ARTIFEX MUNDI

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A. ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2018 ROKU

WYBRANE DANE FINANSOWE **3**

I. GRUPA KAPITAŁOWA ARTIFEX MUNDI 3
II. ARTIFEX MUNDI S.A. 4

PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ **5**

I. PODSTAWOWE INFORMACJE 5
II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI 6
III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI 6

PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2018 R. **9**

I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2018 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO 9
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2018 R. 10
1. Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów 10
2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy 12
3. Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów 13
4. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki 14
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2018 R. 16
1. Przychody ze sprzedaży 16
2. Koszty działalności 19
3. Aktywowane koszty gier komputerowych 20
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ I PÓŁROCZA 2018 R. W SPÓŁCE I GRUPIE KAPITAŁOWEJ 22
1. Gry HOPA 22
2. Gry premium 23
3. Gry free-to-play 25

PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY **27**

I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE 27
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE 28

INFORMACJE DODATKOWE **28**

I. AKCJONARIAT SPÓŁKI 28
II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA 29
III. CZYNNIKI RYZYKA 31
IV. KAPITAŁ LUDZKI 31
V. INNE 31

WYBRANE DANE FINANSOWE

I. Grupa Kapitałowa Artifex Mundi

W tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	12 237,77	10 786,05
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 364,17	2 979,37
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	3 193,95	3 318,04
Zysk (strata) okresu	2 588,44	2 758,19
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-171,39	-1 678,12
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-38,96	-320,65
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-46,15	-36,71
Przepływy pieniężne netto razem	-256,50	-2 035,47

w tys. PLN	30 czerwca 2018 r.	30 czerwca 2017 r.
Aktywa trwałe	3 473,84	2 072,59
Aktywa obrotowe	39 023,29	43 858,61
Aktywa razem	42 497,13	45 931,20
Zobowiązania długoterminowe	1 168,28	806,97
Zobowiązania krótkoterminowe	3 482,54	3 519,51
Kapitał własny	37 846,32	41 604,73
Liczba akcji (szt.)	10 500 000	10 500 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	10 500 000	10 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję (PLN)	0,25	0,26
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	3,60	3,96

II. ARTIFEX MUNDI S.A.

W tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	12 251,77	10 782,05
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	2 674,22	2 182,69
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	2 508,10	2 527,49
Zysk (strata) okresu	1 952,89	2 034,51
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-236,53	-1 799,10
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	19,15	-130,45
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-25,25	-62,92
Przepływy pieniężne netto razem	-242,63	-1 992,46

w tys. PLN	30 czerwca 2018 r.	30 czerwca 2017 r.
Aktywa trwałe	2 931,90	1 420,96
Aktywa obrotowe	38 655,75	44 520,54
Aktywa razem	41 587,65	45 941,50
Zobowiązania długoterminowe	1 085,64	701,30
Zobowiązania krótkoterminowe	2 784,02	2 922,89
Kapitał własny	37 717,99	42 317,31
Liczba akcji (szt.)	10 500 000	10 500 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	10 500 000	10 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję (PLN)	0,19	0,19
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	3,59	4,03

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2018 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2017 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

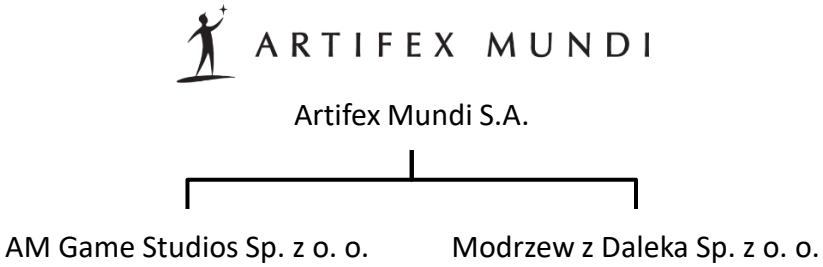
Artifex Mundi S.A. (Spółka) z siedzibą w Zabrzu jest producentem, współproducentem i globalnym wydawcą gier komputerowych z 12-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach spółki Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. 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, Nintento 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 2018 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 cztery segmenty swojej działalności:

- segment *free-to-play (*F2P*)*, który obejmuje produkcję i wydawanie gier monetyzowanych w modelu *free-to-play*;
- 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* oraz działalność wydawniczą i inwestycyjną w zakresie gier tego typu;
- segment pozostały, obejmujący świadczenie usług informatycznych.

III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI

Cel Spółki

Zgodnie z przyjętą w maju 2018 r. strategią rozwoju Artifex Mundi na lata 2018-2021 podstawowy cel Spółki, jakim jest wzrost jej fundamentalnej wartości dla Akcjonariuszy w wyznaczonej strategią perspektywie czasu zostanie zrealizowany poprzez osiągniecie przez Spółkę i jej Grupę Kapitałową pozycji wiodącego niezależnego producenta i wydawcy gier, prowadzącego działalność w trzech podstawowych segmentach: gry HOPA, gry F2P, gry *premium*, co z kolei przełoży się na dynamiczny wzrost wyników finansowych w analizowanym okresie.

Założenia strategii rozwoju Artifex Mundi

Strategia rozwoju Spółki i jej Grupy Kapitałowej oparta jest o pięć filarów:

1) maksymalizacja rentowności segmentu HOPA,

2) efektywny rozwój segmentu F2P,

3) stworzenie powtarzalnego kalendarza produkcyjno-wydawniczego gier *premium* klasy Triple-I,

4) inwestycje w kapitał ludzki i know-how,

5) efektywne zarządzanie kapitałem i uzyskanie zdolności dywidendowej.

Segment gier HOPA

W segmencie HOPA Grupa Kapitałowa zamierza położyć szczególny nacisk na maksymalizację rentowności segmentu, w tym maksymalizacji zwrotu na kapitale już zaangażowanym oraz reinwestowanym w segment. Cel ten w krótkim terminie (lata 2018-2019) Grupa zamierza osiągnąć przez:

- Wzrost rentowności sprzedaży nowych gier dzięki m.in. korekcie polityki sprzedażowej (wzrost średnich cen sprzedaży), ujednoliceniu warunków współpracy z deweloperami zewnętrznymi i wykonawcami, koncentracji na najbardziej perspektywicznych partnerach i projektach (lepsza eksploatacja pozytywnie zweryfikowanych przez rynek IP) skutkującej optymalizacją liczby premier;
- Efektywniejszą komercjalizację posiadanego portfela gier cechujących się wysoką żywotnością rynkową (wysoka jakość grafiki, atrakcyjna warstwa narracyjna) poprzez wprowadzenie większości gier portfolio do sprzedaży na platformach PS4 i Xbox One oraz premiery najlepszych tytułów na platformie Nintendo Switch;
- Optymalizację kosztów działalności wydawniczej poprzez dalszy wzrost efektywności procesów.

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

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

Segment gier *free-to-play*

Celem operacyjnym dla segmentu F2P Grupy Kapitałowej w latach 2018-2021 jest dynamiczny wzrost przychodów segmentu oraz osiągnięcie atrakcyjnego poziomu rentowności. W ocenie Zarządu docelowy potencjał przychodowy segmentu jest znacząco wyższy niż w przypadku gier HOPA.

Cel segmentu Grupa zamierza osiągnąć m.in. przez:

- Koncentrację zasobów segmentu na dalszym rozwoju 2-3 najbardziej perspektywicznych spośród dotychczas realizowanych projektów gier, w tym *Bladebound* oraz *Tiny Dragons* w celu osiągnięcia, do połowy 2019 r., przynajmniej dla jednego z projektów, KPI uzasadniających aktywne pozyskiwanie graczy (akwizycję);
- Ograniczenie ryzyka biznesowego i wzbogacenie know-how Grupy poprzez współpracę, przy rozwoju wybranych projektów, z doświadczonymi zewnętrznymi wydawcami. Bazując na dotychczasowych doświadczeniach Grupa kłaść będzie szczególny nacisk na efektywność i transparentność współpracy, będącymi zabezpieczonymi umownie warunkami jej kontynuowania;
- Inwestycje w rozwój i pozyskanie kompetencji i narzędzi z zakresu analizy i marketingu pozwalających na wzrost efektywności komercjalizacji rozwijanych gier.

