



ARTIFEX MUNDI

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.  
ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ  
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY  
30 CZERWCA 2019 ROKU



<b>WYBRANE DANE FINANSOWE .....</b>	<b>3</b>
I. GRUPA KAPITAŁOWA ARTIFEX MUNDI .....	3
II. ARTIFEX MUNDI S.A. ....	4
<b>PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ .....</b>	<b>5</b>
I. PODSTAWOWE INFORMACJE .....	5
II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI .....	6
III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA .....	6
A. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI NA LATA 2019-2022 .....	6
<b>PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2019 R. ....</b>	<b>8</b>
I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2019 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	8
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2019 R. ....	9
1. <i>Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów</i> .....	9
2. <i>Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy</i> .....	11
3. <i>Przepływy pieniężne Grupy</i> .....	14
4. <i>Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów</i> .....	15
5. <i>Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki</i> .....	15
6. <i>Przepływy pieniężne Spółki</i> .....	16
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2019 R. ....	18
1. <i>Przychody ze sprzedaży</i> .....	18
2. <i>Koszty bieżącej działalności</i> .....	20
3. <i>Pozostałe koszty operacyjne</i> .....	22
4. <i>Aktywowane koszty gier komputerowych</i> .....	22
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ I PÓŁROCZA 2019 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ .....	23
1. <i>Gry HOPA</i> .....	23
2. <i>Gry premium</i> .....	24
3. <i>Gry free-to-play</i> .....	25
<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY.....</b>	<b>26</b>
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE .....	26
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE .....	27
<b>INFORMACJE DODATKOWE.....</b>	<b>27</b>
I. AKCJONARIAT SPÓŁKI.....	27
II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....	28
III. CZYNNIKI RYZYKA .....	29
IV. KAPITAŁ LUDZKI .....	29
V. INNE.....	30



## WYBRANE DANE FINANSOWE

### I. GRUPA KAPITAŁOWA ARTIFEX MUNDI

W tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	8 113,51	12 237,77
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 593,31	3 364,17
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 512,74	3 193,95
Zysk (strata) okresu	1 175,90	2 588,44
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-4 275,68	-171,39
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-30,88	-38,96
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-460,42	-46,15
Przepływy pieniężne netto razem	-4 766,98	-256,50

w tys. PLN	30 czerwca 2019 r.	31 grudnia 2018 r.
Aktywa trwałe	9 370,02	5 880,00
Aktywa obrotowe	33 899,45	33 061,16
Aktywa razem	43 269,47	38 941,16
Zobowiązania długoterminowe	3 501,47	734,71
Zobowiązania krótkoterminowe	3 731,37	3 345,72
Kapitał własny	36 036,63	34 860,73
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 897 000	10 898 048
Wartość księgową na jedną akcję (PLN)	3,03	2,93



## II. ARTIFEX MUNDI S.A.

W tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	8 100,51	12 251,77
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 335,69	2 674,22
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 926,08	2 508,10
Zysk (strata) okresu	1 628,46	1 952,89
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-4 289,62	-236,53
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-34,23	19,15
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-432,58	-25,25
Przepływy pieniężne netto razem	-4 756,43	-242,63

w tys. PLN	30 czerwca 2019 r.	30 grudnia 2018 r.
Aktywa trwałe	8 561,15	5 134,54
Aktywa obrotowe	34 247,47	31 968,75
Aktywa razem	42 808,62	37 103,29
Zobowiązania długoterminowe	3 457,67	682,09
Zobowiązania krótkoterminowe	3 915,54	2 614,26
Kapitał własny	35 435,41	33 806,94
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 897 000	10 898 049
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	2,98	3,10

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2019 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2018 r. Wszystkie dane finansowe przedstawione są w tys. złotych, o ile nie wskazano inaczej.



# PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

## I. PODSTAWOWE INFORMACJE

### Artifex Mundi w skrócie

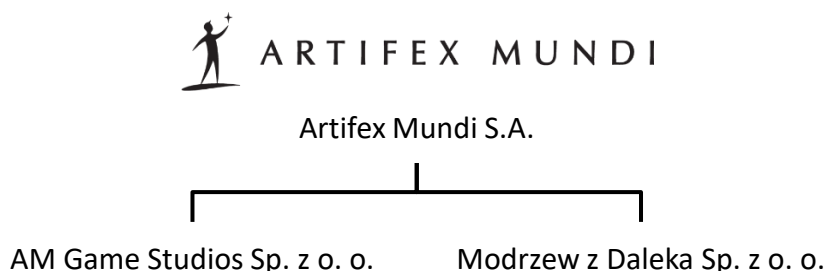
Artifex Mundi S.A. (Spółka) z siedzibą w Zabrze jest producentem, współproducentem i globalnym wydawcą gier komputerowych z 12-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach spółki Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. Od 2016 r. Artifex Mundi jest spółką publiczną, notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

Spółka koncentruje się na 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. Równolegle do rozwoju biznesu gier HOPA Artifex Mundi rozszerza swój zakres działalności o produkcję innych gatunków gier komercjalizowanych w modelu *premium* oraz *free-to-play*.

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, PlayStation 4, Nintendo Switch).

### Grupa Kapitałowa Artifex Mundi

Grupę Kapitałową Artifex Mundi (Grupa) tworzą Artifex Mundi, jako spółka dominująca, oraz dwie spółki zależne: AM Game Studios Sp. z o. o. oraz Modrzew z Daleka Sp. z o. o. Artifex Mundi posiada 100% udziałów obu spółek zależnych.



AM Game Studios Sp. z o. o. z siedzibą w Katowicach zajmuje się tworzeniem gier komputerowych na zlecenie Artifex Mundi. Podstawowa działalność AM Game Studios opiera się na montażu poszczególnych komponentów gry (np. grafiki i oprawy dźwiękowej) oraz tworzeniu dedykowanego na poszczególne platformy dystrybucyjne kodu źródłowego, a także testowaniu gier komputerowych.

Modrzew z Daleka Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie zajmuje się tworzeniem komponentów niezbędnych do tworzenia gier komputerowych, w szczególności szaty graficznej. Ponadto Modrzew z Daleka odpowiada za projektowanie elementów rozgrywki i tworzenia poszczególnych dokumentów niezbędnych na etapie montażu komponentów gry.

W I półroczu 2019 r. oraz po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów ani zakładów.

## II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Spółka oraz Grupa Artifex Mundi zajmują się produkcją oraz wydawaniem gier komputerowych, które są monetyzowane w dwóch modelach:

- *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. Sprzedaż gier *premium* odpowiada dziś za większość przychodów Grupy.
- *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 2016 r. Artifex Mundi rozwija i komercjalizuje gry w tym modelu.

Opierając się na sposobie monetyzacji swoich produktów i usług, Spółka i Grupa wyróżniają trzy 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 gier z gatunku *Hidden Object Puzzle Adventure* (HOPA) monetyzowanych w modelach *try-before-you-buy*, płatnym jak i subskrypcyjnym oraz działalność wydawniczą i inwestycyjną w zakresie gier HOPA;
- segment gier *premium*, który obejmuje produkcję gier monetyzowanych w modelu *premium*, przeznaczonych na komputery PC i konsole oraz działalność wydawniczą i inwestycyjną w zakresie gier tego typu;
- segment pozostały, obejmujący świadczenie usług informatycznych.

## III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

### Informacje podstawowe

W kwietniu 2019 r., w następstwie przeprowadzonego przez Spółkę przeglądu opcji strategicznych Zarząd Spółki zdecydował się na przyjęcie nowej strategii rozwoju Spółki, której cele i założenia zostały zaprezentowane w podpunkcie Strategia Artifex Mundi na lata 2019-2022 niniejszego rozdziału sprawozdania.

#### a. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI NA LATA 2019-2022

##### Cel Spółki

Strategia rozwoju Grupy wiąże długoterminowy wzrost wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy z rozwojem działalności deweloperskiej i wydawniczej i konsekwentnym sukcesem biznesowym w dwu segmentach: gier premium oraz gier free-to-play.

Strategia przewiduje, w celu osiągnięcia celów strategicznych Spółki, zmianę struktury organizacyjnej Grupy oraz modyfikację modelu i skali prowadzonej działalności. W krótkim terminie planowane jest wewnętrzne wydzielenie czterech samodzielnych zespołów deweloperskich, wyspecjalizowanych w realizacji projektów gier z określonego zakresu gatunkowego oraz modelu komercjalizacji (po dwa



zespoły realizujące gry komercjalizowane w modelu premium oraz w modelu free-to-play). Reorganizacja zakłada równoczesne dookreślenie obszarów autonomii poszczególnych zespołów oraz zbudowanie efektywnego modelu kontroli realizacji założeń biznesowych przez zespoły i udzielania im wsparcia. W ramach reorganizacji planowane jest również wydzielenie dwóch zespołów wydawniczych, wyspecjalizowanych w komercjalizacji gier odpowiednio w modelach premium i free-to-play, pracujących z zespołami deweloperskimi o tożsamej specjalizacji.

