



ARTIFEX MUNDI

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.  
ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ  
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY  
30 CZERWCA 2020 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
<b>PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2020 R. ....</b>	<b>7</b>
I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2020 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	7
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2019 R. ....	8
1. <i>Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów</i> .....	8
2. <i>Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy</i> .....	10
3. <i>Przepływy pieniężne Grupy</i> .....	13
4. <i>Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów</i> .....	14
5. <i>Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki</i> .....	14
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2020 R. ....	16
1. <i>Przychody ze sprzedaży</i> .....	16
2. <i>Koszty bieżącej działalności</i> .....	19
3. <i>Pozostałe koszty operacyjne</i> .....	20
4. <i>Aktywowane koszty gier komputerowych</i> .....	20
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2020 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ .....	21
1. <i>Gry HOPA</i> .....	21
2. <i>Gry premium</i> .....	22
3. <i>Gry free-to-play</i> .....	23
<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY .....</b>	<b>24</b>
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE .....	24
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE .....	25
<b>INFORMACJE DODATKOWE .....</b>	<b>25</b>
I. AKCJONARIAT SPÓŁKI .....	25
II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....	26
III. CZYNNIKI RYZYKA .....	27
IV. KAPITAŁ LUDZKI .....	27
V. INNE .....	27

## WYBRANE DANE FINANSOWE

### I. GRUPA KAPITAŁOWA ARTIFEX MUNDI

W tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	13 358,72	8 113,51
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	5 843,48	1 593,31
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	5 840,89	1 512,74
Zysk (strata) okresu	4 809,69	1 175,90
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 955,32	-4 275,68
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-158,59	-30,88
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-485,08	-460,42
Przepływy pieniężne netto razem	3 311,64	-4 766,98

w tys. PLN	30 czerwca 2020 r.	31 grudnia 2019 r.
Aktywa trwałe	9 114,24	10 248,25
Aktywa obrotowe	23 732,16	17 664,16
Aktywa razem	32 846,40	27 912,42
Zobowiązania długoterminowe	3 113,60	3 235,65
Zobowiązania krótkoterminowe	3 761,60	3 515,26
Kapitał własny	25 971,19	21 161,50
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	2,18	1,78

## II. ARTIFEX MUNDI S.A.

W tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	13 372,72	8 100,51
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	5 785,16	1 335,69
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	5 785,90	1 926,08
Zysk (strata) okresu	4 770,68	1 628,46
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 514,21	-4 289,62
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-94,67	-34,23
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-475,91	-432,58
Przepływy pieniężne netto razem	2 943,64	-4 756,43

w tys. PLN	30 czerwca 2020 r.	31 grudnia 2019 r.
Aktywa trwałe	8 769,23	9 901,23
Aktywa obrotowe	23 967,48	18 062,86
Aktywa razem	32 736,71	27 964,09
Zobowiązania długoterminowe	3 065,41	3 195,60
Zobowiązania krótkoterminowe	4 983,68	4 851,56
Kapitał własny	24 687,61	19 916,94
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Wartość księgową na jedną akcję (PLN)	2,08	1,67

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2020 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2019 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

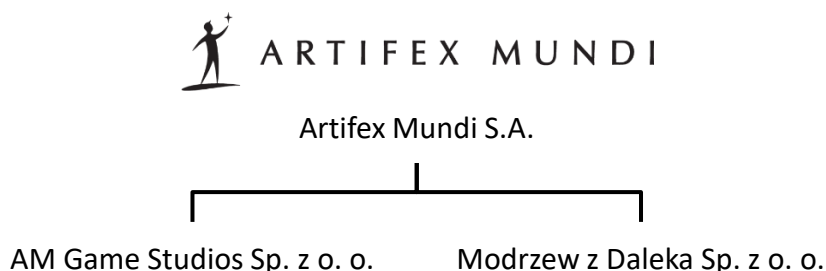
Artifex Mundi S.A. (Spółka) z siedzibą w Zabrze jest producentem, współproducentem i globalnym wydawcą gier komputerowych z 13-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach spółki Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. Od 2016 r. Artifex Mundi jest spółką publiczną, notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

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 projektów mobilnych gier z gatunku RPG (średnio złożone komputerowe gry fabularne).

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 2020 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. W 2020 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o zaprzestaniu działalności w tym obszarze i zakończeniu realizowanych projektów z tego obszaru ;
- segment pozostały, obejmujący świadczenie usług informatycznych.

## III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

Zaktualizowana na początku 2020 r. strategia rozwoju Artifex Mundi na lata 2019-2022 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.

Strategia zakłada, że w okresie do 2022 r. maksymalizacja dodatnich przepływów pieniężnych z komercjalizacji gier HOPA w modelu *premium* m.in. poprzez rozbudowę kanałów sprzedaży już posiadanego portfela gier stanowić będzie finansowy fundament dla rozwoju uznawanych za najbardziej perspektywiczne obszary biznesu Grupy, jakimi są gry RPG komercjalizowane w modelu *free-to-play* oraz *Unsolved*, aplikacja scalająca część portfolio gier HOPA Artifex Mundi, komercjalizowana w modelu zbliżonym do *free-to-play*.

Struktura organizacyjna Grupy została dostosowana do aktualnej strategii rozwoju poprzez utworzenie dwóch wyspecjalizowanych studiów, realizujących odpowiednio projekty RPG oraz zajmujących się komercjalizacją portfela gier HOPA, w tym rozwoju projektu *Unsolved*.





# PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2020 R.

## I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2020 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

### Styczeń 2020 r.

- Aktualizacja Strategii rozwoju Grupy Kapitałowej Artifex Mundi na lata 2019-2022
- Umowa wydawnicza dla gry *Hot Shot Burn*
- Zakończenie prac nad rozwojem projektu Rogal
- Premiera gry *The Secret Order 8: Return to the Buried Kingdom* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Dreamwalker: Never Fall Asleep*

### Luty 2020 r.

- Aktualizacja gry *Bladebound* zmieniająca m.in. jej metagrę
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Uncharted Tides: Port Royal*

### Marzec 2020 r.

- Umowa wydawnicza z AppicPlay dla gry *Tiny Dragons*
- Premiera gry *Family Mysteries: Poisonous Promises* (Mobile/Steam)
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *The Secret Order 7: Shadow Breach*

### Kwiecień 2020 r.

- Zakończenie prac nad rozwojem projektu *Tiny Dragons*

### Maj 2020 r.

- Premiera gry *Family Mysteries 2: Echoes of Tomorrow* (Mobile/Steam)
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Ghost Files 2: Memory of a Crime*

### Czerwiec 2020 r.

- Premiera gry *Persian Nights 2: Moonlight Veil* (Mobile/Steam)
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Endless Fables 3: Dark Moor*
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki

### Lipiec 2020 r.

- Przyznanie Spółce dofinansowania w ramach Programu Sektorowego GameInn
- Premiera gry *Family Mysteries 3: Criminal Mindset* (Mobile/Steam)
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *Family Mysteries: Poisonous Promises*

### Sierpień 2020 r.

- Rezygnacja Tomasza Grudzińskiego z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Artifex Mundi S.A.