Segment gier *premium*

www.artifexmundi.com

Dla jak najefektywniejszej monetyzacji kapitału ludzkiego i know-how Grupy w obszarze produkcji gier oraz dalszej dywersyfikacji prowadzonej działalności Grupa kontynuować będzie rozwój segmentu produkcji i wydawania gier *premium* docelowo pozycjonowanych w klasie Triple-I. Średnioterminowym celem operacyjnym Grupy w tym obszarze jest stworzenie, w ramach segmentu, efektywnego ciągu produkcyjno-wydawniczego pozwalającego na osiągnięcie potencjału przychodowego przewyższającego obecny segment gier HOPA.

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

- Zbudowanie, w latach 2018-2019, 4 niezależnych zespołów deweloperskich, posiadających pełne kompetencje do tworzenia tytułów klasy Triple-I i dalszą rozbudowę, w perspektywie do 2021 r., potencjału produkcyjnego segmentu do 6-7 niezależnych zespołów;
- Wypracowanie wzorcowego ciągu produkcyjnego – od fazy prototypowania, market positioning i pre-produkcję, do pełnej produkcji, aż po finalny polishing, promocję tytułu i wsparcie po wydaniu, pozwalającego na minimalizację ryzyka na każdym etapie realizacji, uzyskanie optymalnego tempa prac oraz najwyższą światową jakość produktów;
- Produkcję, promocję i wydanie, w latach 2018-2019, przynajmniej 4 gier klasy Triple-I na platformy PC/Xbox One/PS4 i 2-3 gier na Nintendo Switch;
- Wydanie, w latach 2020-2021, co najmniej 3 gier rocznie w wersjach na najważniejsze platformy sprzedażowe.

Zarządzanie kapitałem Artifex Mundi

Jednymi z głównych przewag konkurencyjnych Spółki i jej Grupy Kapitałowej są pracownicy i współpracownicy, z bogatym know-how i doświadczeniem w rozwoju gier, pozwalający na tworzenie wysokiej jakości tytułów, jak również atrakcyjny, z punktu widzenia kreatywnych, ambitnych pracowników, model funkcjonowania Grupy, zapewniający im dużą swobodę twórczą. Celem Artifex Mundi jest wzmacnianie biznesowego potencjału poprzez inwestycje w podnoszenie jakości kapitału ludzkiego, w tym poprzez wspieranie rozwoju osobistego (warsztaty, zewnętrzne szkolenia i konsultacje, kursy online) jak i pozyskiwanie wysoce wykwalifikowanych pracowników, wykorzystując m.in. pozytywny wizerunek Artifex Mundi jako pracodawcy. Strategia rozwoju dopuszcza uruchomienie do 2021 r. niedużych, efektywnych kosztowo oddziałów w kolejnych, obok Katowic i Wrocławia, miastach, w przypadku gdy pozwoli to na znaczące zwiększenie biznesowego potencjału Grupy.

Jednym z priorytetów Spółki i jej Grupy jest wzrost efektywności zarządzania kapitałem w celu zarówno wzrostu zwrotu na kapitale jak i uzyskania, w perspektywie lat 2020-2021, istotnych dodatnich przepływów pieniężnych pozwalających na równoległe finansowanie dalszego rozwoju Artifex Mundi oraz na wypłatę dywidendy.

PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ W I PÓŁROCZU 2018 R.

I. KLUCZOWE WYDARZENIA I PÓŁROCZA 2018 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Styczeń 2018 r.

- Premiera gry *Noir Chronicles: City of Crime* (Mobile/Steam)

Luty 2018 r.

- Premiera gry *Demon Hunter 4: Riddles of Light* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji Xbox One gry *Nightmares from the Deep 3*
- Premiera wersji PS4 gry *Nightmares from the Deep 3*
- Uruchomienie biura Grupy we Wrocławiu, realizującego projekty gier *premium*

Marzec 2018 r.

- Premiera gry *Chronicles of Magic: Divided Kingdoms* (Mobile/Steam)

Kwiecień 2018 r.

- Premiera gry *Bladebound* na Mi App Store
- Premiera gry *Queen's Quest 4: Sacred Truce* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji PS4 gry *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala*
- Premiera wersji Xbox One gry *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala*
- Angaż Macieja Binkowskiego, powołanie na stanowisko dyrektora ds. wydawniczych

Maj 2018 r.

- Premiera gry *Kingmaker: Rise To The Throne* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji PS4 gry *Grim Legends 3: The Dark Cit*y
- Premiera wersji Xbox One gry *Grim Legends 3: The Dark City*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*
- Przyjęcie strategii rozwoju Grupy Artifex Mundi na lata 2018-2021
- Sprzedaż *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*

Czerwiec 2018 r.

- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Początek kampanii promocyjnej gry *My Brother Rabbit*
- Premiera wersji PS4 gry *Eventide 3: Legacy of Legends*
- Premiera wersji Xbox One gry *Eventide 3: Legacy of Legends*

Lipiec 2018 r.

- Początek kampanii promocyjnej gry *Irony Curtain*
- Premiera gry *Endless Fables 3: Dark Moor* (Mobile/Steam)
- Zamknięcie subskrypcji prywatnej akcji serii D Spółki

Sierpień

- Premiera gry *Path of Sin: Greed* (Mobile/Steam)
- Premiera wersji PS4 gry *Persian Nights: Sands of Wonders*
- Premiera wersji Xbox One gry *Persian Nights: Sands of Wonders*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Nightmares from the Deep 2: The Siren`s Call*
- Premiera wersji Nintendo Switch gry *Persian Nights: Sands of Wonders*

Wrzesień

- Wyznaczenie daty premiery gry *My Brother Rabbit*
- Rozpoczęcie współpracy z GOG.com, premiery *Enigmatis 1: The Ghosts of Maple Creek, Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood, Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala, Nightmares from the Deep 1: The Cursed Heart, Nightmares from the Deep 2: The Siren's Call* i *Nightmares from the Deep 3: Davy Jones* na tej platformie

II. Opis sytuacji finansowej Spółki i Grupy Kapitałowej w I półroczu 2018 r.

1. Skonsolidowany rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Skonsolidowane przychody	**12 237,77**	**10 768,05**	**14%**
Koszt własny sprzedaży	7 422,63	6 192,63	20%
Wynik brutto ze sprzedaży	**4 815,14**	**4 575,43**	**5%**
Koszty ogólnego zarządu	1 406,31	1 603,56	-12%
Pozostałe przychody operacyjne	98,18	42,93	129%
Pozostałe koszty operacyjne	142,84	35,43	303%
Wynik operacyjny	**3 364,17**	**2 979,37**	**13%**
Przychody finansowe	324,64	555,10	-42%
Koszty finansowe	494,86	216,43	129%
Wynik przed opodatkowaniem	**3 193,95**	**3 318,04**	**-4%**

www.artifexmundi.com

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Podatek dochodowy	605,51	559,85	8%
Bieżący	587,57	500,08	17%
Odroczony	17,95	59,77	-70%
Wynik okresu	**2 588,44**	**2 758,19**	**-6%**

W I półroczu 2018 r. Grupa Artifex Mundi rozpoznała 12,2 mln zł przychodów (14% wzrost rdr.) wypracowując 4,8 mln zł zysku brutto na sprzedaży (wzrost o 5%). O wzroście przychodów Grupy przesądziła wyższa sprzedaż segmentu gier *free-to-play,* częściowo mająca charakter jednorazowy (sprzedaż praw do tytułów *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*), kompensująca niższą sprzedaż segmentu gier HOPA. O zmniejszeniu przychodów ze sprzedaży gier HOPA przesądziły m.in. efekt wysokiej bazy, związanej z odnotowaniem w I półroczu 2017 r. przychodów z komercjalizacji gier w wygaszanym, od połowy 2017 r. sklepem z aplikacjami Amazon Underground, jak również wdrożone na przełomie 2017 i 2018 r. zmiany w strategii rozwoju segmentu, obliczone na wzrost rentowności sprzedaży i zwrotu na kapitale segmentu poprzez m.in. podniesienie cen sprzedawanych gier (skutkujące okresowo spadkiem wolumenu sprzedaży) i optymalizację harmonogramu premier nowych gier. Szczegółowe informacje nt. struktury przychodów Grupy w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.1. niniejszego rozdziału.

W analizowanym okresie Grupa odnotowała 3,4 mln zł zysku z działalności operacyjnej (13% wzrost rdr.), na co kluczowy wpływ, poza wzrostem sprzedaży segmentu *free-to-play,* miały m.in. ograniczenie kosztów zarządu o 12%, związany m.in. z optymalizacją kosztów stałych i reorganizacją zespołu Grupy. Wyższe koszty finansowe netto, częściowo związane z sytuacją na rynku walutowym, przesądziły o spadku zysku netto do 2,6 mln zł w I półroczu 2018 r. z 2,8 mln zł w I półroczu 2017 r.