Specjalizacji zespołów deweloperskich i wydawniczych, koncentracji na podnoszeniu kompetencji w ramach profilu danego zespołu, dookreśleniu zakresu kompetencji i odpowiedzialności poszczególnych komórek organizacyjnych oraz wprowadzeniu efektywniejszego planowania i kontroli (w tym również finansowej) procesów towarzyszyć ma skoncentrowanie, w krótkim i średnim terminie, zasobów Grupy (ludzkich, kapitałowych) na realizacji czterech najbardziej perspektywicznych projektów gier Grupy: Outlaws i Roguelike w segmencie premium oraz Bladebound i Tiny Dragons w segmencie free-to-play. Krok ten w ocenie Zarządu Spółki ma istotnie zwiększyć szanse na osiągnięcie w ramach ww. projektów zakładanych wyników finansowych, mających stanowić podstawę dla dalszego rozwoju Grupy w zdefiniowanych Strategią obszarach.

W segmencie gier HOPA Strategia zakłada równoczesną dalszą optymalizację harmonogramu wydawniczego i inwestycji w nowe gry, ograniczenie ryzyka biznesowego poprzez selektywne podejście do realizowanych projektów oraz koncentrację na maksymalizacji dochodów i przepływów pieniężnych z komercjalizacji już posiadanego oraz zakontraktowanego do realizacji portfela gier.



# PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2019 R.

## I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2019 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

### Styczeń 2019 r.

- Rezygnacja Piotra Woźniaka z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Artifex Mundi S.A.
- Premiera gry *Skyland: Heart of the Mountain* (Mobile/Steam)

### Luty 2019 r.

- Aktualizacja harmonogramu propagacji Update 0 gry *Bladebound*
- Premiera gry *The Secret Order 7: Shadow Breach* (Mobile/Steam)
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past*
- Rezygnacja Jakuba Grudzińskiego z pełnienia funkcji Członka Zarządu Artifex Mundi S.A.
- Rezygnacja Mariusza Szynalika z pełnienia funkcji Członka Zarządu Artifex Mundi S.A.
- Powołanie Przemysława Błaszczyka do Zarządu Artifex Mundi S.A. jako Członka Zarządu

### Marzec 2019 r.

- Zakończenie propagacji Update 0 gry *Bladebound* w wersji na iOS
- Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych Spółki
- Decyzja Zarządu Spółki o zamknięciu wybranych projektów gier oraz projektów rozwojowych oraz dokonaniu odpisu wartości zamkniętych projektów
- Publikacja wybranych danych finansowych
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Modern Tales: Age of Invention*

### Kwiecień 2019 r.

- Premiera gry *Demon Hunter 5: Ascendence* (Mobile/Steam)
- Przyjęcie nowej strategii rozwoju Grupy Kapitałowej Artifex Mundi na lata 2019-2022 w wyniku zakończenia przeglądu opcji strategicznych
- Decyzja w sprawie dalszej realizacji projektu *Tiny Dragons* razem z zewnętrznym wydawcą
- Wdrożenie nowego trybu gry *Monster Hunt* do gry *Bladebound*

### Maj 2019 r.

- Rezygnacja Adriana Półtoraka z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Artifex Mundi S.A.
- Premiera *Irony Curtain: From Matryoshka with Love* (PC)
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Queen's Quest 3: The End of Dawn*

### Czerwiec 2019 r.

- Premiera gry *The Myth Seekers 2: The Sunken City* (Mobile/Steam)
- Rezygnacja Przemysława Danowskiego z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Artifex Mundi S.A.
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Powołanie Filipa Gorczycy oraz Adama Markiela na funkcję Członków Rady Nadzorczej Artifex Mundi S.A.
- Premiera *Irony Curtain: From Matryoshka with Love* (PS4, Xbox, Switch)





## Lipiec 2019 r.

- Początek kampanii promocyjnej *Hot Shot Burn*, wyznaczenie daty Early Access (Steam)
- Premiera gry *Queen's Quest 5: Symphony of Death* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji Big Fish Collector's Edition gry *Uncharted Tides: Port Royal*
- Wdrożenie nowego trybu gry PvP do gry *Bladebound*

## Sierpień 2019 r.

- Early Access *Hot Shot Burn* (Steam)
- Premiera wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Path of Sin: Greed*

## II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2019 R.

### 1. Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Skonsolidowane przychody</b>	<b>8 113,51</b>	<b>12 237,77</b>	<b>-34%</b>
Koszt własny sprzedaży	4 054,22	7 422,63	-45%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>4 059,29</b>	<b>4 815,14</b>	<b>-16%</b>
Koszty sprzedaży	524,41	234,70	23%
Koszty ogólnego zarządu	1 342,06	1 171,61	-5%
Pozostałe przychody operacyjne	98,16	98,18	0%
Pozostałe koszty operacyjne	697,66	142,84	388%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>1 593,31</b>	<b>3 364,17</b>	<b>-53%</b>
Przychody finansowe	111,99	324,64	-66%
Koszty finansowe	192,56	494,86	-61%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>1 512,74</b>	<b>3 193,95</b>	<b>-53%</b>
Podatek dochodowy	336,84	605,51	-44%
Bieżący	404,88	587,57	-31%
Odroczony	-68,05	17,95	-479%
<b>Wynik okresu</b>	<b>1 175,90</b>	<b>2 588,44</b>	<b>-55%</b>

W I półroczu 2019 r. Grupa Artifex Mundi rozpoznała 8,1 mln zł przychodów (spadek o 34%), wypracowując 4,1 mln zł zysku brutto na sprzedaży (spadek o 16%). Istotny wpływ na spadek przychodów ze sprzedaży miała wysoka baza I półrocza 2018 r., zbudowana dzięki jednorazowym



przychodom sprzedaży praw do dwóch gier z segmentu *free-to-play* (*Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*) oraz niższe przychody segmentu HOPA, związane z optymalizacją harmonogramu wydawniczego i dążeniem do maksymalizacji rentowności segmentu. Szczegółowe informacje nt. struktury przychodów Grupy w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.1. niniejszego rozdziału. Rentowność brutto na sprzedaży wzrosła do 50% z 39% rok wcześniej.

W analizowanym okresie Grupa odnotowała 1,6 mln zł zysku z działalności operacyjnej (wobec 3,2 mln zł zysku rok wcześniej), na co kluczowy wpływ miały, obok niższego zysku brutto na sprzedaży, odpisy aktualizujące wartość gier z portfela Grupy w wysokości 0,7 mln zł. W I półroczu 2018 r. Grupa odnotowała 1,2 mln zł zysku netto, wobec 2,6 mln zł zysku netto w I półroczu 2018 r.

### EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	8 113,51	12 237,77	-34%
EBITDA znormalizowana	5 610,86	6 560,28	-14%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	9 557,18	8 959,58	1%
Średnia liczba pracowników niezależnie od formy zatrudnienia	155	166	-7%

W I poł. 2019 r. Grupa wypracowała 5,6 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 6,6 mln zł rok wcześniej r. Spadek znormalizowanej EBITDA ma związek ze zmniejszeniem przychodów z działalności operacyjnej. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 1%, do 9,6 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie, w związku z reorganizacją zmniejszyło się o 7%, do 155 osób.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do Wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
<b>Wynik na działalności operacyjnej</b>	<b>1 593,31</b>	<b>3 363,63</b>
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	2 657,94	5 889,29
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	655,37	257,68
<b>EBTIDA</b>	<b>4 906,62</b>	<b>9 510,60</b>
Korekta o:		
a) odpisy aktualizujące wartość gier	704,24	13,68
b) sprzedaż w 2018 roku praw do dwóch gier z segmentu <i>free-to-play</i>	0,00	-2 964,00
<b>EBITDA znormalizowana</b>	<b>5 610,86</b>	<b>6 560,28</b>

## Wybrane wskaźniki finansowe Grupy

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	50%	39%
Rentowność na działalności operacyjnej	20%	27%
Rentowność netto	14%	21%

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.