- Powierzenie Przemysławowi Błaszczkowi od dnia 1 października 2020 r. funkcji Prezesa Zarządu Spółki
- Powołanie Roberta Mikuszewskiego od dnia 30 września 2020 r. w skład Zarządu Spółki
- Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Grim Legends: The Forsaken Bride*

### Wrzesień 2020 r.

- Wydanie *Unsolved* na iOS
- Wyznaczenie daty premiery *Hot Shot Burn* na platformie Nintendo Switch
- Premiery wersji Xbox One, PS4 i Nintendo Switch gry *The Secret Order 8: Return to the Buried Kingdom*

## II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2020 R.

### 1. Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Skonsolidowane przychody</b>	<b>13 358,72</b>	<b>8 113,51</b>	<b>65%</b>
Koszt własny sprzedaży	5 230,58	4 054,22	29%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>8 128,14</b>	<b>4 059,29</b>	<b>100%</b>
Koszty sprzedaży	96,66	524,41	-82%
Koszty ogólnego zarządu	1 219,24	1 342,06	-9%
Pozostałe przychody operacyjne	13,50	98,16	-86%
Pozostałe koszty operacyjne	982,26	697,66	41%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>5 843,48</b>	<b>1 593,31</b>	<b>267%</b>
Przychody finansowe	225,47	111,99	101%
Koszty finansowe	228,06	192,56	18%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>5 840,89</b>	<b>1 512,74</b>	<b>286%</b>
Podatek dochodowy	1 031,20	336,84	206%
<b>Wynik okresu</b>	<b>4 809,69</b>	<b>1 175,90</b>	<b>309%</b>

W I półroczu 2020 r. Grupa Artifex Mundi rozpoznała rekordowe 13,4 mln zł przychodów, o 65% więcej niż w analogicznym okresie 2019 r., wypracowując 8,1 mln zł zysku brutto na sprzedaży (wzrost o 100% rdr.). Wzrost przychodów Grupy został osiągnięty dzięki wyższym przychodom ze sprzedaży gier HOPA (związane m.in. z poszerzeniem portfela gier dostępnych na konsolach) oraz komercjalizacji gier *free-to-play* (w tym aplikacji *Unsolved*). Korzystny wpływ na wyniki Grupy miał również, głównie





w miesiącach marzec-maj, globalny wzrost na rozrywkę oferowaną kanałami cyfrowymi związany z pandemią i ograniczeniami w życiu społecznym i gospodarczym. Szczegółowe informacje nt. struktury przychodów Grupy w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.1. niniejszego rozdziału. Rentowność brutto na sprzedaży wzrosła do 60% z 50% rok wcześniej, na co wpływ miał m.in. miks sprzedawanych produktów.

W analizowanym okresie Grupa odnotowała 5,8 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 1,6 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej. Na dynamiczny wzrost EBIT złożyły się wyższa sprzedaż, wyższa marża na sprzedaży oraz niższe koszty zarządu i sprzedaży, przy wyższych pozostałych kosztach operacyjnych, związanych z zakończeniem projektu *Tiny Dragons*.

Wynik netto Grupy za okres przekroczył 4,8 mln zł i był ponad trzykrotnie wyższy od zysku netto za I półrocze 2019 r.

### EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	13 359,00	8 113,51	65%
EBITDA znormalizowana	10 606,76	5 610,86	89%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	5 495,26	9 557,18	-43%
Średnia liczba pracowników niezależnie od formy zatrudnienia	90	155	-42%

W I półroczu 2020 r. Grupa wypracowała 10,6 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 5,6 mln zł rok wcześniej. Wzrost znormalizowanej EBITDA jest konsekwencją wyższej sprzedaży, rentowności na sprzedaży i mitygacji kosztów działalności. Wartość inwestycji

w produkcję gier zmniejszyła się o 43%, do 5,5 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie, w związku z reorganizacją zmniejszyło się o 42%, do 90 osób.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do Wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
<b>Wynik na działalności operacyjnej</b>	<b>5 843,00</b>	<b>1 593,31</b>
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	3 185,95	2 657,94
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	185,56	302,87
c) wpływ MSSF 16	428,25	352,50
<b>EBTIDA</b>	<b>9 642,76</b>	<b>4 906,62</b>
Korekta o:		
a) odpisy aktualizujące wartość gier	964,00	704,24

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
<b>EBITDA znormalizowana</b>	<b>10 606,76</b>	<b>5 610,86</b>

### Wybrane wskaźniki finansowe Grupy

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	60%	50%
Rentowność na działalności operacyjnej	44%	20%
Rentowność netto	36%	14%

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	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>9 114,24</b>	<b>10 248,25</b>	<b>-11%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	3 698,58	4 067,96	-9%
Aktywa niematerialne	237,96	297,50	-20%
Należności	102,08	100,15	2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5 044,94	5 743,88	-12%
Rozliczenia międzyokresowe	30,68	38,77	-21%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>23 732,16</b>	<b>17 664,16</b>	<b>34%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	10 733,28	9 451,18	14%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 665,24	2 535,37	45%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	465,14	293,13	59%
Pozostałe należności	964,32	1 086,30	-11%
Aktywa finansowe	217,97	-	-

w tys. PLN	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Rozliczenia międzyokresowe	398,70	322,32	24%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 287,51	3 975,87	83%
<b>Aktywa razem</b>	<b>32 846,40</b>	<b>27 912,42</b>	<b>18%</b>

Suma bilansowa Grupy Artifex Mundi w I półroczu 2020 r. wzrosła o 18% do 32,8 mln zł na koniec czerwca 2020 r., na co złożyły się m.in. wzrost stanu środków pieniężnych oraz należności z tytułu dostaw i usług w związku ze wzrostem przychodów ze sprzedaży odnotowanym w minionym okresie, jak również wzrost wartości aktywowanych kosztów gier będący efektem inwestycji w gry komputerowe.

Największymi pozycjami aktywów Grupy na koniec czerwca 2020 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 2020 r. wzrosła o 14%, do 10,7 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 2020 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Grupy zwiększyła się z blisko 4,0 mln zł na dzień 31 grudnia 2019 r. do 7,3 mln zł na koniec czerwca 2020 r. O zmianie środków pieniężnych przesądził wzrost przychodów i zysków ze sprzedaży gier oraz ograniczenie nakładów na produkcję gier.

### Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>25 971,19</b>	<b>21 161,50</b>	<b>23%</b>
Kapitał podstawowy	118,97	118,97	0%
Pozostałe kapitały	52 049,98	51 345,43	1%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-31 007,45	-16 603,67	87%
Wynik finansowy bieżącego roku	4 809,69	-13 699,23	-135%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>3 113,60</b>	<b>3 235,65</b>	<b>-4%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	716,43	485,53	48%
Pozostałe zobowiązania	2 397,17	2 750,13	-13%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>3 761,60</b>	<b>3 515,26</b>	<b>7%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 360,70	759,05	79%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	6,08	68,39	-91%



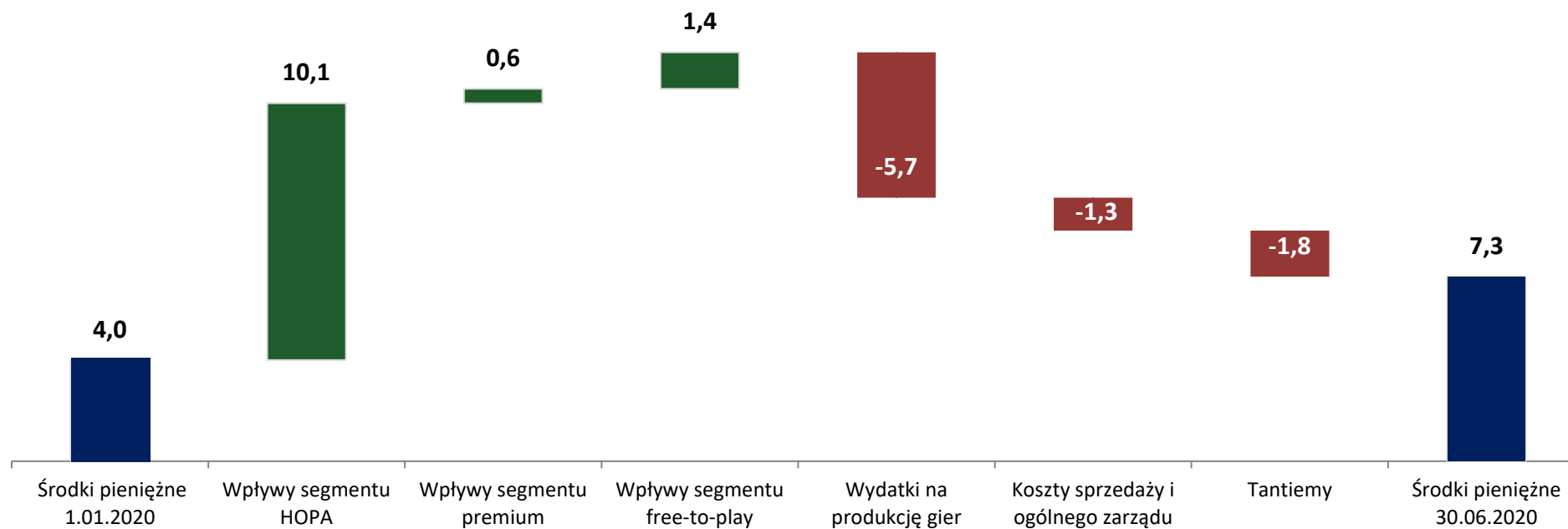
w tys. PLN	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Pozostałe zobowiązania	1 678,41	2 005,60	-16%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	482,75	453,38	6%
Rozliczenia międzyokresowe	233,68	228,83	2%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>32 846,40</b>	<b>27 912,42</b>	<b>18%</b>