Wybrane wskaźniki finansowe Grupy

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	39,3%	42,5%
Rentowność na działalności operacyjnej	27,5%	27,7%
Rentowność netto	21,2%	25,6%

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.

www.artifexmundi.com

2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Grupy

Aktywa

w tys. PLN	30.06.2018 r.	31.12.2017 r.	30.06.2017 r.
Aktywa trwałe	**3 473,84**	**3 270,49**	**2 072,59**
Rzeczowe aktywa trwałe	929,72	992,15	1 050,70
Aktywa niematerialne	471,47	518,01	526,68
Należności	94,59	92,81	91,06
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 916,96	1 585,25	324,10
Rozliczenia międzyokresowe	61,10	82,27	80,06
Aktywa obrotowe	**39 023,29**	**35 710,67**	**43 858,61**
Aktywowane koszty gier komputerowych	25 911,93	22 826,35	28 284,87
Należności z tytułu dostaw i usług	5 055,74	3 723,98	2 753,68
Należności z tytułu podatku dochodowego	40,04	1 294,62	72,09
Pozostałe należności	1 501,39	1 078,38	1 530,16
Aktywa finansowe	-	123,55	270,10
Rozliczenia międzyokresowe	383,37	276,48	253,87
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 130,82	6 387,32	10 693,84
Aktywa razem	**42 497,13**	**38 981,16**	**45 931,20**

Największymi pozycjami aktywów Grupy na koniec I półrocza 2018 r. były: aktywowane koszty gier komputerowych, w której to pozycji alokowane są koszty produkcji gier komputerowych, oraz środki pieniężne. Suma aktywowanych kosztów gier komputerowych wzrosła w I półroczu 2018 r. o 14%, do 25,9 mln zł. Wpływ na to miał rozwój segmentów gier *premium* oraz *free-to-play* i nakłady na realizację gier przewidzianych do komercjalizacji w kolejnych okresach. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

Na koniec czerwca 2018 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Grupy zmniejszyła się z 6,4 mln zł na 31 grudnia 2017 r. do 6,1 mln zł na koniec czerwca 2018 r. O zmianie środków pieniężnych przesądziły wydatki na realizacje nowych projektów gier, przewyższające dochody z komercjalizacji gier.

Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2018 r.	31.12.2017 r.	30.06.2017 r.
Kapitał własny	**37 846,32**	**35 257,88**	**41 604,73**
Kapitał podstawowy	105,00	105,00	105,00
Pozostałe kapitały	41 281,90	40 726,08	40 726,08
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	- 6 129,02	- 1 984,54	- 1 984,54
Wynik finansowy bieżącego roku	2 588,44	- 3 588,66	2 758,19
Zobowiązania długoterminowe	**1 168,28**	**846,99**	**806,97**
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 028,25	678,60	597,28
Pozostałe zobowiązania	140,03	168,39	209,69
Zobowiązania krótkoterminowe	**3 482,54**	**2 876,29**	**3 519,51**
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 120,74	959,93	1 544,14
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	100,26	141,26	31,05
Pozostałe zobowiązania	1 771,45	1 377,46	1 404,60
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	432,88	397,14	471,03
Rozliczenia międzyokresowe	57,20	0,50	68,68
Kapitał własny i zobowiązania	**42 497,13**	**38 981,16**	**45 931,20**

Po stronie kapitału własnego i zobowiązań największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 37,8 mln zł. Kapitały własne Grupy wzrosły w I półroczu 2018 r. o 9%, o czym przesądził dodatni wynik finansowy za okres.

Zobowiązania Grupy na koniec czerwca 2018 r. wyniosły 4,7 mln zł, wobec 3,7 mln zł na koniec 2017 r. Zobowiązania krótkookresowe Grupy wzrosły w I półroczu o 21%, do 3,5 mln zł, wobec 38% wzrostu zobowiązań długoterminowych, do 1,2 mln zł.

3. Jednostkowy rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	**12 251,77**	**10 782,05**	**14%**
Koszt własny sprzedaży	8 428,60	7 312,60	15%
Wynik brutto ze sprzedaży	**3 823,17**	**3 469,45**	**10%**

www.artifexmundi.com

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Koszty ogólnego zarządu	1 056,95	1 296,16	-18%
Pozostałe przychody operacyjne	514,47	492,61	4%
Pozostałe koszty operacyjne	606,46	483,20	26%
Wynik operacyjny	**2 674,22**	**2 182,69**	**23%**
Przychody finansowe	328,51	554,77	-41%
Koszty finansowe	494,63	209,97	136%
Wynik przed opodatkowaniem	**2 508,10**	**2 527,49**	**-1%**
Podatek dochodowy	555,22	492,98	13%
Bieżący	542,23	445,76	22%
Odroczony	12,99	47,22	-72%
Wynik okresu	**1 952,89**	**2 034,51**	**-4%**

4. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

Aktywa

w tys. PLN	30.06.2018 r.	31.12.2017 r.	30.06.2017 r.
Aktywa trwałe	**2 931,90**	**2 679,32**	**1 420,96**
Rzeczowe aktywa trwałe	474,23	512,80	528,12
Aktywa niematerialne	392,16	420,64	429,55
Aktywa finansowe	10,00	10,00	10,00
Należności	94,59	92,81	91,06
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 910,97	1 575,21	294,55
Rozliczenia międzyokresowe	49,95	67,85	67,69
Aktywa obrotowe	**38 655,75**	**36 048,90**	**44 520,54**
Aktywowane koszty gier komputerowych	26 668,88	24 196,51	29 412,07
Należności z tytułu dostaw i usług	5 155,14	3 824,15	2 856,13
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	1 294,62	72,09
Pozostałe należności	1 477,47	1 052,34	1 512,20

w tys. PLN	30.06.2018 r.	31.12.2017 r.	30.06.2017 r.
Aktywa finansowe	-	123,55	270,10
Rozliczenia międzyokresowe	136,04	96,88	119,92
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 218,22	5 460,85	10 278,04
Aktywa razem	**41 587,65**	**38 728,22**	**45 941,50**

Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2018 r.	31.12.2017 r.	30.06.2017 r.
Kapitał własny	**37 717,99**	**35 765,10**	**42 317,31**
Kapitał podstawowy	105,00	105,00	105,00
Pozostałe kapitały	40 116,58	40 116,58	40 116,58
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	- 4 456,48	61,21	61,21
Wynik finansowy bieżącego roku	1 952,89	- 4 517,69	2 034,51
Zobowiązania długoterminowe	**1 085,64**	**757,87**	**701,30**
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	985,56	636,81	559,69
Pozostałe zobowiązania	100,09	121,06	141,61
Zobowiązania krótkoterminowe	**2 784,02**	**2 205,25**	**2 922,89**
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 669,24	1 676,07	2 177,43
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	90,82	-	-
Pozostałe zobowiązania	582,65	253,24	242,60
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	384,10	275,44	434,18
Rozliczenia międzyokresowe	57,20	0,50	68,68
Kapitał własny i zobowiązania	**41 587,65**	**38 728,22**	**45 941,50**

III. Kluczowe czynniki wpływające na wyniki Grupy Kapitałowej Artifex Mundi w I półroczu 2018 r.

1. Przychody ze sprzedaży

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Przychody ze sprzedaży gier komputerowych	12 226,17	10 754,05
Przychody ze sprzedaży usług (informatycznych, księgowych)	11,60	14,00
Przychody razem	12 237,77	10 768,05

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2018 r. przychody Grupy Artifex Mundi wzrosły rok do roku o 14%, do 12,2 mln zł. O wzroście skonsolidowanych przychodów przesądził rozwój segmentu gier *free-to-play*, generujących rosnące przychody, w tym pra *Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective.* Przychody ze sprzedaży segmentu gier HOPA zmniejszyły się w I półroczu 2018 r. o 20,5%, do 8,4 mln zł, o czym przesądziło m.in. stopniowe wygaszanie, od II kw. 2017 r. sklepu z aplikacjami Amazon Underground, odpowiadającego za ok. 8% przychodów Grupy w I półroczu 2017 r., jak również realizacja, w I półroczu 2018 r., zaktualizowanej strategii rozwoju segmentu HOPA, zakładającej wzrost rentowności segmentu poprzez podniesienie średnich cen sprzedaży gier, zmianę polityki sprzedażowej (mniej promocji cenowych) oraz optymalizację liczby premier.

