



ARTIFEX MUNDI

## Raport bieżący nr 25/2020

**Data:** 8 lipca 2020 r.

**Temat:** Przyznanie Spółce dofinansowania w ramach Programu Sektorowego GameInn

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

### Treść raportu:

Zarząd Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Zabrze (dalej: „Spółka”), informuje, że w dniu 8 lipca 2020 r. Zarząd Spółki powziął informację, że złożone przez Spółkę wnioski o dofinansowanie, w ramach Programu Sektorowego "GAMEINN" finansowanego ze środków w ramach Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 prowadzonego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektów:

- 1) „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” (dalej: „Wirtualny Gracz”),
- 2) „Wydajna technologia symulacji rozwoju osobowości postaci niezależnych, powiązanych z nią proceduralnych animacji oraz podniesienie wizualnej jakości postaci na platformach mobilnych” (dalej: „NPC”),

zostały pozytywnie rozpatrzone, a projekty – wybrane do dofinansowania.

Całkowity koszt kwalifikowany projektu Wirtualny Gracz to 7 148 340,98 zł, natomiast kwota rekomendowanego dofinansowania to 4 036 775,67 zł.

Całkowity koszt kwalifikowany projektu NPC to 5 199 605,50 zł, natomiast kwota rekomendowanego dofinansowania to 2 599 802,77 zł.