## 2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy

### Aktywa

w tys. PLN	30.06.2019 r.	31.12.2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>9 370,02</b>	<b>5 880,00</b>	<b>59%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	4 369,14	848,67	415%
Aktywa niematerialne	342,96	409,06	-16%
Należności	98,26	96,41	2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 507,93	4 491,95	0%
Rozliczenia międzyokresowe	51,74	33,91	53%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>33 899,45</b>	<b>33 061,16</b>	<b>3%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	21 796,19	15 601,20	40%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 100,52	3 809,83	-19%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	526,46	565,88	-7%
Pozostałe należności	1 579,93	1 429,21	11%
Aktywa finansowe	-	-	-
Rozliczenia międzyokresowe	443,66	435,40	2%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 452,68	11 219,66	-42%
<b>Aktywa razem</b>	<b>43 269,47</b>	<b>38 941,16</b>	<b>11%</b>



Suma bilansowa Grupy Artifex Mundi w I półroczu 2019 r. wzrosła o 11% do 43,3 mln zł na koniec czerwca 2019 r., na co złożył się wzrost wartości aktywowanych kosztów gier, związany z inwestycjami w nowe gry komputerowe, jak również wzrost aktywów trwałych, związany z wprowadzeniem MSSF 16.

Największymi pozycjami aktywów Grupy na koniec czerwca 2019 r. były: aktywowane koszty gier komputerowych, w której to pozycji alokowane są koszty produkcji gier komputerowych oraz środki pieniężne. Suma aktywowanych kosztów gier komputerowych w I półroczu 2019 r. wzrosła o 40%, do 21,8 mln zł, na co złożyły się bieżące nakłady na realizację gier, częściowo pomniejszone o amortyzację i odpisy. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

W I półroczu 2019 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Grupy zmniejszyła się z 11,2 mln zł na 31 grudnia 2018 r. do 6,5 mln zł na koniec czerwca 2018 r. O zmianie środków pieniężnych przesądziły bieżące nakłady na realizację gier, przewyższające bieżące przychody z komercjalizacji portfela gier Grupy.

### Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2019 r.	31.12.2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>36 036,63</b>	<b>34 860,73</b>	<b>3%</b>
Kapitał podstawowy	118,97	118,97	0%
Pozostałe kapitały	51 345,43	51 345,43	0%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-16 603,67	-6 129,02	171%
Wynik finansowy bieżącego roku	1 175,90	-10 474,65	-111%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>3 501,47</b>	<b>734,71</b>	<b>377%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	598,34	650,40	-8%
Pozostałe zobowiązania	2 903,13	84,31	3344%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>3 731,37</b>	<b>3 345,72</b>	<b>12%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 007,67	1 097,34	-8%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	95,10	45,29	110%
Pozostałe zobowiązania	2 239,28	1 767,53	27%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	361,19	379,17	-5%
Rozliczenia międzyokresowe	28,14	56,40	-50%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>43 269,47</b>	<b>38 941,16</b>	<b>11%</b>

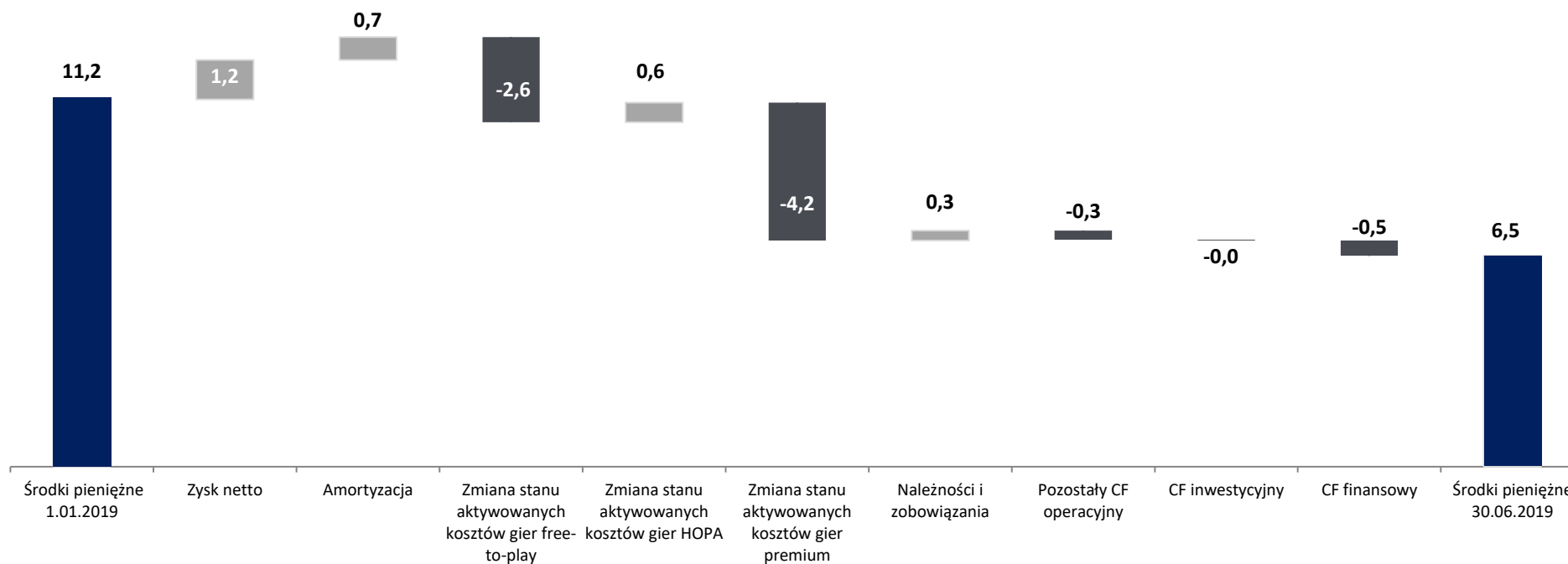


Po stronie kapitału własnego i zobowiązań największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 36 mln zł. Kapitały własne Grupy wzrosły w I połowie 2019 r. o 3% dzięki dodatniemu wynikowi finansowemu za okres.

Zobowiązania Grupy na koniec czerwca 2019 r. wyniosły 7,2 mln zł, wobec 4,1 mln zł na koniec 2018 r. Zobowiązania krótkookresowe Grupy zwiększyły się w I półroczu 2019 r. o 12%, do 3,7 mln zł, a zobowiązania długoterminowe wzrosły o 377%, do 3,5 mln zł, o czym przesądziło wdrożenie MSSF16.



### 3. Przepływy pieniężne Grupy



W I półroczu 2019 r. Grupa Artifex Mundi odnotowała 4,3 mln zł ujemnych przepływów z działalności operacyjnej, 0,03 mln zł ujemnych przepływów z działalności inwestycyjnej oraz 0,5 mln zł ujemnych przepływów z działalności finansowej. Wartość środków pieniężnych Grupy zmniejszyła się na przestrzeni I półroczu 2019 r. z 11,2 mln zł do 6,5 mln zł.

#### 4. Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Przychody</b>	<b>8 100,51</b>	<b>12 251,77</b>	<b>-34%</b>
Koszt własny sprzedaży	4 478,33	8 428,60	-47%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>3 622,18</b>	<b>3 823,17</b>	<b>-5%</b>
Koszty sprzedaży	524,41	234,70	123%
Koszty ogólnego zarządu	935,20	822,24	14%
Pozostałe przychody operacyjne	493,15	514,47	-4%
Pozostałe koszty operacyjne	1 320,03	606,46	118%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>1 335,69</b>	<b>2 674,22</b>	<b>-50%</b>
Przychody finansowe	773,95	328,51	136%
Koszty finansowe	183,56	494,63	-63%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>1 926,08</b>	<b>2 508,10</b>	<b>-23%</b>
Podatek dochodowy	297,62	555,22	-46%
Bieżący	229,60	542,23	-58%
Odroczony	68,01	12,99	424%
<b>Wynik okresu</b>	<b>1 628,46</b>	<b>1 952,89</b>	<b>-17%</b>

#### 5. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

##### Aktywa

w tys. PLN	30.06.2019 r.	31.12.2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>8 561,15</b>	<b>5 134,54</b>	<b>67%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	3 993,43	390,29	923%
Aktywa niematerialne	293,13	341,58	-14%
Aktywa finansowe	10,00	10,00	0%
Należności	98,26	96,41	2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 146,63	4 263,49	-3%



w tys. PLN	30.06.2019 r.	31.12.2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Rozliczenia międzyokresowe	19,70	32,76	-40%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>34 247,47</b>	<b>31 968,75</b>	<b>7%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	23 074,62	16 143,94	43%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 196,85	3 908,21	-18%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	526,46	565,88	-7%
Pozostałe należności	2 233,93	1 413,73	58%
Aktywa finansowe	-	-	
Rozliczenia międzyokresowe	232,42	197,37	18%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	4 983,20	9 739,63	-49%
<b>Aktywa razem</b>	<b>42 808,62</b>	<b>37 103,29</b>	<b>15%</b>