Po stronie kapitału własnego i zobowiązań największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości blisko 26,0 mln zł. Kapitały własne Grupy wzrosły w I połowie 2020 r. o 23%.

Zobowiązania Grupy na koniec czerwca 2020 r. wyniosły 6,9 mln zł, wobec 6,8 mln zł na koniec 2019 r. Zobowiązania krótkookresowe Grupy zwiększyły się w I półroczu 2020 r. o 7%, do 3,8 mln zł, o czym przesądził okresowy wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, a zobowiązania długoterminowe zmniejszyły się o 4%, do 3,1 mln zł.



### 3. Przepływy pieniężne Grupy



W I półroczu 2020 r. Grupa Artifex Mundi odnotowała 3,3 mln zł dodatnich przepływów pieniężnych. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły 12,1 mln zł, z czego 10,1 mln zł wygenerowała sprzedaż gier HOPA. Wydatki, w tym inwestycje w produkcję gier, wyniosły w analizowanym okresie 5,7 mln zł.

#### 4. Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Przychody</b>	<b>13 372,72</b>	<b>8 100,51</b>	<b>65%</b>
Koszt własny sprzedaży	5 421,63	4 478,33	21%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>7 951,09</b>	<b>3 622,18</b>	<b>120%</b>
Koszty sprzedaży	96,66	524,41	-82%
Koszty ogólnego zarządu	895,25	935,20	-4%
Pozostałe przychody operacyjne	511,83	493,15	4%
Pozostałe koszty operacyjne	1 685,84	1 320,03	28%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>5 785,16</b>	<b>1 335,69</b>	<b>333%</b>
Przychody finansowe	225,47	773,95	-71%
Koszty finansowe	224,73	183,56	22%
<b>Wynik przed opodatkowaniem</b>	<b>5 785,90</b>	<b>1 926,08</b>	<b>200%</b>
Podatek dochodowy	1 015,22	297,62	241%
<b>Wynik okresu</b>	<b>4 770,68</b>	<b>1 628,46</b>	<b>193%</b>

#### 5. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

##### Aktywa

w tys. PLN	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>8 769,23</b>	<b>9 901,23</b>	<b>-11%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	3 417,23	3 788,56	-10%
Aktywa niematerialne	211,77	259,97	-19%
Aktywa finansowe	10,00	10,00	0%
Należności	102,08	100,15	2%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 998,29	5 704,16	-12%
Rozliczenia międzyokresowe	29,87	38,39	-22%
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>23 967,48</b>	<b>18 062,86</b>	<b>33%</b>





w tys. PLN	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Aktywowane koszty gier komputerowych	11 572,03	10 130,49	14%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 764,64	2 635,38	43%
Należności z tytułu podatku dochodowego	465,14	293,13	59%
Pozostałe należności	955,96	1 083,93	-12%
Aktywa finansowe	217,97	-	
Rozliczenia międzyokresowe	276,46	148,27	86%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 715,29	3 771,65	78%
<b>Aktywa razem</b>	<b>32 736,71</b>	<b>27 964,09</b>	<b>17%</b>

#### Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2020 r.	31.12.2019 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>24 687,61</b>	<b>19 916,94</b>	<b>24%</b>
Kapitał podstawowy	118,97	118,97	0%
Pozostałe kapitały	50 180,11	50 180,11	0%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-30 382,15	-16 492,14	84%
Wynik finansowy bieżącego roku	4 770,68	-13 890,01	-134%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>3 065,41</b>	<b>3 195,60</b>	<b>-4%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	685,21	445,47	54%
Pozostałe zobowiązania	2 380,21	2 750,13	-13%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>4 983,68</b>	<b>4 851,56</b>	<b>3%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	3 319,54	3 142,45	6%
Pozostałe zobowiązania	1 010,86	1 141,40	-11%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	419,60	338,88	24%
Rozliczenia międzyokresowe	233,68	228,83	2%
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>32 736,71</b>	<b>27 964,09</b>	<b>17%</b>



### III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2020 R.

#### 1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.	Zmiana
<b>Przychody ze sprzedaży gier komputerowych, w tym:</b>	<b>13 358,72</b>	<b>8 076,31</b>	<b>65%</b>
Gry HOPA	11 328,80	6 885,62	65%
Gry <i>free-to-play</i> , w tym:	1 425,62	617,32	131%
<i>Bladebound</i>	845,49	617,32	37%
<i>Unsolved</i>	453,76	-	-
Gry <i>premium</i>	604,29	573,37	5%
Przychody ze sprzedaży usług	-	37,20	-
<b>Przychody razem</b>	<b>13 358,72</b>	<b>8 113,51</b>	<b>65%</b>

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2020 r. przychody Grupy Artifex Mundi zwiększyły się rdr. o 65%, do 13,4 mln zł. W analizowanym okresie przychody ze sprzedaży gier HOPA wzrosły 65%, do 11,3 mln zł, o czym przesądziły m.in. rozbudowa oferty gier na konsole i konsekwentny wzrost sprzedaż gier w wersjach konsolowych oraz sprzyjające warunki rynkowe (wzrost popytu na gry związany z *lockdown* na kluczowych rynkach). Przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* wzrosły o 131 proc. w analizowanym okresie, do 1,4 mln zł, na co złożyły się wyższe przychody z komercjalizacji *Bladebound* oraz przychody z komercjalizacji gier za pośrednictwem aplikacji *Unsolved*. Przychody ze sprzedaży gier *premium* zwiększyły się o 5%, do 0,6 mln zł.