W I półroczu 2018 r. Artifex Mundi wprowadziło do sprzedaży, na platformach mobilnych oraz PC, 5 nowych gier wydawanych przez Artifex Mundi, z których dwie, *Noir Chronicles: City of Crime* oraz *Demon Hunter 4: Riddles of Light*, z odpowiednio 0,37 mln zł i 0,35 mln zł osiągniętych przychodów, zajęły drugie i trzecie miejsce w rankingu najlepiej sprzedających się gier z portfela Grupy w I półroczu 2018 r. (wyłączając dochody ze sprzedaży praw do *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*). Dodatkowo w I półroczu 2018 r. Grupa wprowadziła również do sprzedaży na platformach PS4 oraz Xbox One 5 tytułów wydanych wcześniej na platformy mobilne oraz PC, w tym *Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala,* która dzięki premierze na platformach konsolowych w analizowanym okresie była czwartą najlepiej się sprzedającą grą z portfela Grupy w I półroczu 2018 r. Pozycję najbardziej dochodowej gry, z 0,84 mln zł przychodów, zajął *Bladebound,* gra *free-to-play*, której *hard-launch* na platformie iOS miał miejsce w listopadzie 2018 r.

Najważniejsze produkty Grupy

Tytuł	Przychody ze sprzedaży w I poł. 2018 r.	Udział w całkowitych przychodach ze sprzedaży gier w okresie (%)
Bladebound	0,84	7%
Demon Hunter 4: Riddles of Light	0,37	3%
Noir Chronicles: City of Crime	0,35	3%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	0,33	3%

Tytuł	Przychody ze sprzedaży w I poł. 2018 r.	Udział w całkowitych przychodach ze sprzedaży gier w okresie (%)
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	0,33	3%
Nightmares from the Deep 3: Davy Jones	0,29	2%
Lost Grimoires 2: The Elixir of Immortality	0,28	2%
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	0,28	2%
Scarlett Mysteries: Cursed Child	0,27	2%
Lost Grimoires 3: The Forgotten Well	0,25	2%
Pozostałe	6,06	50%
Sprzedaż powtarzalna gier razem	**9,66**	**79%**
Przychody ze sprzedaży praw do gier	2,57	21%
Przychody ze sprzedaży gier razem	**12,23**	**100%**

Tabela nr 2. Zestawienie najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi w I półroczu 2018 r.

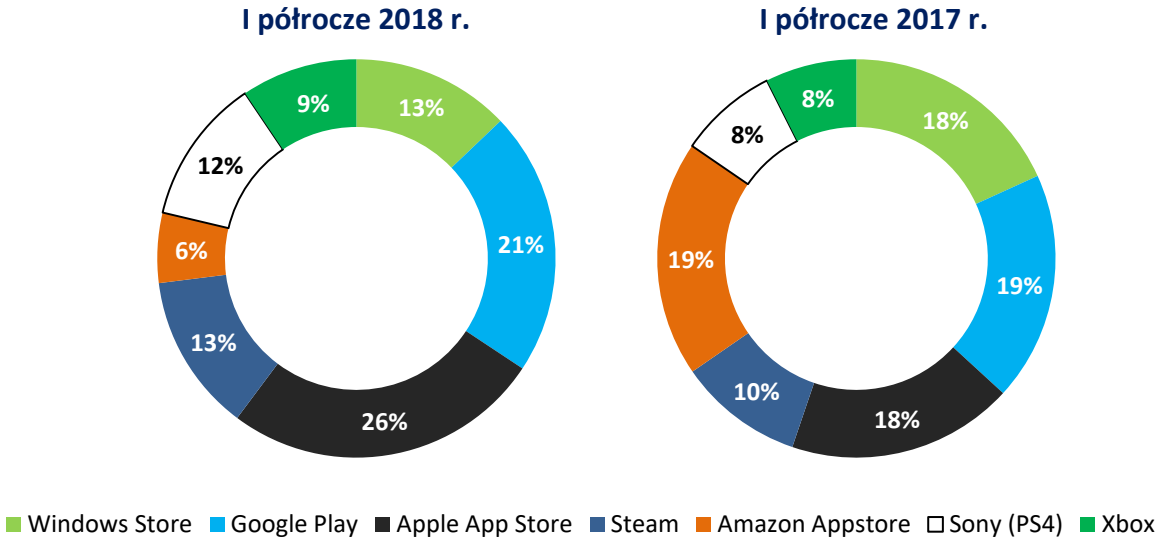
Łącznie wydane w I półroczu br. nowe gry HOPA wygenerowały 1,27 mln zł przychodów, odpowiadając za 13% przychodów z powtarzalnej sprzedaży gier (z wyłączeniem transakcji jednorazowych). Na koniec czerwca 2018 r. w portfelu wydawniczym Grupy znajdowały się 53 tytuły, które wygenerowały, w 2018 r. co najmniej 50 tys. zł przychodów.

Kanały dystrybucji

W tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Gry HOPA, w tym:	**8 417,16**	**10 590,29**
Gry wydawane samodzielnie (*self-publishing)*	7 278,70	9 061,13
Gry wydawane przez zewnętrznych wydawców	1 138,47	1 529,16
Gry *free-to-play*, w tym:	**3 809,01**	**163,77**
Bladebound (wydany samodzielnie)	841,78	-
Pozostałe (wydane przez zewnętrznych wydawców, w tym sprzedaż praw do gier)	2 967,23	163,77

Tabela nr 3. Struktura przychodów według kanałów dystrybucji

Artifex Mundi konsekwentnie realizuję strategię rozwoju działalności wydawniczej i umacniania pozycji firmy jako niezależnego wydawcy gier. W I półroczu 2018 r. przychody osiągnięte dzięki samodzielnemu wydawaniu gier komputerowych (*self-publishing*) odpowiadały za 86% przychodów ze sprzedaży gier HOPA, wobec 85% w I półroczu 2017 r. W segmencie *free-to-play* w 2018 r. gros przychodów z powtarzalnej sprzedaży osiągnięto dzięki komercjalizacji *Bladebound*, wydanego samodzielnie przez Artifex Mundi. Na pozostałą część przychodów segmentu złożyło się m.in. 2,6 mln zł wpływów z jednorazowej sprzedaży praw do *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective.*



Wykres nr 1. Przychody ze sprzedaży z *self-publishingu* wg platform (proc.)

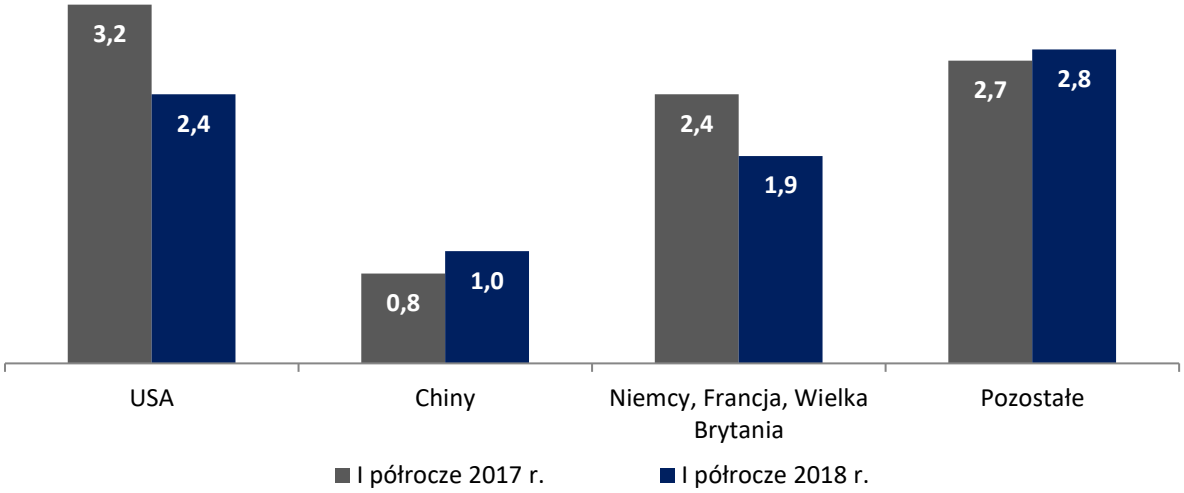
Gry Artifex Mundi są sprzedawane przez najważniejsze platformy cyfrowej dystrybucji gier, przy czym żadna z nich, na chwilę obecną, nie posiada pozycji dominującej. Największy udział w przychodach Artifex Mundi ze sprzedaży gier w I półroczu 2018 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple App Store (łącznie z Mac App Store), odpowiadająca za 26% sprzedaży z *self-publishingu.* O wzroście udziału Apple App Store przesądziła sprzedaż gry *Bladebound* na telefonach z systemem iOS. Drugie miejsce, pod względem wygenerowanych obrotów, w analizowanym okresie miała platforma Google Play. Trzecie miejsce w rankingu, z 13% udziałem zajął Windows Store, sklep adresowany na telefony z systemem Windows oraz na urządzenia PC, nieznacznie wyprzedzając Steam. Widoczne osłabienie pozycji Windows Store jest konsekwencją malejącej popularności telefonów z systemem Windows, przy równoczesnym rozwoju sprzedaży gier Artifex Mundi na innych platformach.