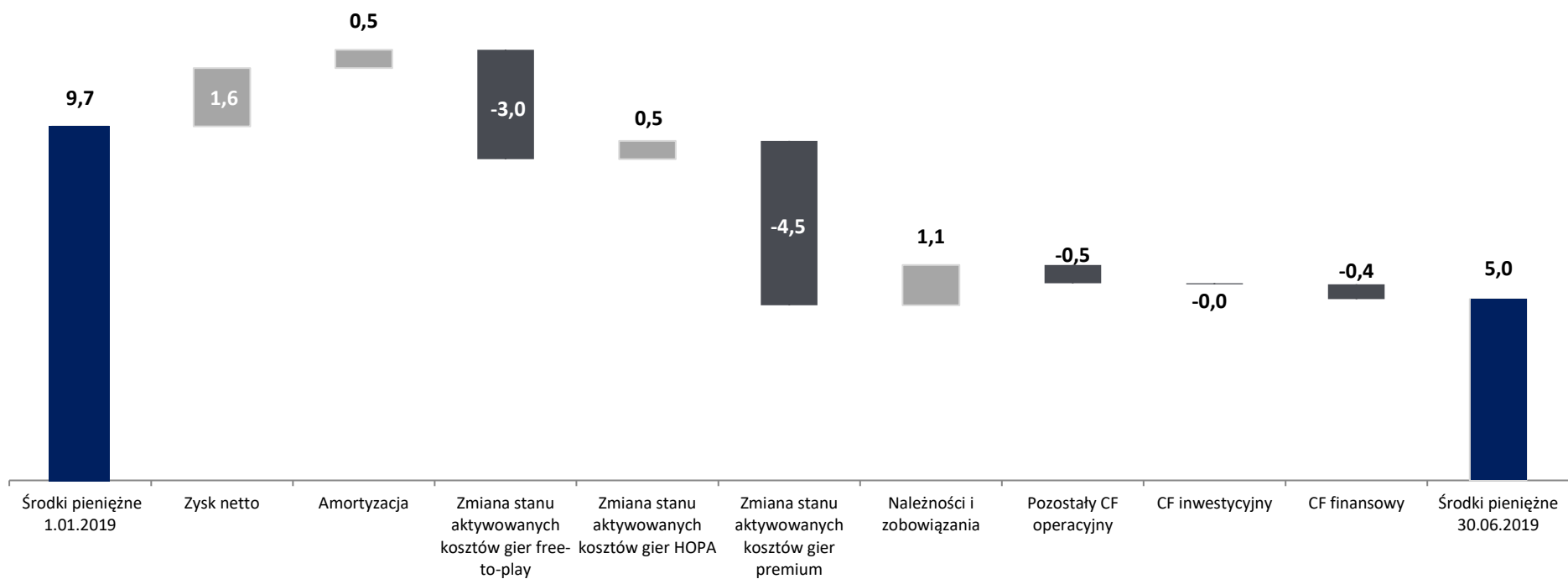
#### Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2019 r.	31.12.2018 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>35 435,41</b>	<b>33 806,94</b>	<b>5%</b>
Kapitał podstawowy	118,97	118,97	0%
Pozostałe kapitały	50 180,11	50 180,11	0%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-16 492,14	-4 456,48	270%
Wynik finansowy bieżącego roku	1 628,46	-12 035,66	-114%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>3 457,67</b>	<b>682,09</b>	<b>407%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	554,54	603,39	-8%
Pozostałe zobowiązania	2 903,13	78,70	3589%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>3 915,54</b>	<b>2 614,26</b>	<b>50%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	2 419,75	1 891,75	28%
Pozostałe zobowiązania	1 150,83	428,51	169%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	316,82	237,61	33%
Rozliczenia międzyokresowe	28,14	56,40	-50%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>42 808,62</b>	<b>37 103,29</b>	<b>15%</b>





## 6. Przepływy pieniężne Spółki



### III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2019 R.

#### 1. Przychody ze sprzedaży

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Przychody ze sprzedaży gier komputerowych	8 076,3	12 226,2
Przychody ze sprzedaży usług (informatycznych, księgowych)	37,2	11,6
<b>Przychody razem</b>	<b>8 113,5</b>	<b>12 237,8</b>

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2019 r. przychody Grupy Artifex Mundi zmniejszyły się rdr. o 34%, do 8,1 mln zł. W analizowanym okresie przychody ze sprzedaży gier HOPA zmniejszyły się o 18%, do 6,9 mln zł, na co złożyła się m.in. mniejsza liczba premier nowych gier jak również ogólna sytuacja na rynku gier HOPA komercjalizowanych w systemie *premium*. Przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* zmniejszyły z się z 3,8 mln zł w I półroczu 2018 r. do 0,6 mln zł w I półroczu 2019 r., o czym przesądził efekt wysokiej bazy z 2018 r. związany z rozpoznaniem jednorazowych dochodów ze sprzedaży praw do dwóch gier *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*. W I półroczu 2019 r. Grupa odnotowała przychody z wyodrębnionego po raz pierwszy na koniec 2018 r. nowego segmentu – gier *premium* innych niż HOPA (dalej: *premium*). Przychody segmentu w I półroczu 2019 r. wyniosły niespełna 0,6 mln zł.

#### Najważniejsze produkty Grupy w I półroczu 2019 r.

Udział w przychodach (proc.)	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Bladebound	7,6%	6,9%
My Brother Rabbit	5,5%	-
Skyland: Heart Of The Mountain	4,6%	-
The Secret Order 7: Shadow Breach	3,8%	-
Dreamwalker: Never Fall Asleep	3,4%	-
Noir Chronicles: City of Crime	3,3%	2,9%
Modern Tales: Age of Invention	3,3%	1,8%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	2,9%	2,7%
The Myth Seekers 2: The Sunken City	2,8%	-
Demon Hunter 5: Ascendance	2,7%	-
Path of Sin: Greed	2,6%	-
Grim Legends: The Forsaken Bride	2,5%	1,7%
Pozostałe	54,9%	84,0%

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



Tytułem, który wygenerował w I półroczu 2019 r. największy przychód dla Grupy, był *Bladebound*, gra *free-to-play*, której *hard-launch* miał miejsce w listopadzie 2017 r. Na drugim miejscu podium sprzedażowego uplasowała się wydana w 2018 r. gra *premium My Brother Rabbit*, a na trzecim wydana w styczniu br. gra HOPA *Skyland: Heart Of The Mountain*.

W I półroczu 2019 r. Artifex Mundi wprowadziło do sprzedaży 4 nowe gry HOPA, z których dwie - *Skyland: Heart Of The Mountain* oraz *The Secret Order 7: Shadow Breach* – znalazły się w gronie 5 najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi w analizowanym okresie. Przychody ze sprzedaży gier HOPA wydanych w I półroczu 2019 r. wyniosły 1,1 mln zł, odpowiadając za 14% przychodów ze sprzedaży gier w analizowanym okresie.

W I półroczu 2019 r. Artifex Mundi wydało 3 tytuły w wersjach na konsole PS4, Xbox One oraz Nintendo Switch. Premiery konsolowych wersji znanych i docenianych przez graczy tytułów takich jak *Modern Tales: Age of Invention*, spotkały się z pozytywnym przyjęciem i przełożyły się na wzrost sprzedaży tych tytułów.

Na koniec czerwca 2019 r. w portfolio wydawniczym znajdowało się 77 tytułów gier HOPA, z których 43 wygenerowało ponad 50 tys. zł sprzedaży w I połowie 2019 r.

W maju br. miała miejsce premiera gry *Irony Curtain* wersji na PC, tytułu *premium* wyprodukowanego przez Grupę. W czerwcu gra została wydana w wersji na konsole PS4, Xbox One i Switch. Przychody ze sprzedaży gry w I półroczu 2019 r. wyniosły 0,13 mln zł.