#### Najważniejsze produkty Grupy w I półroczu 2020 r.

Udział w przychodach (proc.)	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Bladebound	6,3%	7,6%
Path of Sin: Greed	4,1%	2,6%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	3,7%	2,1%
Unsolved	3,4%	-
Noir Chronicles: City of Crime	3,3%	3,3%
Ghost Files 2: Memory of a Crime	3,2%	-
My Brother Rabbit	3,1%	5,5%
Dreamwalker: Never Fall Asleep	3,0%	3,4%

Udział w przychodach (proc.)	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Scarlett Mysteries: Cursed Child	2,9%	1,0%
Grim Legends: The Forsaken Bride	2,7%	2,5%
Pozostałe	64,3%	71,9%

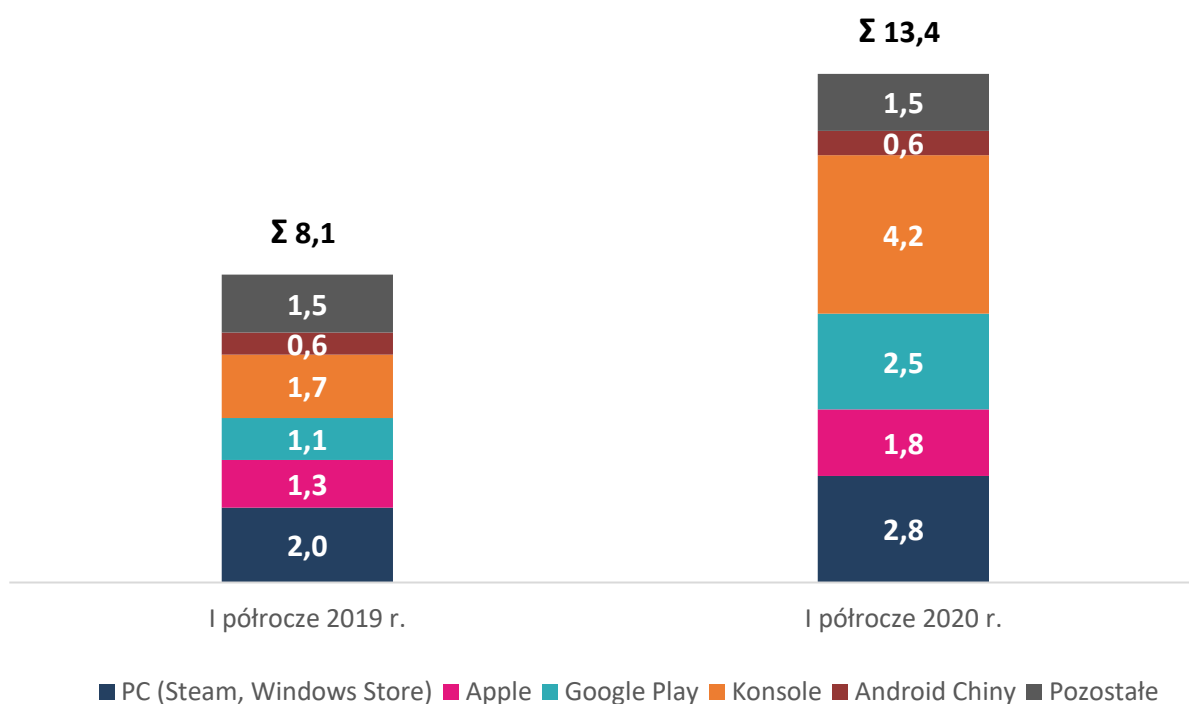
**Tabela nr 2. Zestawienie najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi**

W I półroczu 2020 r. pozycję gry przynoszącej największe przychody dla Grupy utrzymał *Bladebound*, gra *free-to-play*, komercjalizowana od 2017 r. Na drugim i trzecim miejscu podium sprzedażowego uplasowały się gry HOPA, odpowiednio *Path of Sin: Greed*, (wydana na PC i urządzenia mobilne w 2018 r., na konsolach obecna od III kw. 2019 r.), oraz *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*, (na PC i urządzeniach mobilnych dostępna od 2013, na konsolach – od 2017-2018). Tuż poza podium sprzedażowym znalazło się *Unsolved*, aplikacja *free-to-play*, scalająca część portfolio gier HOPA.

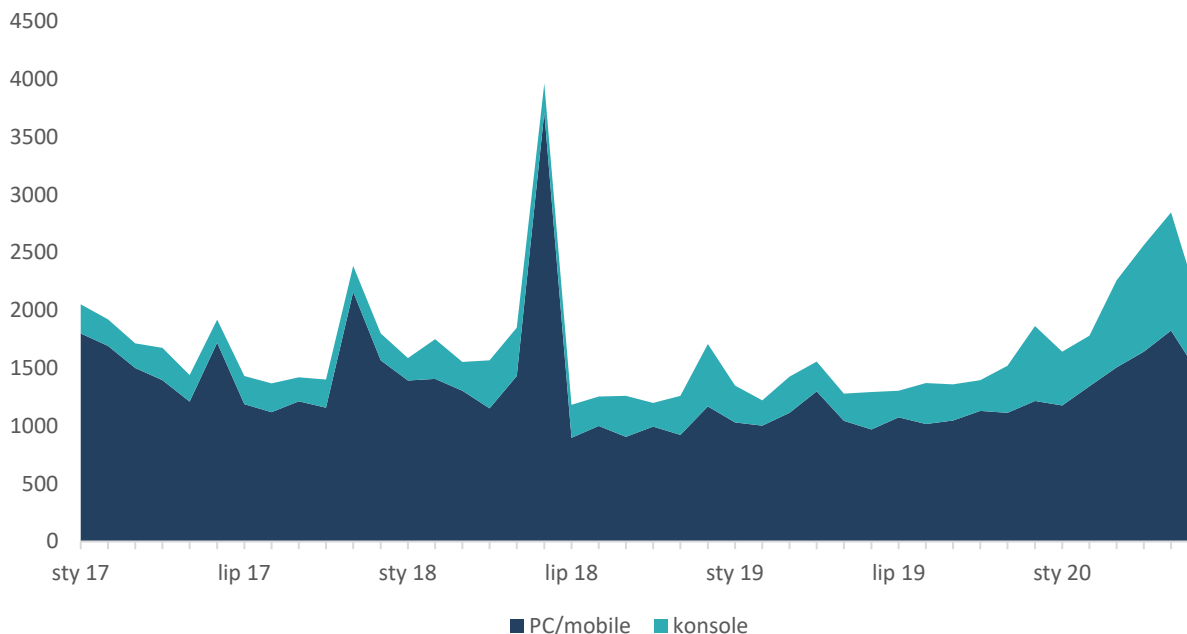
W I półroczu 2020 r. Artifex Mundi wprowadziło do sprzedaży 4 nowe gry HOPA, których łączny udział w sprzedaży I półrocza wyniósł 7,2% przychodów. Z kolei łączny udział przychodów z komercjalizacji 4 gier (na wszystkich platformach), których wersje na konsole PS4, Xbox One oraz Nintendo Switch zostały wydane w I półroczu (oraz jednego tytułu wydanego wyłącznie na Switch), wyniósł blisko 13% ogólnych przychodów Grupy, a jeden z tytułów, *Ghost Files 2: Memory of a Crime*, znalazł się w zestawieniu najlepiej sprzedających się tytułów minionego okresu.

### 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 I półroczu 2020 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Google Play za 21% całkowitej sprzedaży firmy.



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

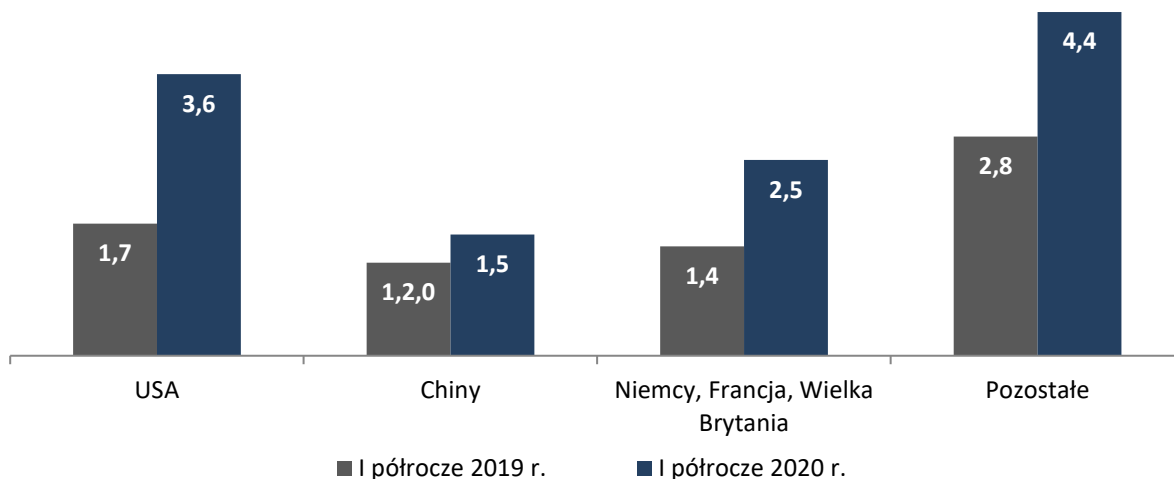


Wykres nr 2. Miesięczne przychody ze sprzedaży gier wg urządzeń (w tys. PLN)