Sukcesywne wprowadzanie gier z portfela Artifex Mundi na konsole przekłada się na zauważalny wzrost tych platform w strukturze przychodów Grupy. W I półroczu 2018 r. sprzedaż gier na konsole Xbox One i PS4 odpowiadała za 21% przychodów ze sprzedaży gier, wobec 16% w I półroczu 2017 r.

Struktura geograficzna sprzedaży

W I półroczu 2018 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi pozostał rynek amerykański (USA), mający 30 proc. udział w przychodach z *self-publishingu* (stanowiących 87% całkowitych skonsolidowanych przychodów). Na drugim miejscu, z 23 proc. udziałem w całkowitych

przychodach z *self-publishingu*, uplasował się segment trzech najważniejszych dla Grupy krajów Europy: Niemiec, Francji i Wielkiej Brytanii. W I półroczu 2018 r. sprzedaż na tych rynkach przyniosła Grupie 1,9 mln zł przychodów.



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

Wartość sprzedaży gier na rynku chińskim, uważanym przez Spółkę za strategicznie istotny ze względu na potencjał wzrostu, w I półroczu 2018 r. wyniosła 1 mln zł. Rynek chiński był w minionym półroczu największym z rynków, na którym Artifex Mundi odnotowało wzrost sprzedaży (ponad 25%). Przesądziły o tym dobre wyniki komercjalizacji gry *Bladebound* na rynku chińskim.

2. Koszty działalności

Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Koszty własne sprzedaży	7 422,63	6 192,63
Koszty ogólnego zarządu	1 406,31	1 603,56
Koszty razem	**8 828,94**	**7 796,19**

Tabela nr 4. Prezentacja kosztów poniesionych w analizowanym okresie

Grupa Artifex Mundi rozpoznała w I półroczu r. 8,8 mln zł skonsolidowanych kosztów własnych sprzedaży oraz kosztów ogólnego zarządu łącznie, wobec 7,8 mln zł kosztów w I półroczu 2017 r. Na wzrost kosztów złożyły się m.in. jednorazowe koszty związane z rozliczeniem transakcji sprzedaży *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective* i zaliczeniem w poczet kosztów okresu (jako amortyzacja gier *free-to-play*) przypisanych do projektów aktywowanych kosztów gier.

Łącznie w I półroczu 2018 r. Grupa rozpoznała w kosztach 3,55 mln zł amortyzacji kosztów gier *free-to-play,* wobec 1,57 mln zł amortyzacji w I półroczu 2018 r. O wzroście rozpoznanych w sprawozdaniu finansowym kosztów przesądziły, oprócz amortyzacji *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*, również liniowa amortyzacja kosztów

wytworzenia gry *Bladebound*. *Bladebound* jest najdroższą grą w historii Artifex Mundi i jako taka w okresie użyteczności ekonomicznej gier *free-to-play*, ustalonej przez Zarząd na 60 miesięcy (licząc od stycznia 2018 r.), obciąża bieżący wynik Spółki kwotą ok. 0,6 mln zł amortyzacji kwartalnie.

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Tantiemy	1 285,08	1 579,20
Amortyzacja gier *free-to-play*	3 553,75	1 576,48
Amortyzacja gier HOPA	2 832,49	2 787,21
Marketing	170,76	495,50
Pozostałe koszty ogólnego zarządu	1 235,56	1 108,05
Pozostałe (w tym wyłączenia konsolidacyjne)	-248,69	249,74
Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat	**8 828,94**	**7 796,18**

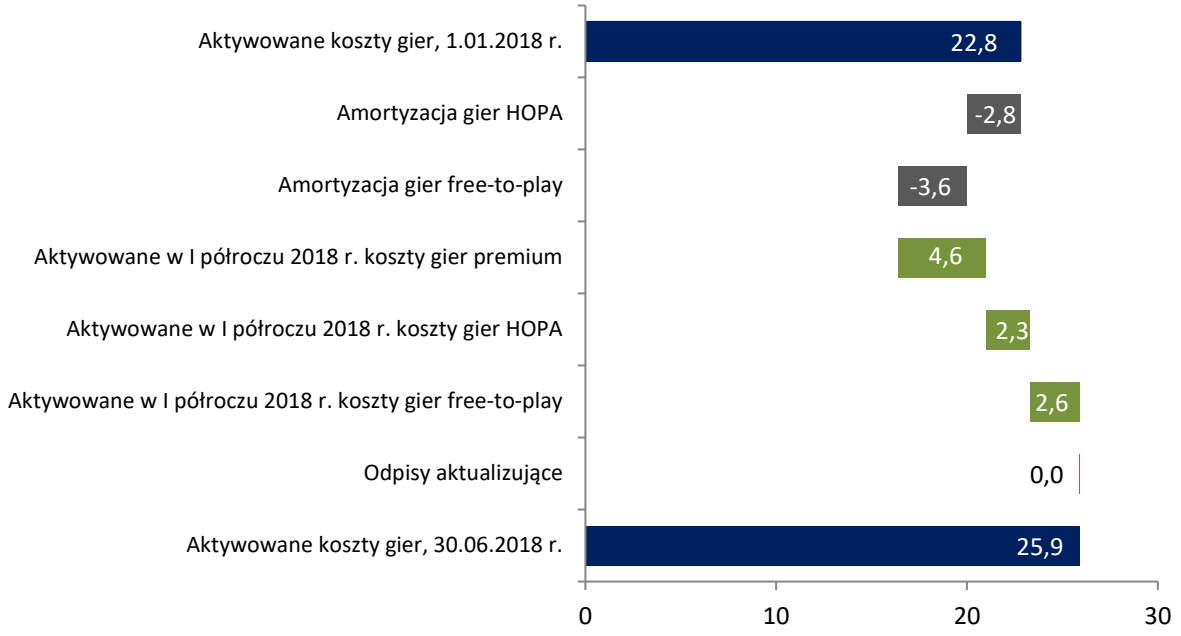
Tabela nr 5. Szczegółowa prezentacja kosztów poniesionych w analizowanym okresie

Zmiana strategii rozwoju segmentu gier HOPA, zakładająca m.in. optymalizację liczby premier oraz położenie nacisku na lepszą monetyzację posiadanego portfela gier (w tym gier własnej produkcji) poprzez m.in. wprowadzanie ich do sprzedaży na nowych platformach (konsole), wpłynęła na spadek wypłaconych tantiem w analizowanym okresie. W I półroczu 2018 r. koszty z tytułu tantiem spadły o 18%, do 1,29 mln zł. Amortyzacja gier HOPA w analizowanym okresie kształtowała się na poziomie z analogicznego okresu 2017 r.

3. Aktywowane koszty gier komputerowych

Zgodnie z obowiązującymi Grupę zasadami rachunkowości Grupa nie rozpoznaje w kosztach bieżących kosztów związanych z pracami nad nowymi grami (za wyjątkiem kosztów realizacji prototypów gier, zaniechanych w danym okresie, koszty realizacji których ujmowane są w kosztach własnych sprzedaży okresu). 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.

W I półroczu 2018 r. Grupa rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 9,5 mln zł. 4,6 mln zł zostało zaksięgowanych jako koszty aktywowane dla gier z segmentu *premium,* 2,3 mln zł stanowiły koszty segmentu HOPA, podczas gdy 2,6 mln zł stanowiły koszty przypisane segmentowi gier *free-to-play.* Równocześnie w minionym półroczu Grupa rozpoznała 6,4 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których blisko 3,6 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier *free-to-play* (wliczając w to koszty sprzedanych gier), a 2,8 mln zł – amortyzacja gier HOPA.