### Kanały dystrybucji

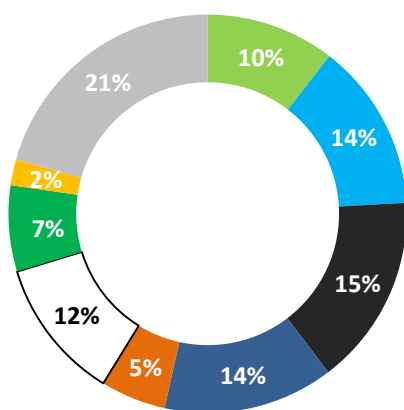
W tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
<b>Gry HOPA, w tym:</b>	<b>6 885,62</b>	<b>8 417,16</b>
Gry wydawane samodzielnie ( <i>self-publishing</i> )	6 017,57	7 278,70
Gry wydawane przez zewnętrznych wydawców	868,05	1 138,47
<b>Gry <i>free-to-play</i></b>	<b>617,32</b>	<b>3 809,01</b>
Bladebound (wydany samodzielnie)	617,32	841,78
Pozostałe (wydane przez zewnętrznych wydawców)	-	2 967,23
<b>Gry <i>premium</i>, w tym:</b>	<b>573,37</b>	-
Gry wydawane samodzielnie ( <i>self-publishing</i> )	425,83	-

Tabela nr 3. Struktura przychodów według kanałów dystrybucji

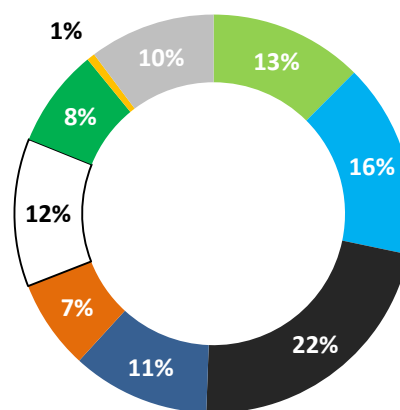
Artifex Mundi konsekwentnie realizuje strategię rozwoju działalności wydawniczej. W I półroczu 2019 r. przychody osiągnięte dzięki samodzielnemu wydawaniu gier komputerowych (*self-publishing*) odpowiadały za 87% przychodów ze sprzedaży gier HOPA, wobec 66% w I półroczu r. Wzrost udziału *self-publishing* miał związek z rozliczeniem w I połowie 2018 r. transakcji sprzedaży dwóch gier *free-to-play* do zewnętrznego wydawcy.

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

I półrocze 2019 r.



I półrocze 2018 r.



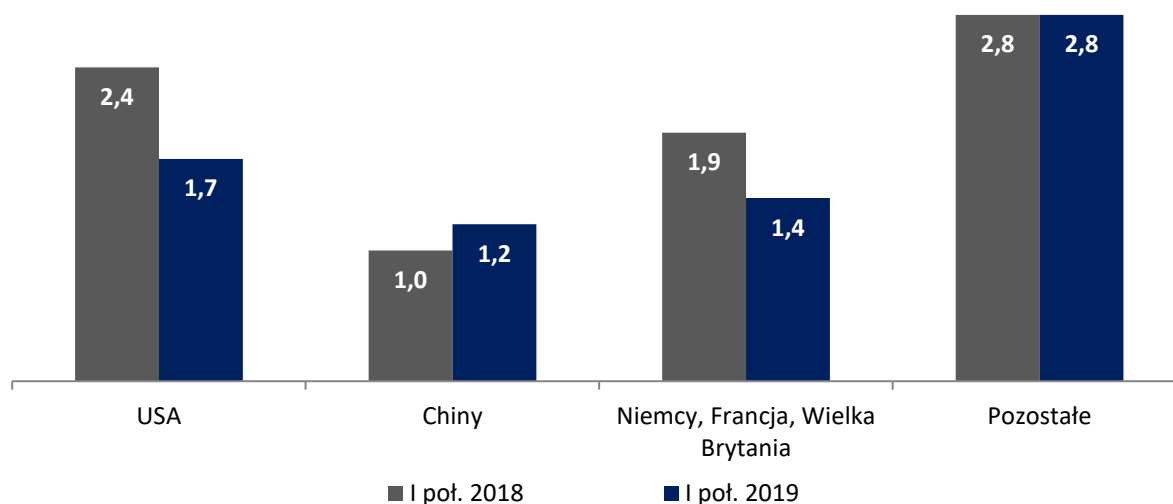
■ Windows Store    ■ Google Play    ■ Apple App Store    ■ Steam    ■ Amazon Appstore  
■ Sony (PS4)    ■ Xbox    ■ Switch    ■ Pozostałe

Artifex Mundi ze sprzedaży gier w I półroczu 2019 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple App Store, odpowiadająca za 15% całkowitej sprzedaży firmy. Drugie miejsce pod względem wygenerowanych obrotów w analizowanym okresie zajęły platformy Google Play i Steam. Rosnący udział w strukturze przychodów Grupy ma sprzedaż gier za pośrednictwem mniejszych sklepów z grami, w tym lokalnych sklepów działających na rynku chińskim.

### Struktura geograficzna sprzedaży

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

W I połowie 2019 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi pozostał rynek



amerykański (USA), mający 24 proc. udział w przychodach z *self-publishingu* (odpowiadających za 87 proc. całkowitych skonsolidowanych przychodów okresu). Na drugim miejscu, z 20 proc. udziałem w całkowitych przychodach z *self-publishingu*, uplasował się segment trzech najważniejszych dla Grupy krajów Europy: Niemiec, Francji i Wielkiej Brytanii. Wartość sprzedaż gier na rynku chińskim w I połowie 2019 r. wyniosła 1,2 mln zł, przekładając się na 17% udział w całkowitych przychodach z *self-publishingu*.

## 2. Koszty bieżącej działalności

### Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Koszty własne sprzedaży	4 054,22	7 422,63
Koszty sprzedaży	524,41	234,70
Koszty ogólnego zarządu	1 342,06	1 171,61
<b>Razem</b>	<b>5 920,69</b>	<b>8 828,94</b>

Tabela nr 4. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Grupa Artifex Mundi rozpoznała w I półroczu 2019 r. 5,9 mln zł skonsolidowanych kosztów własnych sprzedaży oraz kosztów ogólnego zarządu łącznie, wobec 8,8 mln zł kosztów w I półroczu 2018 r. Na spadek kosztów własnych złożył się m.in. efekt wysokiej bazy, związany z rozpoznaniem w 2018 r. kosztów realizacji sprzedanych do zewnętrznego podmiotu dwóch gier *free-to-play*.

w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Tantiemy	822,07	1 285,08
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	506,14	3 445,07
Amortyzacja gier HOPA	1 760,88	2 444,22
Amortyzacja gier <i>premium</i>	390,93	-
Koszty sprzedaży	524,41	234,70
Koszty ogólnego zarządu	1 342,06	1 171,61
Pozostałe	574,21	248,26
<b>Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat</b>	<b>5 920,69</b>	<b>8 828,94</b>

Tabela nr 5. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie według rodzajów

W I półroczu 2019 r. Grupa rozpoznała w kosztach 2,7 mln zł amortyzacji kosztów gier, wobec 5,9 mln zł amortyzacji w I półroczu 2018 r. O spadku rozpoznanych w sprawozdaniu finansowym kosztów przesądziła, obok niższej sprzedaży, m.in. amortyzacja, w I półroczu 2018 r., całkowitej wartości bilansowej dwóch gier *free-to-play*: *Nightmares from the Deep: A Hidden Object Adventure* oraz *Kate Malone: Hidden Object Detective* w związku z ich sprzedażą, częściowo skompensowaną amortyzacją gier *premium* w I połowie 2019 r.

Zmiana strategii rozwoju segmentu HOPA, zakładająca ograniczenie liczby premier i efektywniejszą komercjalizację już posiadanego portfela gier (w tym gier własnych), wpłynęła na spadek wypłaconych tantiem w analizowanym okresie.

### 3. Pozostałe koszty operacyjne

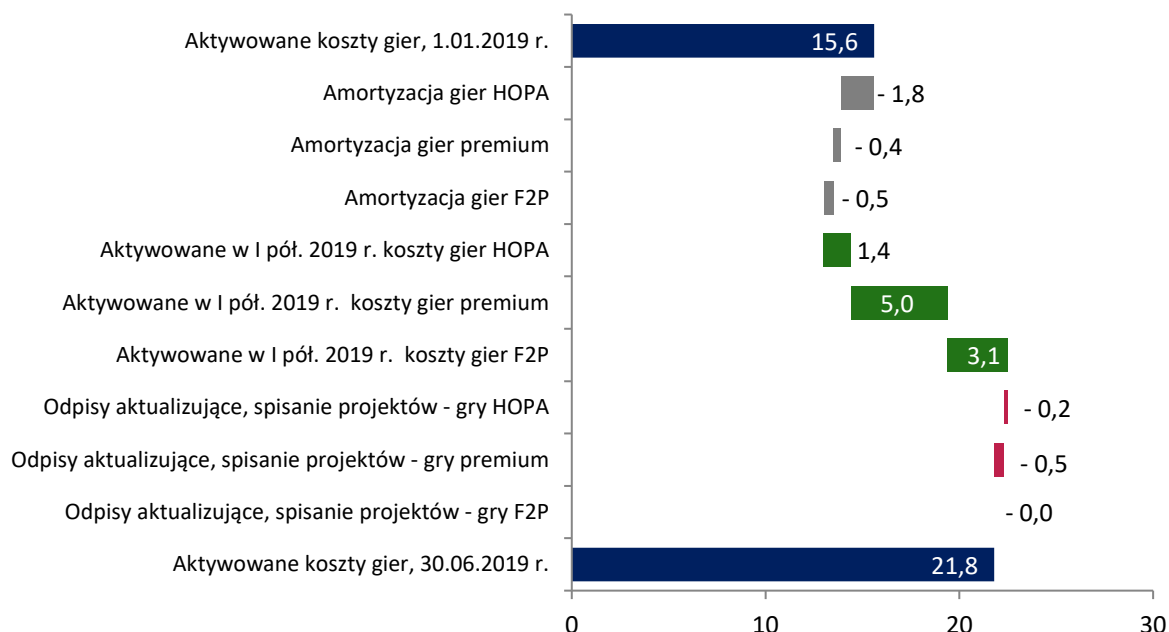
w tys. PLN	I półrocze 2019 r.	I półrocze 2018 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	697,7	142,8
Aktualizacja wartości projektów gier i projektów rozwojowych	690,8	13,68