Konsekwentnie prowadzono rozbudowę portfolio gier dostępnych na konsolach Xbox One, PS 4 i Nintendo Switch w I półroczu 2020 r. Najbardziej dynamicznie rosnącym kanałem sprzedaży gier Artifex Mundi były konsolowe platformy dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem których sprzedaż w minionym półroczu wzrosła o 147%, do 4,2 mln zł. Udział gier w wersjach na konsole w całkowitej sprzedaży Grupy za minione półrocze wzrósł do 31%, z 20% przed rokiem. Motorem napędowym wzrostu segmentu konsol jest rozwój oferty na Nintendo Switch, na której sprzedaż zwiększyła się w I półroczu 2020 r. o ponad 670% w porównaniu do wyniku za I półrocze 2019 r.

### Struktura geograficzna sprzedaży

W I półroczu 2020 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi pozostał rynek Stanów Zjednoczonych, mający 29 proc. udział w przychodach z *self-publishingu* (odpowiadających za 89 proc. całkowitych skonsolidowanych przychodów okresu). Na drugim miejscu, z 21 proc. udziałem



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

w całkowitych przychodach z *self-publishingu*, uplasował się segment trzech najważniejszych dla Grupy krajów Europy: Niemiec, Francji i Wielkiej Brytanii. Wartość sprzedaży gier na rynku chińskim w I połowie 2020 r. wyniosła 1,5 mln zł, przekładając się na 12% udział w całkowitych przychodach z *self-publishingu*.

## 2. Koszty bieżącej działalności

### Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Koszty własne sprzedaży	5 230,58	4 054,22
Koszty sprzedaży	96,66	524,41
Koszty ogólnego zarządu	1 219,24	1 342,06
<b>Razem</b>	<b>6 546,48</b>	<b>5 920,69</b>

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Grupa Artifex Mundi rozpoznała w I półroczu 2020 r. 6,5 mln zł skonsolidowanych kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 5,9 mln zł kosztów w I półroczu 2019 r. (10% wzrost rdr.). O wzroście przesądziły wyższe koszty własne sprzedaży, które zwiększyły się ze względu na wyższą sprzedaż w analizowanym okresie (wyższa amortyzacja oraz tantiemy).

w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Tantiemy	1 809,10	822,07
Amortyzacja gier HOPA	2 082,22	1 760,88
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	553,89	506,14
Amortyzacja gier <i>premium</i>	549,84	390,93
Koszty sprzedaży	96,66	524,41
Koszty ogólnego zarządu	1 219,24	1 342,06
Pozostałe (głównie koszty aktualizacji wydanych gier)	235,54	574,21
<b>Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat</b>	<b>6 546,48</b>	<b>5 920,69</b>

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

W I półroczu 2020 r. Grupa rozpoznała w kosztach 3,2 mln zł amortyzacji kosztów gier, wobec 2,7 mln zł amortyzacji w I półroczu 2019 r. W analizowanym okresie wzrosła również wartość wypłaconych tantiem (1,8 mln zł wobec 0,8 mln zł rok wcześniej). Wyższa amortyzacja gier oraz tantiemy są m.in. efektem wyższej sprzedaży w analizowanym okresie.

Spadek kosztów ogólnego zarządu jest efektem przeprowadzonej w ramach Grupy reorganizacji, w tym redukcji liczebności zespołu, a o niższych kosztach sprzedaży przesądził spadek wydatków marketingowych w okresie.

### 3. Pozostałe koszty operacyjne

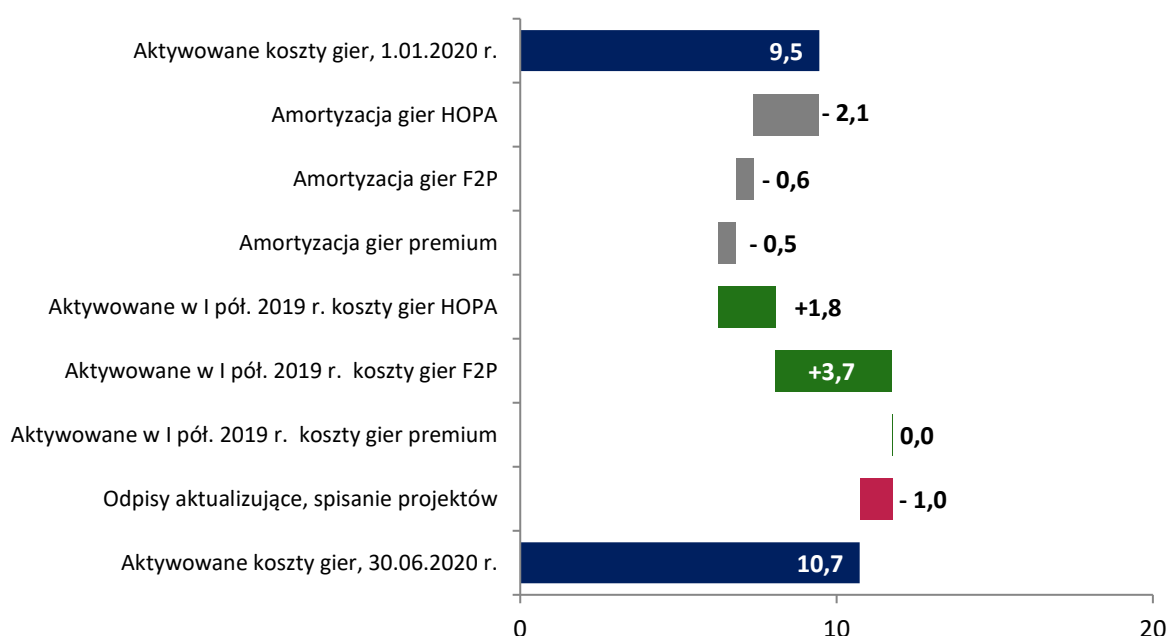
w tys. PLN	I półrocze 2020 r.	I półrocze 2019 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	982,26	697,66
Aktualizacja wartości projektów gier i projektów rozwojowych	964,04	690,81

Tabela nr 5. Prezentacja pozostałych kosztów operacyjnych

W I półroczu 2020 r. Grupa ujęła w wynikach blisko 1 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych, wobec 0,7 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych w I połowie 2019 r. Gros pozostałych kosztów operacyjnych w minionym okresie stanowiły koszty związane z zakończeniem realizacji projektu *Tiny Dragons* i konsekwentną aktualizacją aktywowanych kosztów tego projektu.

### 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 4. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w 2019 r. (w mln PLN)

W I półroczu 2020 r. Grupa rozpoznała i zaksięgowwała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 5,5 mln zł. Blisko 3,7 mln zł zostało zaksięgowanych jako koszty aktywowane dla gier z segmentu *free-to-play*, ponad 1,8 mln zł stanowiły koszty związane z segmentem gier HOPA. Równocześnie w I połowie 2020 r. Grupa rozpoznała 3,2 mln zł amortyzacji gier komputerowych,



z których 2,1 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier HOPA, 0,6 mln zł – amortyzacja gier *free-to-play* oraz 0,5 mln zł – amortyzacja gier *premium*.

