działalności wydawniczej poprzez dalszy wzrost efektywności procesów.

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

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

- 2) Celem operacyjnym dla segmentu F2P (gry free-to-play) w analizowanym okresie jest dynamiczny wzrost przychodów segmentu oraz osiągnięcie atrakcyjnego poziomu rentowności. W ocenie

Zarządu docelowy potencjał przychodowy segmentu jest znacząco wyższy niż w przypadku gier HOPA.

Cel segmentu Grupa zamierza osiągnąć m.in. przez:

- Koncentrację zasobów segmentu na dalszym rozwoju 2-3 najbardziej perspektywicznych spośród dotychczas realizowanych projektów gier, w tym Bladebound oraz Tiny Dragons w celu osiągnięcia w perspektywie najbliższych 12 miesięcy przynajmniej dla jednego z projektów, KPI uzasadniających aktywne pozyskiwanie graczy (akwizycję);
  - Ograniczenie ryzyka biznesowego i wzbogacenie know-how Grupy poprzez współpracę, przy rozwoju wybranych projektów, z doświadczonymi zewnętrznymi wydawcami. Bazując na dotychczasowych doświadczeniach Grupa kładzie szczególny nacisk na efektywność i transparentność współpracy, będącymi zabezpieczonymi umownie warunkami jej kontynuowania;
  - Inwestycje w rozwój i pozyskanie kompetencji i narzędzi z zakresu analizy i marketingu pozwalających na wzrost efektywności komercjalizacji rozwijanych gier.
- 3) Dla jak najefektywniejszej monetyzacji kapitału ludzkiego i know-how Grupy w obszarze produkcji gier oraz dalszej dywersyfikacji prowadzonej działalności Grupa kontynuować będzie rozwój segmentu produkcji i wydawania gier Premium docelowo pozycjonowanych w klasie Triple-I. Średnioterminowym celem operacyjnym Grupy w tym obszarze jest stworzenie, w ramach segmentu, efektywnego ciągu produkcyjno-wydawniczego pozwalającego na osiągnięcie potencjału przychodowego przewyższającego obecny segment gier HOPA.

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

- Zbudowanie, w latach 2018-2019, 4 niezależnych zespołów deweloperskich, posiadających pełne kompetencje do tworzenia tytułów klasy Triple-I i dalszą rozbudowę, w perspektywie do 2021 r., potencjału produkcyjnego segmentu do 6-7 niezależnych zespołów;
  - Wypracowanie wzorcowego ciągu produkcyjnego – od fazy prototypowania, market positioning i pre-produkcję, do pełnej produkcji, aż po finalny polishing, promocję tytułu i wsparcie po wydaniu, pozwalający na minimalizację ryzyka na każdym etapie realizacji, uzyskanie optymalnego tempa prac oraz najwyższą światową jakość produktów;
  - Produkcję, promocję i wydanie, w latach 2018-2019, przynajmniej 4 gier klasy Triple-I na platformy PC/Xbox One/PS4 i 2-3 gier na Nintendo Switch;
  - Wydanie, w latach 2020-2021, co najmniej 3 gier rocznie w wersjach na najważniejsze platformy sprzedażowe.
- 4) W ocenie Zarządu Spółki jednymi z głównych przewag konkurencyjnych Grupy są jej pracownicy i współpracownicy, z bogatym know-how i doświadczeniem w rozwoju gier, pozwalający na tworzenie wysokiej jakości tytułów, jak również atrakcyjny, z punktu widzenia kreatywnych, ambitnych pracowników, model funkcjonowania Grupy, zapewniający im dużą swobodę twórczą. Intencją Zarządu jest wzmacnianie biznesowego potencjału Grupy poprzez inwestycje podnoszenie jakości kapitału ludzkiego Grupy poprzez wspieranie rozwoju osobistego (warsztaty, zewnętrzne szkolenia i konsultacje, kursy online) jak i pozyskiwanie wysoce wykwalifikowanych pracowników, wykorzystując m.in. pozytywny wizerunek Grupy jako pracodawcy. Strategia rozwoju dopuszcza uruchomienie do 2021 r. niedużych, efektywnych kosztowo oddziałów w kolejnych, obok Katowic i Wrocławia, miastach, w przypadku gdy pozwoli to na znaczące zwiększenie biznesowego potencjału Grupy.

- 5) Jednym z priorytetów Zarządu w analizowanym okresie będzie wzrost efektywności zarządzania kapitałem Grupy w celu zarówno wzrostu zwrotu na kapitale jak i uzyskania, w perspektywie lat 2020-2021, istotnych dodatnich przepływów pieniężnych pozwalających na równoległe finansowanie dalszego rozwoju Grupy oraz na wypłatę dywidendy.