Tabela nr 6. Prezentacja pozostałych kosztów operacyjnych

W I półroczu 2019 r. Grupa ujęła w wynikach 0,7 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych, wobec 0,01 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych w I połowie 2018 r. Gros pozostałych kosztów operacyjnych w minionym okresie stanowiły koszty związane z aktualizacją wartości aktywowanych kosztów gier i projektów rozwojowych.

### 4. Aktywowane koszty gier komputerowych

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



Wykres 3. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w I półroczu 2019 r. (w mln PLN)

W I półroczu 2019 r. Grupa rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości blisko 9,6 mln zł. Ponad 5 mln zł zostało zaksięgowanych jako koszty aktywowane dla gier z segmentu *premium*, ponad 1,4 mln zł stanowiły koszty związane z segmentem gier HOPA, podczas gdy 3,1 mln zł stanowiły koszty przypisane segmentowi gier *free-to-play*. Równocześnie w I

połowie 2019 r. Grupa rozpoznała 2,7 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 1,8 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier HOPA, 0,5 mln zł – amortyzacja gier *free-to-play* oraz 0,4 mln zł – amortyzacja gier *premium*.

Na koniec czerwca 2019 r. największy udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*. Na koniec czerwca 2019 r. aktywowane koszty gier *free-to-play* wyniosły 11,4 mln zł, wobec 13,4 mln zł rok wcześniej. Na spadek wartości wpłynęły, obok amortyzacji gier *free-to-play*, również odpisy aktualizujące wartość realizowanych projektów oraz odpisy kosztów realizacji zamkniętych projektów.

w tys. PLN	30 czerwca 2019 r.
<b>Gry HOPA razem, w tym:</b>	<b>3 443,03</b>
Gry HOPA w trakcie produkcji	1 685,37
Gotowe gry HOPA	1 757,66
<b>Gry premium razem, w tym:</b>	<b>6 902,65</b>
Gry premium w trakcie produkcji	5 366,64
<i>My Brother Rabbit</i>	235,00
<i>Irony Curtain</i>	1 301,00
<b>Gry free-to-play razem, w tym:</b>	<b>11 450,51</b>
<i>Tiny Dragons</i>	3 452,44
<i>Bladebound</i>	7 731,66

Tabela nr 7. Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych po alokacji odpisów aktualizujących

#### IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ I PÓŁROCZA 2019 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ

##### 1. Gry HOPA

W 2019 r. Grupa realizowała zmodyfikowaną strategię dla segmentu gier HOPA, kładącą szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatniego cash flow segmentu. Strategia zakłada m.in. optymalizację harmonogramu wydawniczego, zmniejszenie liczby nowych gier wydawanych przez Grupę i położenie większego nacisku na poszerzenie zasięgu już wydanych gier poprzez wprowadzanie ich na nowe platformy sprzedażowe.

W I półroczu 2019 r. Grupa wydała, w wersjach na PC i platformy mobilne, 4 gry z gatunku HOPA:

- Skyland: Heart of the Mountain (gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny),
- The Secret Order 7: Shadow Breach (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- Demon Hunter 5: Ascendence (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- The Myth Seekers 2: The Sunken City (gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny).

Na koniec I półrocza 2019 r. w portfolio gier HOPA komercjalizowanych przez Grupę znajdowało się 77 tytułów. Równolegle Grupa kontynuowała prace nad zwiększeniem zasięgu swoich produktów, wprowadzając gry na nowe platformy.

W I półroczu na platformy PS4, Xbox One oraz Nintendo Switch wydano 3 gry:

- *Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past,*
- *Modern Tales: Age of Invention,*
- *Queen's Quest 3: The End of Dawn.*

Równocześnie, dla maksymalizacji dochodów segmentu, w 2019 r. Grupa zintensyfikowała działania mające na celu komercjalizację gier Grupy na rynku chińskim za pośrednictwem lokalnych sklepów, adresowanych do użytkowników urządzeń mobilnych z systemem Android. W efekcie podejmowanych działań Grupa odnotowała dwucyfrową dynamikę wzrostu przychodów ze sprzedaży na tym rynku.

## 2. Gry premium

Zgodnie ze strategią dywersyfikacji źródeł przychodów oraz ryzyka biznesowego Spółki i Grupy, Artifex Mundi w I półroczu 2019 r. kontynuowało prace nad rozwojem segmentu gier *premium*.

W I półroczu 2019 r. w ramach segmentu prowadzone były prace nad czterema projektami gier *premium* (wyłączając zamknięte w tym okresie projekty):

### **My Brother Rabbit**

Surrealistyczna, pełna emocji gra przygodowa point & click, rozgrywająca się w dziecięcym świecie snów i marzeń, którego oblicze zmienia się pod wpływem bezlitosnej, mrocznej siły. My Brother Rabbit opowiada historię kochającej rodziny, która odkrywa, że ich córka zachorowała. Podczas gdy rodzice starają się zapewnić jej najlepsze leczenie, starszy brat szuka rozwiązania w sile wyobraźni. Dzieci zanurzają się w wymyślonym przez siebie, fantasmagorycznym świecie, żeby odbyć podróż, która na zawsze odmieni ich oboje. Gra została zrealizowana i jest rozwijana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski.

W I kwartale 2019 r. Grupa kontynuowała komercjalizację gry w wersjach na PC i konsole, równolegle finalizując prace nad wersją przeznaczoną na platformy mobilne. Premiera gry w wersji mobilnej miała miejsce 18 kwietnia 2019 r.

### **Irony Curtain: From Matryoshka with Love**

Satyryczna gra przygodowa typu Point'n'Click, która opowiada o zachodnim dziennikarzu, po raz pierwszy odwiedzającym fikcyjny komunistyczny kraj. Gra jest realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski.

Premiera gry w wersji na PC miała miejsce 16 maja 2019 r. Gra w wersji na konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch ukazała się odpowiednio 25, 26 i 27 czerwca 2019 r.

### **Hot Shot Burn**

Dynamiczny, utrzymany w retro stylistyce lat 80. top down arena shooter dla 2-4 graczy umożliwiający grę w trybie local i online multiplayer. Gracze walczą przeciwko sobie wcielając się w gwiazdnych gladiatorów, każdy posiadający własną broń i zestaw umiejętności.



Gra jest realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski. W I półroczu 2019 r. prowadzone były prace produkcyjne, w tym prace nad przygotowaniem gry do wydania w wersji Early Access na PC.

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego Grupa rozpoczęła kampanię promocyjną gry, prowadząc m.in. od połowy lipca br. otwarte beta-testy gry, jak również prezentując tytuł w trakcie tegorocznych Evolution Championship Series (EVO) w Las Vegas, uczestnicy których mieli okazję zagrać w pełną wersję wczesnego dostępu gry. Gra była również promowana m.in. w trakcie targów Gamescom 2019 oraz PAX 2019. Hot Shot Burn w wersji na konsolę Xbox był również prezentowany na organizowanym przez Microsoft wydarzeniu Pre-PAX 2019 w Seattle.

Early Access gry na platformie Steam miał miejsce 15 sierpnia 2019 r. Premiera pełnej wersji gry planowana jest na I połowę 2020 r.

### **Projekt Rogal**

Gra realizowana przez wewnętrzny, powołany w 2018 r. wrocławski zespół deweloperski Grupy.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry na przełomie lat 2020/2021 w wersji Early Access na PC.