Na koniec I półrocza 2020 r. największy udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*, wynoszące na koniec czerwca 2020 r. 7,6 mln zł.

w tys. PLN	30 czerwca 2020 r.
<b>Gry HOPA razem, w tym:</b>	<b>2 794,7</b>
Gry HOPA w trakcie produkcji	506,7
Gotowe gry HOPA	2 288,0
<b>Gry <i>free-to-play</i> razem, w tym:</b>	<b>7 574,1</b>
<i>Bladebound</i>	5 866,0
<i>Unsolved</i>	106,1
<b>Gry <i>premium</i> razem</b>	<b>364,5</b>

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

#### IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2020 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ

##### 1. Gry HOPA

W I półroczu 2020 r. Grupa kontynuowała realizację strategii dla segmentu gier HOPA, kładąc szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatni *cash flow* segmentu. Strategia zakłada m.in. położenie większego nacisku na poszerzenie zasięgu już wydanych gier poprzez wprowadzanie ich na nowe platformy sprzedażowe.

W I półroczu 2020 r. Grupa wydała w wersjach na PC i platformy mobilne, 4 gry z gatunku HOPA:

- *The Secret Order 8: Return to the Buried Kingdom* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Family Mysteries: Poisonous Promises* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Family Mysteries 2: Echoes of Tomorrow* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Persian Nights 2: Moonlight Veil* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji).

Na koniec I półrocza 2020 r. w portfolio gier HOPA komercjalizowanych przez Grupę znajdowały się 84 tytuły.

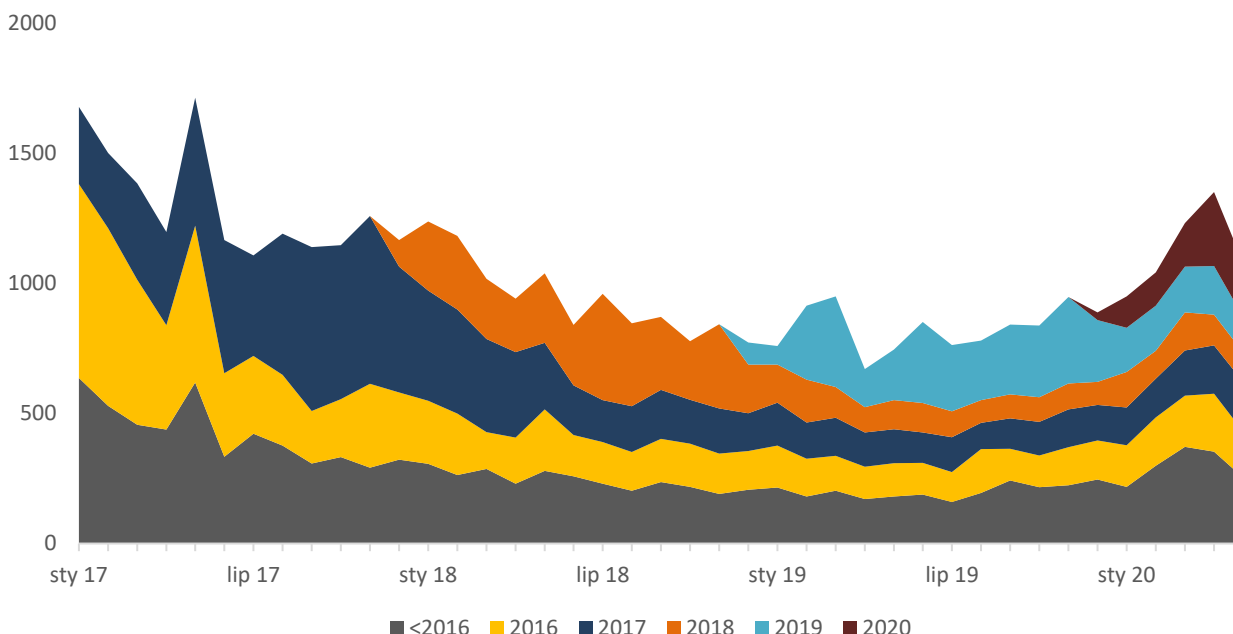
Równolegle Grupa kontynuowała prace nad zwiększeniem zasięgu swoich produktów, wprowadzając gry na nowe platformy. W I półroczu 2020 r. na platformy PS4, Xbox One oraz Nintendo Switch wydano 4 gry:

- *Uncharted Tides: Port Royal*,
- *The Secret Order 7: Shadow Breach*,

- *Ghost Files 2: Memory of a Crime*,
- *Endless Fables 3: Dark Moor*.

Dodatkowo w I półroczu Grupa wprowadziła na Nintendo Switch *Dreamwalker: Never Fall Asleep*.

Konsekwentna rozbudowa portfela gier w wersjach na konsole przynosi pozytywne efekty w postaci dynamicznego wzrostu gier HOPA na tych urządzeniach. Przychody ze sprzedaży gier HOPA na PS4, Nintendo Switch i Xbox One, wzrosły w minionym półroczu o 167% do 4 mln zł, przy blisko 8-krotnym wzroście sprzedaży na Nintendo Switch (do 1,2 mln zł).



**Wykres nr 5. Miesięczne przychody ze sprzedaży gier HOPA w wersjach PC/mobile według lat wydania (w tys. PLN)**

W minionym półroczu Grupa kontynuowała ekspansję na rynku chińskim, rozwijając współpracę z lokalnym wydawcą specjalizującym się w komercjalizacji gier za pośrednictwem lokalnych sklepów, adresowanych do użytkowników urządzeń mobilnych z systemem Android. Przychody ze sprzedaży gier za pośrednictwem chińskich sklepów z aplikacjami na urządzenia Android wyniosły w I półroczu 2020 r. 0,6 mln zł.

W I półroczu Grupa kontynuowała działania testujące nowe sposoby komercjalizacji portfolio gier HOPA, w tym w modelach wykraczających poza klasyczną sprzedaż premium. Kluczowym z projektów w tym obszarze jest aplikacja *Unsolved*, która ze względu na model komercjalizacji, zbliżony do *free-to-play*, jest omówiona w pkt. 3 niniejszego rozdziału.

## 2. Gry premium

Na początku I półrocza 2020 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o aktualizacji strategii rozwoju. Zaktualizowana strategia zakłada koncentrację zasobów Grupy Kapitałowej Artifex Mundi, zarówno kapitałowych, jak i osobowych, na rozwoju działalności deweloperskiej i wydawniczej w segmencie gier free-to-play przy równoczesnym zakończeniu działalności w segmencie gier premium.

W konsekwencji Zarząd podjął decyzję o zakończeniu prac nad projektem *Rogal*, jak również o zakończeniu rozwoju gry *Hot Shot Burn!*, zakończeniu Early Access na Steam i wydaniu gry na PC. Dodatkowo 17 stycznia br. Artifex Mundi zawarło umowę ze spółką Forever Entertainment S.A.

dotyczącą współpracy w zakresie wydania *Hot Shot Burn!* w wersji na platformę Nintendo Switch. Zgodnie z umową Forever Entertainment S.A. zobowiązało się przygotować wersję gry na Switch i wydać ją na tej platformie. Data premiery gry w wersji na Switch na głównych rynkach (w USA, krajach Europy, Australii, Nowej Zelandii, Kanadzie i Meksyku) została ustalona na 1 października br.

W konsekwencji podjętych działań działalność segmentu premium Grupy została zakończona, a dedykowane rozwojowi tej części biznesu struktury Grupy (wewnętrzne studia deweloperskie, dedykowany wydawca) zostały w I kw. 2020 r. rozwiązane.