Wykres 3. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w I połowie 2018 r. (w mln PLN)

Na koniec I półrocza 2018 r. największy udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*. Na 30 czerwca 2018 r. aktywowane koszty gier *free-to-play* wyniosły 13,4 mln zł, wobec 20,6 mln zł rok wcześniej. Na spadek wartości wpłynęły, obok amortyzacji gier *free-to-play (*w tym jednorazowej amortyzacji związanej ze sprzedażą *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure* i *Kate Malone: Hidden Object Detective*), również odpisy aktualizujące wartość realizowanych projektów oraz odpisy kosztów realizacji zamkniętych projektów, zrealizowane na koniec 2017 r.

w tys. PLN	I półrocze 2018 r.	I półrocze 2017 r.
Gry HOPA razem, w tym:	**4 382,69**	**4 779,94**
Gry HOPA *w trakcie produkcji*	2 138,38	1 769,97
Gotowe gry HOPA	2 887,24	3 661,20
Odpisy aktualizujące	- 642,93	- 651,23
Gry *free-to-play*, w tym:	**13 410,46**	**20 612,11**
Gry free-to-play w trakcie produkcji	4 852,19	12 791,18
Gotowe gry free-to-play	10 459,08	7 820,93
Odpisy aktualizujące	- 1 900,81	-
Gry *premium* razem, w tym:	**8 118,79**	**2 892,82**
Gry premium w trakcie produkcji	8 118,79	2 892,82
Gotowe gry premium	-	-
RAZEM	**25 911,93**	**28 284,87**

Tabela nr 6. Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych

IV. Omówienie najważniejszych wydarzeń I półrocza 2018 r. w Spółce i Grupie Kapitałowej

1. Gry HOPA

W I półroczu 2018 br. Grupa realizowała zmodyfikowaną strategię rozwoju segmentu gier HOPA, kładącą szczególny nacisk na maksymalizację rentowności segmentu, w tym maksymalizacji zwrotu na kapitale już zaangażowanym oraz reinwestowanym w segment. Kluczowymi elementami realizowanej strategii, mającymi wpływ na wyniki Grupy w I półroczu 2018 r., są zmodyfikowana polityka wydawnicza, zakładająca optymalizację harmonogramu wydawniczego i położenie nacisku na rozszerzenie zasięgu już wydanych gier poprzez wprowadzenie ich na nowe platformy oraz nowa polityka sprzedażowa, zgodnie z którą Grupa komercjalizuje, w 2018 r., gry po cenach wyższych o kilkadziesiąt procent od cen porównywalnych gier komercjalizowanych w 2017 i wcześniejszych latach, przy równoczesnym ograniczeniu skali i częstotliwości sprzedaży promocyjnych i pakietowych gier z portfela Grupy.

W I półroczu 2018 r. Grupa wydała, w wersjach na PC i platformy mobilne, 5 gier z gatunku HOPA:

- *Noir Chronicles: City of Crime (*gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Demon Hunter 4: Riddles of Light (*gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Chronicles of Magic: Divided Kingdoms (*gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny),
- *Queen's Quest 4: Sacred Truce* (gra zewnętrznego dewelopera, wydawana na licencji),
- *Kingmaker: Rise to the Throne (*gra wyprodukowana na zlecenie Artifex Mundi przez podmiot zewnętrzny)

Na koniec I półrocza 2018 r. w portfolio gier HOPA komercjalizowanych przez Grupę znajdowały się 64 tytuły. Równolegle do poszerzania portfolio gier Grupa, w ramach działalności wydawniczej, kontynuowała prace nad zwiększeniem zasięgu swoich produktów, wprowadzając gry na nowe platformy. W I półroczu 2018 r. na platformy PS4 oraz Xbox One wydano cztery gry HOPA:

- Nightmares from the Deep 3.
- Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala,
- Grim Legends 3: The Dark City
- Eventide 3: Legacy of Legends

Ponadto w I półroczu kontynuowano prace nad przygotowaniem pierwszych gier do wydania na nowej platformie – Nintendo Switch. Premiera pierwszego z tytułów na tej platformie, *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood.* nastąpiła w II kw. 2018 r.

W I półroczu Grupa kontynuowała prace nad wprowadzeniem modelu subskrypcyjnego sprzedaży gier HOPA. W I kw. 2018 r. rozpoczęto testy modelu subskrypcyjnego dla wybranych starszych tytułów z portfela Artifex Mundi. Model zakłada stałą miesięczną opłatę (5 USD), za którą subskrybent otrzymuje co miesiąc jedną grę, a ponadto ma prawo do kupowania innych gier portfela firmy po cenie 5 USD za grę (wobec 7 USD dla innych graczy). Koncepcja wprowadzenia modelu subskrypcyjnego zakłada znaczące (o kilkadziesiąt proc.) zwiększenie, przy tej samej liczbie ściągnięć, LTV (*lifetime value*) konsumenta gier, znacząco zwiększając rentowność segmentu.

Wobec obiecujących wyników testów w II kw. 2018 r. została podjęta decyzja o rozpoczęciu prac nad wdrożeniem modelu subskrypcyjnego na szeroką skalę. Wdrożenie modelu docelowo zakłada stworzenie pojedynczej aplikacji (o roboczej nazwie AM Club) scalającej portfel gier HOPA Grupy, za pośrednictwem której subskrybent będzie mógł nabywać, w ramach abonamentu oraz za dodatkową opłatą, gry Artifex Mundi. Stworzenie aplikacji scalającej portfolio gier Artifex Mundi stworzy podstawę dla efektywnej akwizycji graczy, w tym również dzięki łatwiejszemu pozycjonowaniu AM Club w sklepach z aplikacjami, jak również podejmowanie działań mających polepszać retencję graczy m.in. udostępnienie w ramach AM Club rozwiązań angażujących graczy, takich jak okresowe eventy, rankingi, nagrody lojalnościowe etc.

W ocenie Zarządu Spółki start AM Club będzie możliwy najwcześniej w II połowie 2019 r. Równocześnie Grupa rozważa wdrożenie, począwszy od I kw. 2019 r. przejściowego modelu subskrypcyjnego, zakładającego objęcie subskrypcją całego portfela gier HOPA bez wykorzystania aplikacji grupującej gry.

2. Gry *premium*

Zgodnie ze strategią dywersyfikacji źródeł przychodów oraz ryzyka biznesowego Spółki i Grupy, jak również dla jak najefektywniejszej monetyzacji kapitału ludzkiego i know-how Grupy w obszarze produkcji gier w I półroczu 2018 r., Artifex Mundi kontynuowało prace nad stworzeniem harmonogramu produkcyjno-wydawniczego gier *premium,* pozwalającego na coroczne wydawanie, w perspektywie 2020-2021 r. 3-4 średniej wielkości gier (docelowo pozycjonowanych w klasie Triple-I) komercjalizowanych w modelu *premium*.

Cele strategiczne segmentu na lata 2018-2019 r. to:

- Zbudowanie 4 niezależnych zespołów deweloperskich, posiadających pełne kompetencje do tworzenia tytułów klasy Triple-I,
- Wypracowanie wzorcowego ciągu produkcyjnego – od fazy prototypowania, market positioning i pre-produkcję, do pełnej produkcji, aż po finalny polishing, promocję tytułu i wsparcie po wydaniu, pozwalający na minimalizację ryzyka na każdym etapie realizacji, uzyskanie optymalnego tempa prac oraz najwyższą światową jakość produktów;
- Produkcję, promocję i wydanie, w latach 2018-2019, przynajmniej 4 gier klasy Triple-I na platformy PC/Xbox One/PS4 i 2-3 gier na Nintendo Switch;

Dążąc do wzmocnienia potencjału segmentu gier premium m.in. poprzez uzupełnienie i wzmocnienie kompetencji segmentu, w 2018 r. Artifex Mundi zaangażowało w firmie kilku wysokiej klasy specjalistów, z bogatym doświadczeniem w realizacji projektów gier premium. W oparciu o pozyskanych współpracowników Grupa uruchomiła, w lutym 2018 r. biuro we Wrocławiu. Pracujący w nim zespół realizuje nieujawniony jeszcze projekt gry premium. W 2018 r. Grupa zaangażowała również jako dyrektora ds. wydawniczych, Macieja Binkowskiego, eksperta z zakresu realizacji i komercjalizacji gier premium, współautora globalnych sukcesów takich tytułów jak *Dying Light*. W ocenie Zarządu wzmocnienie zespołu Artifex Mundi korzystnie wpłynie na jakość realizowanych projektów oraz efektywność tak segmentu premium, jak i całej Grupy.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w ramach segmentu prowadzone są prace nad 7 projektami gier *premium*:

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 córeczka 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 jest realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski.