## **3. Gry free-to-play**

W I kwartale 2019 r., realizując zaktualizowaną strategię rozwoju segmentu gier free-to-play, Artifex Mundi koncentrowała swoje wysiłki na rozwoju najbardziej perspektywicznych z realizowanych w minionych okresach projektów gier free-to-play: Bladebound oraz Tiny Dragons.

### **Bladebound**

Widowiskowe RPG akcji wyprodukowane przez wewnętrzny zespół firmy. Gracz wciela się w rolę ostatniego z wojowników Strażników Ostrza, przemierzającego świat w poszukiwaniu zemsty. By tak się stało bohater musi opanować szereg śmiertelnych technik walki i zdobyć lub stworzyć legendarny oręż pozwalający w jednej chwili zdominować pole bitwy.

Projekt gry realizowany jest samodzielnie przez Artifex Mundi.

W I półroczu 2019 r. w ramach projektu m.in. sfinalizowano prace nad „Update 0” gry, gruntownie zmieniającym warstwę techniczną projektu (silnik gry) bez widocznych zmian dla graczy, jak również nad wprowadzeniem kolejnych uaktualnień gry, mających m.in. wprowadzić znaczące zmiany w mechanice gry. W I kwartale globalna propagacja „Update 0” gry została przeprowadzona na wszystkich lokalnych platformach systemu iOS oraz na platformach Google dla większości z kluczowych dla projektu krajów. Następnie w kwietniu gra została zaktualizowana o poprawiony tryb rozgrywki *Monster Hunt*. Kolejna aktualizacja w lipcu dodała do gry nowy tryb rozgrywki PvP. Obecnie trwają prace nad wdrożeniem nowego systemu rozwoju postaci gracza, które mają zostać zakończone w grudniu 2019 roku.

W ocenie Zarządu Spółki Bladebound niezmiennie ma istotny potencjał komercyjny, którego uwolnienie, dzięki istotnym zmianom w grze oraz jej dalszemu rozwojowi i aktywnej komercjalizacji (przy wykorzystaniu akwizycji graczy), może mieć istotny wpływ na wyniki Spółki i Grupy w kolejnych latach.



## Tiny Dragons

Gra Match-3 z wciągającą historią, w której zadaniem gracza jest odbudowa starożytnego smoczego miasta wedle swojego pomysłu. Jest to nowoczesne podejście do gatunku Match-3, które łączy fabułę i dynamiczną rozgrywkę z tworzeniem czegoś "po swojemu".

Gra została wyprodukowana przez wewnętrzny zespół Grupy. Gra została udostępniona graczom w formule soft-launch w sierpniu 2017 r. Od IV kw. 2017 r. projekt rozwijany jest we współpracy z niemieckim wydawcą gier F2P – European Games Group.

W I półroczu 2019 r. Grupa koncentrowała się, we współpracy z European Games Group, na podnoszeniu jakości oraz wzbogacaniu zawartości gry, jak również jej optymalizacji służącej osiągnięciu oczekiwanych wskaźników komercjalizacji gry. Ponadto w I półroczu 2019 r. oraz po jego zakończeniu w ramach projektu prowadzone były ograniczone kampanie akwizycji graczy.

18 kwietnia br. Grupa otrzymała informację od European Games Group o podjęciu przez wydawcę decyzji o pozytywnej ocenie projektu i konsekwentnym dalszym zaangażowaniu w rozwój Gry zmierzającym do jej hard-launchu. Zgodnie z umową z EGG dotyczącą współpracy w zakresie rozwoju Tiny Dragons, w następstwie zakomunikowanej decyzji EEG rozpoczął, w formie wypłacanych comiesięcznych zaliczek na poczet przyszłego udziału Grupy w przychodach z komercjalizacji gry, współfinansowanie prac nad dalszym rozwojem gry.

Obecny harmonogram prac nad projektem zakłada dalsze dodawanie nowych poziomów oraz nowych funkcjonalności. Równoległe do prac nad dalszym rozwojem gry, EGG od IV kwartału 2019 planuje zintensyfikować nakłady na kampanie marketingowe.

## PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

### I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE

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

- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA, stymulowane m.in. prowadzonymi działaniami marketingowymi i sprzedażowymi,
- Premiery nowych gier HOPA oraz premiery już wydanych gier w wersjach na nowe platformy sprzętowe;
- Ekspansja geograficzna, w szczególności rozwój sprzedaży gier HOPA na rynku chińskim;
- Rozwój segmentu gier premium i komercjalizacja gier z segmentu *premium*. W sierpniu br., tj. po zakończeniu okresu sprawozdawczego, miał miejsce Early Access gry *Hot Shot Burn* poprzez sklep Steam;
- Rozwój gry *Bladebound*. W ocenie Zarządu Artifex Mundi, planowane na II połowę 2019 r. i na 2020 r. aktualizacje mają korzystnie wpłynąć na kluczowe KPI gry, w tym na wskaźniki jej monetyzacji, stwarzając podstawę dla akwizycji graczy i zauważalnego wzrostu przychodów ze sprzedaży;



- Intensyfikacja kampanii marketingowych *Tiny Dragons*. Zgodnie z obecnym harmonogramem prac nad projektem od IV kw. 2019 r. EGG intensyfikuje nakłady na kampanie marketingowe;
- Amortyzacja gier *free-to-play*. W perspektywie najbliższych 12 miesięcy Artifex Mundi będzie amortyzowało aktywowane koszty realizacji projektu *Bladebound* oraz w przypadku hard-launch *Tiny Dragons*, rozpocznie amortyzację kosztów realizacji tego projektu;
- Aktualizacja wartości Aktywowanych kosztów gier. Strategia rozwoju Grupy zakłada poddawanie realizowanych projektów gier cyklicznej ewaluacji w trakcie prac nad projektem, co w przypadku negatywnej oceny projektu lub jego perspektyw może skutkować wstrzymaniem lub zakończeniem realizacji projektu oraz dokonaniem konsekwentnego odpisu aktualizującego jego wartość.

## II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

W ocenie Zarządu Spółki w dłuższym okresie realizacja nowej strategii rozwoju Artifex Mundi, w tym realizacja celów operacyjnych w niej zawartych, przełoży się korzystnie osiągnięte przez Spółkę i Grupę 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*	2 686 293	4 502 266	22,58%	29,22%
Tomasz Jeziorski	696 999	1 277 485	5,86%	8,29%
Robert Mikuszewski	659 482	1 220 996	5,54%	7,92%
Adrian Dębowski	651 726	1 203 753	5,48%	7,81%
GREENLIGHT FIZ AN	1 750 000	1 750 000	14,71%	11,36%
AVIVA TFI	1 284 849	1 284 849	10,80%	8,34%
NN OFE	1 179 586	1 179 586	9,91%	7,66%
Pozostali	2 988 065	2 988 065	25,12%	19,39%
<b>Razem</b>	<b>11 897 000</b>	<b>15 407 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Tabela nr 11. 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, Mariuszem Szynalikiem, Rafałem Wrońskim, Adrianem Półtorakiem, 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:

- Tomasz Grudziński      Prezes Zarządu
- Kamil Urbanek          Członek Zarządu
- Przemysław Błaszczyk   Członek Zarządu

W okresie I półrocza 2019 r. i po jego zakończeniu miały miejsce następujące zmiany w składzie Zarządu:

- 26 lutego 2019 roku z pełnienia funkcji Członka Zarządu zrezygnowali Jakub Grudziński oraz Mariusz Szynalik,
- 26 lutego 2019 roku Rada Nadzorcza Spółki powołała w skład Zarządu Spółki, jako Członka Zarządu, Przemysława Błaszczyka.

Skład Rady Nadzorczej na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia sprawozdania:

- Rafał Wroński            Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Robert Ditrych          Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Nowakowska   Członek Rady Nadzorczej
- Filip Gorczyca          Członek Rady Nadzorczej
- Adam Markiel            Członek Rady Nadzorczej

W roku obrotowym i po jego zakończeniu miały miejsce następujące zmiany w składzie Rady Nadzorczej:

- 31 stycznia 2019 roku Piotr Woźniak złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki,
- 28 maja 2019 roku Adrian Póttorak złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki,
- 24 czerwca 2019 roku Przemysław Danowski złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki,
- 25 czerwca 2019 na na Członków Rady Nadzorczej zostali powołani Filip Gorczyca oraz Adam Markiel.



## Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień 30 czerwca 2019 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania niżej wymienieni członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki	
		Na dzień 30.06.2019 r.	Na dzień 25.09.2019 r.
Rafał Wroński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	349.210 <sup>1)</sup> akcji	349.210 <sup>1)</sup> akcji
Tomasz Grudziński	Prezes Zarządu	797.050 <sup>2)</sup> akcji	797.050 <sup>2)</sup> akcji
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	306.400 <sup>3)</sup> akcji	306.400 <sup>3)</sup> akcji

Tabela 8. Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu lub Rady Nadzorczej.

- 1) W tym 217.284 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
- 2) W tym 602.000 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
- 3) W tym 212.541 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu

Równocześnie na dzień 30 czerwca 2019 roku oraz 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, Jakubem Grudzińskim, Mariuszem Szynalikiem i Adrianem Półtorakiem, dotyczącego prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

W okresie od dnia publikacji poprzedniego raportu okresowego stan posiadania akcji przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

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 i Grupa Kapitałowa Artifex Mundi prowadzą 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 i Grupy Kapitałowej.

Szczegółowy opis ryzyk, na które narażone są Spółka i Grupa, został zaprezentowany w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki i jej Grupy Kapitałowej za rok 2018 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 i Grupę w przeważającej mierze stanowią umiejętności oraz doświadczenie pracowników i współpracowników Grupy. Mając to na uwadze jednym z filarów rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej 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 2019 r.	31 grudnia 2018 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia na koniec okresu	147	173

Tabela nr 8. Struktura zatrudnienia w Grupie Kapitałowej 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) Grupy, przychody z którymi stanowiły więcej niż 10% skonsolidowanych przychodów, były następujące podmioty:

- Microsoft,
- Apple,
- Steam,
- Google,
- Sony.

Żaden z wymienionych podmiotów nie jest powiązany ze Spółką ani jej spółkami zależnymi.

W pozostałych segmentach działalności Spółka i Grupa nie mają odbiorców, z którymi wartość obrotów przekroczyłaby kryterium istotności.

W ramach segmentu HOPA Grupa i Spółka współpracują z szeregiem kontrahentów (dostawców), zaopatrujących Grupę m.in. w narzędzia i rozwiązania informatyczne oraz współpracujących z Grupą m.in. w zakresie produkcji gier na zlecenie. W I półroczu 2019 r. obroty Grupy z pojedynczym dostawcą nie przekraczały kryterium istotności.

### Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W lipcu 2018 r. Artifex Mundi S.A. przeprowadziła emisję akcji serii D. Wpływy brutto z emisji akcji wyniosły 10 477,50 tys. PLN.

Do dnia publikacji sprawozdania Spółka wykorzystała 6 500,00 tys. PLN, przeznaczając je na:

- rozwój gier *free-to-play* (w tym *Bladebound*)
- rozwój segmentu gier *premium* innych niż HOPA.

### Powiązania kapitałowe i organizacyjne, główne inwestycje Spółki i jej Grupy Kapitałowej

Zarząd Spółki nie identyfikuje powiązań organizacyjnych lub kapitałowych Spółki z podmiotami spoza jej Grupy Kapitałowej. Spółka i Grupa prowadzą działalność w zakresie produkcji oraz wydawania gier. Inwestycje w produkcję gier są finansowane ze środków własnych.

## Transakcje z podmiotami powiązanymi

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przekazane w Nocie 21 Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowe Grupy Kapitałowej Artifex Mundi za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku oraz w Nocie 20 Śródrocznego Skróconego Jednostkowego Sprawozdania Finansowe Grupy Kapitałowej Artifex Mundi za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku.

## Kredyty i pożyczki

28.08.2018 r. Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 2 000 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019, a do kwoty 3 000 000 PLN po spełnieniu warunków określonych w umowie. Zabezpieczeniem kredytu był weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 1 800 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 31.10.2019. Na dzień 30.06.2019 r. wartość zobowiązania wynosiła 0,00 PLN.

28.08.2018 r. Spółka zależna AM Game Studios Sp. z o. o. podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 300 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019. Zabezpieczeniem kredytu był weksel in blanco wystawiony przez AM Game Studios Sp. z o. o. wraz z deklaracją wekslową poręczoną przez Artifex Mundi S. A. oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 180 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 30.11.2019. Na dzień 30.06.2019 r. wartość zobowiązania wynosiła 0,00 PLN.

05.09.2018 Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 100 000 USD od dnia udzielenia do dnia 31.07.2019 r. Zabezpieczeniem kredytu był weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową. Na dzień 30.06.2019 r. wartość zobowiązania wynosiła 0,00 USD.

W I połowie 2019 r. oraz po jego zakończeniu nie zostały wypowiedziane żadne umowy kredytowe i pożyczkowe. W Spółce oraz w Spółce zależnej wygasły umowy kredytowe zgodnie z datą określoną w umowie.

## Udzielone pożyczki

W I połowie 2019 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka i Grupa nie udzieliły ani nie miały udzielonych pożyczek.

## Poręczenia i gwarancje

28.08.2018 r. Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 2 000 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019, a do kwoty 3 000 000 PLN po spełnieniu warunków określonych w umowie. Zabezpieczeniem kredytu był weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 1 800 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 31.10.2019.



28.08.2018 r. Spółka zależna AM Game Studios Sp. z o. o. podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 300 000 PLN od dnia 29.08.2018 do dnia 31.07.2019. Zabezpieczeniem kredytu był weksel in blanco wystawiony przez AM Game Studios Sp. z o. o. wraz z deklaracją wekslową poręczoną przez Artifex Mundi S. A. oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 180 000 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu do 30.11.2019.

05.09.2018 Spółka podpisała umowę z Bankiem ING Bank Śląski S. A. w Katowicach na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 100 000 USD od dnia udzielenia do dnia 31.07.2019 r. Zabezpieczeniem kredytu był weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową.

10.06.2014 r. Spółka podpisała umowę na wynajem budynku przy ulicy Szewczenki 8b w Katowicach. Zabezpieczeniem powyższej umowy jest weksel własny in blanco bez oznaczenia sumy pieniężnej oraz terminu i miejsca płatności.

20.06.2017 Spółka podpisała umowę leasingu operacyjnego na wynajem auta osobowego na kwotę 158.739,84 netto PLN. Zabezpieczeniem powyższej umowy jest weksel in blanco z deklaracją wekslową.

#### **Istotne pozycje pozabilansowe**

Na dzień 30 czerwca 2019 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka oraz spółki zależne tworzące Grupę nie mają istotnych pozycji pozabilansowych.

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

Spółka oraz pozostałe spółki tworzące Grupę Kapitałową nie są 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 lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki.

#### **Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami**

Spółka i Grupa nie publikowała prognoz wyników finansowych.

#### **Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania**

W I połowie 2019 r. nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką oraz spółkami tworzącymi Grupę Kapitałową.

#### **Znaczące umowy**

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu Spółka oraz Grupa Kapitałowa nie zawierały umów o istotnym znaczeniu dla działalności Spółki i Grupy oraz ich wyników finansowych.

#### **Informacja o konsolidacji**

Artifex Mundi S.A. jest Jednostką dominującą w Grupie Kapitałowej, sporządzającą skonsolidowane sprawozdanie finansowe.



Na dzień 30.06.2019 roku konsolidacji podlegają Artifex Mundi S.A. oraz dwie Spółki zależne: AM Game Studios Sp. z o. o. oraz Modrzew z Daleka Sp. z o. o. W obydwóch tych Spółkach Artifex Mundi S.A. posiada 100% udziałów.

Na dzień 30.06.2018 roku konsolidacji podlegały Artifex Mundi S.A. oraz dwie Spółki zależne: AM Game Studios Sp. z o. o. oraz Modrzew z Daleka Sp. z o. o. W obydwóch tych Spółkach Artifex Mundi S.A. posiada 100% udziałów.

### **Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki i Grupy**

Do głównych czynników mających wpływ na wyniki Spółki i Grupy w I połowie 2019 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Aktualizacja wartości wybranych projektów gier oraz gotowych tytułów, stosownie do ich potencjału komercyjnego,
- Realizacja zaktualizowanego planu rozwoju segmentu HOPA, kładącego szczególny nacisk na lepszą monetyzację portfolio gier Grupy poprzez m.in. wprowadzanie gier z portfela Grupy na nowe platformy,
- Rozwój segmentu gier *premium*, premiera gry *Irony Curtain* oraz mobilnej wersji gry *My Brother Rabbit*

**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 i Grupy Kapitałowej niż przekazane w niniejszym raporcie.

**Zabrze, dnia 25 września 2019 roku**

**Zarząd Spółki:**

**Tomasz Grudziński**  
Prezes Zarządu

**Kamil Urbanek**  
Członek Zarządu

**Przemysław Błaszczuk**  
Członek Zarządu