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

W I półroczu 2020 r., realizując zaktualizowaną strategię rozwoju, Grupa koncentrowała się na rozwoju gier *free-to-play*: *Bladebound* oraz aplikacji *Unsolved*.

#### **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.

Na początku 2020 r. sfinalizowane zostały prace nad wdrożeniem największej merytorycznej aktualizacji gry – Power System, m.in. zmieniającą od podstaw tzw. metagrę *Bladebound*, w tym m.in. system rozwoju postaci, zarządzania zasobami dostępnymi dla postaci w ramach rozgrywki oraz balans rozgrywki, jak również m.in. wdrażającą nowy interfejs gry odpowiadający aktualnym trendom dla produkcji z gatunku właściwego dla *Bladebound*. Propagacja tej aktualizacji w wersji na Android rozpoczęła się w lutym br., a w wersji na iOS - w kwietniu br. W marcu br. rozpoczęta została propagacja update (w wersji na Android) wprowadzającego postać żeńską oraz nowe tryby rozgrywki, a aktualizacja lipcowa wzbogaciła grę o nowy tryb kooperacji - Boss Fortress.

Zarząd Spółki niezmiennie ocenia, iż *Bladebound* jest projektem o istotnym potencjale komercyjnym. Plany rozwoju projektu na najbliższe miesiące zakładają kolejne aktualizacje merytoryczne, mające, zgodnie z założeniami, pozytywnie wpłynąć na kluczowe wskaźniki (KPI) projektu. Wdrożone w 2020 r. zmiany wpłynęły korzystnie na KPI, jednak dalej są one poniżej poziomów uzasadniających akwizycje graczy. Harmonogram prac nad *Bladebound* zakłada podsumowanie, pod koniec 2020 r., postępów w pracach nad projektem i podjęcie kierunkowej decyzji w sprawie dalszego rozwoju gry.

#### **Unsolved**

Aplikacja scalająca część portfolio gier HOPA spółki, umożliwiająca graczom ograniczoną czasowo bezpłatną rozgrywkę, w oparciu o model zużywaną, odnawiającą się codziennie w nieznanym stopniu energię, której zakup możliwy jest w aplikacji.

W obecnej formie rozwijana od II półroczu 2019 r., została wydana (*soft-launch*) przez Play Store na wybranych rynkach w I połowie 2020 r. we wcześniejszej wersji, z 4 dostępnymi tytułami HOPA. W I połowie 2020 r., jak i po zakończeniu okresu sprawozdawczego w ramach projektu prowadzone były prace nad technologiczną warstwą aplikacji w celu m.in. optymalizacji rozmiaru, rozbudową kontentu (do 14 dostępnych tytułów na dzień sporządzenia sprawozdania), jak również nad metagrą aplikacji, mającą poprawić m.in. retencję. Bazując m.in. na pozytywnych recenzjach graczy oraz satysfakcjonujących KPI



projektu Spółka podjęła w III kw. 2020 r. decyzję o wydaniu, z początkiem września br. gry w wersji na iOS.

Harmonogram prac nad projektem zakłada w II połowie 2020 r. kontynuację prac nad technologicznymi aspektami aplikacji oraz startem szerszej zakrojonych kampanii promocyjnych.

W ocenie Zarządu Spółki *Unsolved* ma istotny potencjał komercyjny. Równocześnie Zarząd zwraca uwagę, że projekt znajduje się na wczesnym etapie rozwoju i dotychczasowe doświadczenia zdobyte w ramach jego realizacji nie przesądzają, że możliwe będzie zyskowne poszerzenie grona użytkowników aplikacji.

### Inne projekty

W I półroczu 2020 r. Grupa kontynuowała prace w ramach projektu *Tiny Dragons*. Wobec niższych od zakładanych wskaźników monetyzacji gry przekładających się na jej dochodowość w marcu br. podjęto decyzję o ograniczeniu nakładów inwestycyjnych w ramach projektu i koncentracji na maksymalizacji dochodowości projektu w jego obecnej formie m.in. poprzez rozpoczęcie jej komercjalizacji za pośrednictwem lokalnych chińskich platform dla urządzeń Android.

W kwietniu 2020 r., ze względu na niezadowalające wskaźniki ekonomiczne gry (KPI) oraz niedostateczny wzrost KPI w następstwie zrealizowanych w ostatnich kwartałach modyfikacji gry, Zarząd Artifex Mundi, po przeprowadzeniu wspólnie z wydawcą gry podobnej analizy opłacalności projektu, podjął kierunkową decyzję o wstrzymaniu, z końcem kwietnia, dalszego rozwoju *Tiny Dragons* i kontynuowaniu komercjalizacji gry w obecnej jej wersji, w oparciu o ruch organiczny, bez znaczących nakładów z tym związanych.

W 2020 r. Grupa zainicjowała prace badawcze i wstępne prace koncepcyjne nad nową grą RPG, wykorzystującą know-how i technologię wypracowaną w ramach prac nad *Bladebound*. Prace realizowane są przez studio RPG. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ww. prace są kontynuowane. Zarząd wskazuje, iż dalszy harmonogram prac w ramach projektu zależeć będzie m.in. od wyników ewaluacji projektu *Bladebound*. Koncepcja projektu zakłada wykorzystanie, w jego realizacji, owoców projektów badawczo-rozwojowych rekomendowanych do współfinansowania w ramach Programu Sektorowego "GAMEINN" zgodnie z wynikami konkursu upublicznionymi 8 lipca br.

## 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;
- Rozbudowa kanałów dystrybucji portfela gier HOPA poprzez wydawanie gier na nowe platformy sprzętowe;
- Rozwój projektu *Unsolved* i wpływ projektu na perspektywy wielkości rynku dla gier HOPA oraz biznesową zasadność inwestycji w nowe tytuły gier HOPA;
- Rozwój gry *Bladebound*, w tym wpływ kolejnych aktualizacji gry na kluczowe wskaźniki (KPI) projektu stanowiących podstawę decyzji w sprawie dalszego rozwoju projektu, w tym potencjalnej zintensyfikowanej akwizycji graczy;



- Amortyzacja aktywowanych kosztów realizacji projektu *Bladebound*;
- Ewentualna aktualizacja wartości Aktywowanych kosztów gier, związana z ich bieżącymi wynikami sprzedaży lub oceną potencjału komercyjnego produktu;
- Pandemia COVID-19. Wpływ pandemii na wyniki Grupy został omówiony przedstawiony w rozdziale Informacje dodatkowe Sprawozdania.

## II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

W ocenie Zarządu Spółki w dłuższym okresie realizacja zaktualizowanej strategii rozwoju Artifex Mundi, w tym realizacja celów operacyjnych w niej zawartych, przełoży się korzystnie osiągnane 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*	2 256 313	3 697 327	18,97%	24%
Tomasz Jeziorski	528 999	941 485	4,45%	6,11%
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	1 553 158	1 553 158	13,06%	10,08%
AVIVA TFI	1 185 787	1 185 787	9,97%	7,70%
NN OFE	1 226 979	1 226 979	10,31%	7,96%
Pozostali	3 834 556	4 377 515	32,22%	28,42%
<b>Razem</b>	<b>11 897 000</b>	<b>15 407 000</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

\* 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:

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

W I półroczu 2020 r. skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania miały miejsce następujące zmiany w składzie Zarządu:

- 7 sierpnia 2020 r. Tomasz Grudziński złożył, z dniem 30 września 2020 r., rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu,
- 7 sierpnia 2020 r. Rada Nadzorcza Spółki powierzyła od dnia 1 października 2020 r. Przemysławowi Błaszczykowi, dotychczasowemu Członkowi Zarządu Spółki funkcję Prezesa Zarządu,
- 7 sierpnia 2020 r. Rada Nadzorcza powołała z dniem 30 września 2020 r. w skład Zarządu Spółki, jako Członka Zarządu Roberta Mikuszewskiego.