W czerwcu br. Grupa rozpoczęła kampanię promocyjną gry, której elementem było m.in. zaprezentowanie gry w trakcie targów gamescom 2018 oraz PAX West 2018. We wrześniu 2018 r. Zarząd podjął decyzję o wyznaczeniu terminu premiery *My Brother Rabbit* na 21 września br. Zgodnie z planami gra w tym dniu zadebiutuje na platformach PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch.

Irony Curtain: From Matryoshka with Love

Znana wcześniej pod roboczą nazwą *Matryoshka* 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.

W lipcu br. Grupa rozpoczęła kampanię promocyjną gry, w ramach której *Irony Curtain* była promowana w trakcie targów gamescom 2018 oraz PAX West 2018.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry w I połowie 2019 r.

Outlaws

Przepełniona humorem, dynamiczna i utrzymana w rysunkowym stylu gra kooperacyjna dla 4 graczy. Grupa ptasich ex-szeryfów stawia czoła inwazji pingwinów, które zmieniają mieszkańców Ptasiego Zachodu w lód. Gra jest realizowana przez wewnętrzny, działający w Katowicach, zespół deweloperski.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry w II połowie 2019 r.

Bladebastards

Dynamiczny hack`n`slash z kooperacją dla 4 osób przeznaczony na konsole oraz PC.

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry w II połowie 2019 r.

Projekt Roguelike

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

Harmonogram realizacji projektu zakłada wydanie gry w 2020 r.

Insection, Demiurge

Gry realizowane przez wewnętrzne, działające w Katowicach, zespoły deweloperskie.

W II kwartale br., dążąc do koncentracji zasobów Grupy na najbardziej zaawansowanych i najbardziej perspektywicznych projektach, Zarząd podjął decyzję o zmniejszeniu priorytetów ww. projektów.

3. Gry free-to-play

W I półroczu 2018 r., realizując zaktualizowaną strategię rozwoju segmentu gier *free-to-play*, Artifex Mundi koncentrowała swoje wysiłki na rozwoju najbardziej perspektywicznych z realizowanych projektów, równocześnie dążąc do uporządkowania portfela produkcyjnego i wydawniczego oraz uwolnienia kapitału zaangażowanego w wybrane projekty nie uznane za priorytetowe.

W półroczu 2018 r., w ramach rozwoju segmentu gier free-to-play, Artifex Mundi było zaangażowane w 6 projektów gier:

- *Bladebound,*
- *Tiny Dragons,*
- *Mighty Machines,*
- *Spellblade: Match-3 Puzzle RPG,*
- *Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure,*
- *Kate Malone: Hidden Object Detective.*

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 śmiercionośnych technik walki i zdobyć lub stworzyć legendarny oręż pozwalający w jednej chwili zdominować pole bitwy.

Projekt gry realizowany jest samodzielnie przez Artifex Mundi. Hard-launch (na platformie iOS) miał miejsce 9 listopada 2017 r. Przychody z komercjalizacji gry w 2017 r. wyniosły 1,3 mln zł, przekraczając konserwatywne założenia dla projektu. Mając na uwadze pozytywne opinie graczy i komentatorów oraz dotychczasowe wyniki komercjalizacji, uzasadniające dalsze istotne inwestycje w rozwój mające umożliwić pełniejsze wykorzystanie jego potencjału biznesowego, w grudniu 2017 r. Zarząd podjął decyzję o wznowieniu prac rozwojowych nad tytułem.

W I półroczu 2018 r. Grupa realizowała prace nad projektem zgodnie z przyjętym harmonogramem jego rozwoju, przewidującym kilkukrotną aktualizację gry w 2018 r. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Grupa wydała m.in. aktualizację wersji gry na Android, dopracowującą warstwę techniczną obecnej wersji gry. Do końca III kw. 2018 r. planowane jest wydanie „Update 0", który gruntownie zmieni warstwę techniczną projektu bez widocznych zmian dla graczy. Począwszy od IV kw. 2018 r. planowane są uaktualnienia wprowadzające znaczące zmiany w mechanice, zmieniające mechanizmy gameplayowe, jak również umożliwiające wprowadzenie cyklicznych wydarzeń tematycznych. W kolejnych kwartałach planowane są m.in. uaktualnienia umożliwiające m.in. rywalizację między graczami oraz wprowadzające nowe typy rozgrywki.

W ocenie Zarządu Spółki Bladebound ma duży 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. W ocenie Zarządu również osiągnięte w I półroczu 2018 r. wyniki komercjalizacji gry – 0,85 mln zł przychodu

osiągniętego wyłącznie dzięki ruchowi organicznemu, bez akwizycji graczy – potwierdzają słuszność założeń biznesowych projektu.

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, przy wykorzystaniu materiałów stworzonych na potrzeby projektu Cute Dragons. 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 2018 r. Grupa koncentrowała się m.in. na uspójnieniu technologicznym gry z innymi realizowanymi projektami i stworzeniem w tym celu nowej wersji gry na silniku Unity oraz na podnoszeniu jakości i wzbogacaniu zawartości gry. Pierwsza wersja gry na silniku Unity została ukończona w II kw. 2018 r.

Harmonogram prac nad projektem przewiduje, obok samej pracy nad grą, w tym nad jej zawartością i grywalnością, m.in. przeprowadzenie w 2018 r. testowych kampanii marketingowych.

W ocenie Zarządu Spółki, mając na uwadze obecny poziom zaawansowania projektu, decyzja o hard-launch gry może zostać podjęta na przełomie 2018 i 2019 r.

Mighty Machines

Gra polegająca na budowaniu i rozwijaniu swojej własnej drużyny pojazdów „bojowych”, w stylistyce przypominającej filmy z serii Mad Max połączone ze światem fantasy.

Gra została wyprodukowana przez wewnętrzny zespół firmy. Gra została udostępniona graczom w formule soft-launch w grudniu 2017 r.

W I półroczu 2018 r. Zarząd podjął decyzję o gruntownej zmianie gameplay’u i mechaniki gry, przy zachowaniu ogólnej koncepcji i stylistyki gry. Równocześnie, dążąc do koncentracji zasobów segmentu na realizacji najbardziej zaawansowanych projektów, Zarząd podjął decyzję o czasowym zmniejszeniu liczebności zespołu realizującego projekt i wyłączeniu gry z harmonogramu wydawniczego na lata 2018-2019.

Spellblade: Match-3 Puzzle RPG

Gra łącząca gameplay logiczny z rodziny match-3 z RPG-owym zbieraniem przedmiotów i rozwojem bohatera w świecie fantasy.

Projekt gry realizowany jest samodzielnie przez Grupę. Prace nad pierwszą wersją gry zakończyły się w II kw. 2017 r. Soft-launch gry miał miejsce w czerwcu 2017 r.

Na koniec 2017 r. Zarząd, mając na uwadze plan rozwoju segmentu free-to-play na 2018 r., podjął decyzję o okresowym ograniczeniu intensywności prac nad tytułem i w konsekwencji o dokonaniu odpisu aktualizującego w wysokości 0,80 mln zł, stanowiącego 80,6 proc. aktywowanych kosztów tej gry. Gra nie jest ujęta w harmonogramie wydawniczym na lata 2018-2019.