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 I półroczu 2020 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

### Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia sprawozdania za I kw. 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, według najlepszej wiedzy Zarządu Spółki, niżej wymienieni członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki	
		Na dzień 27.05.2020 r.	Na dzień 29.09.2020 r.
Rafał Wroński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	390 707 <sup>1)</sup> akcji	390.707 <sup>1)</sup> akcji
Robert Ditrych	Członek Rady Nadzorczej	-	10 340 akcji
Tomasz Grudziński	Prezes Zarządu	863 050 <sup>2)</sup> akcji	863.050 <sup>2)</sup> akcji
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	326 400 <sup>3)</sup> akcji	326.400 <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 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.

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 2019 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 2020 r.	31 grudnia 2019 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia na koniec okresu	92	101

**Tabela nr 9. 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:

- Google,
- Microsoft
- Valve,
- Apple,
- Sony.

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

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

W ramach segmentu HOPA Grupa i Spółka współpracują z szeregiem kontrahentów (dostawców), m.in. współpracujących z Grupą w zakresie produkcji gier na zlecenie oraz wydawania przez Grupę gier na licencji. W I półroczu 2020 r. obroty Grupy z pojedynczym dostawcą nie przekraczały kryterium istotności.

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

W 2016 r. Artifex Mundi S.A. przeprowadziła emisję akcji serii C. Wpływy brutto z emisji akcji wyniosły 11 250,00 tys. PLN.

Do dnia publikacji sprawozdania Spółka wykorzystwała całość środków pozyskanych z emisji akcji, przeznaczając je na:

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

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 wykorzystwała 8 890 tys. PLN, przeznaczając je na:

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

### **Transakcje z podmiotami powiązanymi**

Wszystkie transakcje zawierane przez Spółkę oraz podmioty z jej Grupy Kapitałowej w I pół. 2020 r. z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych.

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 2020 roku oraz w Nocie 20 Śródrocznego Skróconego Jednostkowego Sprawozdania Finansowe Grupy Kapitałowej Artifex Mundi za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku.

### **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.

## Udzielone pożyczki

W I półroczu 2020 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka i Grupa nie udzieliły ani nie miały udzielonych pożyczek.

## Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka oraz podmioty z Grupy Kapitałowej nie udzieliły żadnych poręczeń podmiotom spoza Grupy Kapitałowej.

W analizowanym okresie Spółka oraz podmioty z Grupy Kapitałowej nie otrzymały poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

W analizowanym okresie Spółka oraz podmioty z Grupy Kapitałowej nie udzieliły żadnych gwarancji.

W analizowanym okresie Spółka oraz podmioty z Grupy Kapitałowej nie otrzymały żadnych gwarancji.

## Istotne pozycje pozabilansowe

W dniu 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 2 000 000,00 PLN, kwota przyznanej Wartości Progowej to 1 200 000,00 PLN.

W dniu 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 2 599 802,77 PLN, podlegającego zwrotowi, wraz z odsetkami w wysokości jak dla zaległości podatkowych, liczonymi od dnia przekazania środków na konta Beneficjenta do dnia zwrotu.

W dniu 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 4 036 775,67 PLN, podlegającego zwrotowi, wraz z odsetkami w wysokości jak dla zaległości podatkowych, liczonymi od dnia przekazania środków na konta Beneficjenta do dnia zwrotu.

## 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.



## 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 innych niż opisane we wcześniejszych rozdziałach niniejszego sprawozdania.

## Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami

Spółka i Grupa nie publikowała prognoz wyników finansowych.

## Informacja o konsolidacji

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

Na dzień 30.06.2020 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 30.06.2019 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.

## Akcje własne

Spółka ani podmioty od niej zależne nie posiada akcji własnych.

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

Do głównych czynników mających wpływ na I półroczu 2020 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Pandemia COVID-19 oraz związane z nią ograniczenia dla życia społecznego i gospodarczego wpływające na globalny popyt na rozrywkę oferowaną drogą cyfrową,
- Realizacja zaktualizowanej strategii rozwoju Spółki, w tym zakończenie działalności segment *premium* oraz koncentracja na maksymalizacji dochodowości segment HOPA poprzez skuteczną komercjalizację posiadanego portfela gier HOPA,
- Rozwój projektu *Bladebound*,
- Wstrzymanie prac nad projektem *Tiny Dragons* i ujęcie kosztów realizacji projektu w wynikach bieżących.

## Wpływ pandemii COVID-19 na bieżącą działalność Spółki i Grupy

Zdarzeniem, mającym istotny wpływ na bieżącą działalność Spółki i Grupy Kapitałowej oraz bieżące i przyszłe wyniki finansowe Spółki i Grupy, jest pandemia COVID-19 oraz będące jej konsekwencją ograniczenia życia społecznego i gospodarczego.

W I półroczu 2020 r. Grupa, mając na celu zapewnienie bezpieczeństwa i komfortu pracowników, współpracowników i kontrahentów Grupy oraz równoczesne zagwarantowanie niezakłóconej kontynuacji działalności, dokonała zmian w organizacji pracy m.in. poprzez przestawienie organizacji

na pracę zdalną oraz wdrożenie podwyższonych standardów sanitarnych w siedzibie Spółki. Zmiany nie wpłynęły negatywnie na efektywność Grupy. W szczególności przez cały okres I półrocza 2020 r. i po jego zakończeniu, również w okresie obowiązywania wzmożonych obostrzeń administracyjnych, były kontynuowane prace deweloperskie w ramach realizowanych projektów gier oraz proces wydawniczy już gotowych tytułów.

Pandemia COVID-19 oraz służące jej przeciwdziałaniu administracyjne ograniczenia życia społecznego i gospodarczego wprowadzone, w różnych okresach i w różnym wymiarze w większości istotnych, z perspektywy biznesu Grupy, krajach całego świata, wpłynęły na wzrost popytu na rozrywkę oferowaną drogą cyfrową, w tym również na sprzedaż gier, w szczególności w okresie od marca do maja br., co znalazło odzwierciedlenie w wyższej sprzedaży gier Grupy w tym okresie.

W ocenie Zarządu Spółki pandemia dalej ma i będzie mieć w dającej się do przewidzenia przyszłości istotny wpływ na globalny rynek gier m.in. poprzez wymuszone ograniczenie prowadzenie tradycyjnych działań marketingowych w postaci udziału w targach gier, konferencji, pokazów gier etc., jak również dalszą popularyzację i rozwój cyfrowych kanałów sprzedaży gier. Zarząd Spółki dopuszcza, że ze względu na negatywny wpływ pandemii na globalną gospodarkę pandemia może mieć, w perspektywie średnioterminowej, negatywny wpływ na działalność Grupy poprzez ograniczanie popytu ze strony konsumentów ze względu na pogorszenie ich kondycji finansowej.

**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**

W lipcu Spółka otrzymała informacje, 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 dwóch projektów badawczo-rozwojowych, zostały pozytywnie rozpatrzone, a projekty – wybrane do dofinansowania. Projekty, o dofinansowanie których wnioskowała Spółka to:

- 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”),

Całkowity koszt kwalifikowany projektu Wirtualny Gracz to 7,15 mln zł, natomiast kwota rekomendowanego dofinansowania to 4,04 mln zł. Całkowity koszt kwalifikowany projektu NPC to 5,20 mln zł, natomiast kwota rekomendowanego dofinansowania to 2,60 mln zł.

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

**Zarząd Spółki:**

**Tomasz Grudziński**  
Prezes Zarządu

**Kamil Urbanek**  
Członek Zarządu

**Przemysław Błaszczak**  
Członek Zarządu

**Zabrze, dnia 29 września 2020 roku**