Nightmares from the Deep®: A Hidden Object Adventure i Kate Malone: Hidden Object Detective

Gry free-to-play, rozwijane we współpracy z firmą G5 Entertainment. W 2018 r., realizując zmodyfikowany plan rozwoju segmentu gier free-to-play, podjęta została decyzja o sprzedaży obu projektów gier na rzecz wydawcy i w konsekwencji zaprzestania dalszego ich rozwoju. Umowa, na mocy której Spółka przeniesie na G5 własność całości praw do obu tytułów, została zawarta 15 maja 2018 r. Zgodnie z umową wynagrodzenie Spółki z tytułu sprzedaży gier składa się z części stałej, w wysokości 600 tys. USD, płatnej, w czterech ratach, do końca 2018 r., oraz części zmiennej - ograniczonego kwotowo (do maksymalnie 500 tys. USD) udziału w przyszłych zyskach z komercjalizacji gier. Część stała wynagrodzenia z tytułu sprzedaży gier oraz oszacowana jako prawdopodobna do osiągnięcia część zmienna wynagrodzenia, w wysokości 220 tys. USD, zostały ujęte w wynikach Spółki i Grupy za I półrocze 2018 r.,

PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE

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

- Utrzymanie wysokiego zainteresowania ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA, wynikającą m.in. z aktywnie prowadzonych działań marketingowych oraz rozbudowy portfela gier;
- Premiery nowych gier HOPA oraz wprowadzania już wydanych gier na nowe platformy sprzętowe. Plan wydawniczy na 2018 r. zakłada, że Artifex Mundi wprowadzi na rynek do 10 nowych gier HOPA, jak również wprowadzi do 8 tytułów na platformy PS4 i Xbox One. W 2018 r. Artifex Mundi planuje również wydać 3-4 gry HOPA na platformę Nintendo Switch. W ocenie Zarządu Artifex Mundi może co najmniej utrzymać poziom aktywności inwestycyjnej i wydawniczej na tegorocznym poziomie;
- Wzrost rentowności segmentu HOPA w wyniku m.in. zmiany polityki handlowej i polityki cenowej oraz ujednolicenia warunków biznesowych w relacjach z deweloperami;
- Wzrost dochodowości segmentu HOPA, począwszy od I półrocza 2019 r., w następstwie wdrożenia modelu subskrypcyjnego i w konsekwencji zwiększenia średniego przychodu z gracza;
- Rozwój segmentu gier *premium* i komercjalizacja pierwszych gier z segmentu *premium.* Premiera pierwszej z gier realizowanych w ramach segmentu, *My Brother Rabbit,* zaplanowana jest na 21 września 2018 r. Wydanie drugiej z gier, *Irony Curtain,* planowane jest na I połowę 2019 r.;
- Rozwój gry *Bladebound*. W ocenie Zarządu Artifex Mundi planowane na 2018 i 2019 r. aktualizacje korzystnie wpłyną na kluczowe KPI gry, w tym na wskaźniki jej monetyzacji, stwarzając podstawę dla akwizycji graczy i inwestycji w zauważalny wzrost przychodów ze sprzedaży. W ocenie Zarządu gra ma potencjał, by w perspektywie 12 miesięcy zwiększyć poziom generowanych przychodów z komercjalizacji co najmniej do ponad 0,5 mln zł miesięcznie;

- *Hard-launch* jednej lub kilku z gier *free-to-play* z portfela Grupy. W ocenie Zarządu Spółki, w oparciu o obecną realizację założeń strategicznych dla każdego z zaawansowanych projektów, w perspektywie najbliższych 12 miesięcy może nastąpić *hard-launch* jednego z rozwijanych projektów gier;
- Amortyzacja gier *free-to-play*. W perspektywie najbliższych 12 miesięcy Artifex Mundi będzie amortyzowało aktywowane koszty realizacji projektu *Bladebound* oraz, w przypadku hard-launch innego z rozwijanych tytułów, rozpocznie amortyzację aktywowanych kosztów jego realizacji.

II. Perspektywy długoterminowe

W ocenie Zarządu Spółki realizacja Strategii rozwoju Artifex Mundi na lata 2018-2021 przełoży się zdecydowanie korzystnie na wartość firmy dla Akcjonariuszy.

Celem operacyjnym Grupy dla segmentu HOPA na lata 2018-2019 r. jest wzrost zyskowności segmentu powyżej osiąganych historycznie poziomów. W średnim terminie (lata 2018-2021) ambicją Grupy jest istotne zwiększenie dochodowości segmentu poprzez wprowadzenie alternatywnego, subskrypcyjnego modelu sprzedaży gier, pozwalającego na znaczące zwiększenie (o ponad 50%) średniego dochodu z aktywnego gracza.

Celem operacyjnym dla segmentu F2P (gry *free-to-play*) w analizowanym okresie jest dynamiczny wzrost przychodów segmentu oraz osiągnięcie atrakcyjnego poziomu rentowności. W ocenie Zarządu docelowy potencjał przychodowy segmentu jest znacząco wyższy niż w przypadku gier HOPA.

W końcu średnioterminowym celem operacyjnym Grupy dla segmentu *premium* jest stworzenie, w ramach segmentu, efektywnego ciągu produkcyjno-wydawniczego pozwalającego na osiągniecie potencjału przychodowego przewyższającego obecny segment gier HOPA.

W ocenie Zarządu osiągnięcie ww. celów operacyjnych stworzy potencjał dla skokowego wzrostu wartości i rynkowej wyceny Spółki.

INFORMACJE DODATKOWE

I. Akcjonariat Spółki

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Porozumienie akcjonariuszy*	2 561 293	4 377 266	24,40%	31,24%
Tomasz Jeziorski	666 999	1 247 485	6,35%	8,90%
Robert Mikuszewski	635 482	1 196 996	6,05%	8,54%
Adrian Dębowski	627 726	1 179 753	5,98%	8,42%
GREENLIGHT FIZ AN	1 400 000	1 400 000	13,33%	9,99%

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
AVIVA TFI	1 089 785	1 089 785	10,38%	7,78%
NN OFE	1 000 000	1 000 000	9,52%	7,14%
Pozostali	2 518 715	2 518 715	23,99%	17,98%
Razem	**10 500 000**	**14 010 000**	**100,00%**	**100,00%**

* 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.

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

Spółka oraz podmioty zależne nie posiadają akcji własnych Emitenta.

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
- Jakub Grudziński Członek Zarządu
- Kamil Urbanek Członek Zarządu
- Mariusz Szynalik Członek Zarządu

W analizowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu.

Skład Rady Nadzorczej na dzień bilansowy i w dniu sporządzenia sprawozdania:

- Rafał Wroński Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Danowski Członek Rady Nadzorczej
- Robert Ditrych Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Nowakowska Członek Rady Nadzorczej
- Adrian Półtorak Członek Rady Nadzorczej
- Piotr Woźniak Członek Rady Nadzorczej

W analizowanym okresie nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień 30 czerwca 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania niżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

www.artifexmundi.com

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki	
		Na dzień 30.06.2018 r.	Na dzień 11.09.2018 r.
Rafał Wroński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	329.210[2)] akcji	329.210[2)] akcji
Przemysław Danowski	Członek Rady Nadzorczej	70.434 akcji	72.434 akcji
Adrian Półtorak	Członek Rady Nadzorczej	248.925[1)] akcji	248.925[1)] akcji
Tomasz Grudziński	Prezes Zarządu	773.050[3)] akcji	773.050[3)] akcji
Jakub Grudziński	Członek Zarządu	497.014[4)] akcji	497.014[4)] akcji
Mariusz Szynalik	Członek Zarządu	337.552[5)] akcji	337.552[5)] akcji
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	282.400[6)] akcji	282.400[6)] akcji

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

1) W tym 182.418 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 217.284 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 602.000 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
4) W tym 389.189 akcji serii A1 uprzywilejowanych co do głosu w ten sposób, iż na każdą akcję serii A1 przypadają 2 głosy na Walnym Zgromadzeniu
5) 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
6) 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 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Rafał Wroński, Adrian Półtorak, Tomasz Grudziński, Jakub Grudziński i Mariusz Szynalik byli uczestnikami porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego między ww. osobami oraz Bożeną Grudzińską i Bogdanem Grudzińskim dotyczącego prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

W okresie od dnia publikacji poprzedniego raportu okresowego miały miejsce następujące zmiany stanu posiadania akcji:

- Zwiększenie stanu posiadania Tomasza Grudzińskiego z 738.050 akcji do 773.050 akcji.
- Zwiększenie stanu posiadania Przemysława Danowskiego z 65.000 akcji do 72.434 akcji.

Dodatkowo w lipcu 2018 r. następujący członkowie organów Spółki wzięli udział w emisji akcji serii D, obejmując odpowiednio:

- Tomasz Grudziński – 24.000 akcji
- Mariusz Szynalik – 24.000 akcji

www.artifexmundi.com

- Kamil Urbanek – 24.000 akcji
- Jakub Grudziński – 30.000 akcji
- Adrian Półtorak – 3.000 akcji
- Rafał Wroński – 20.000 akcji

Na dzień sporządzenia sprawozdania podwyższenie kapitału w drodze emisji akcji serii D nie zostało zarejestrowane.

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 2017 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 2018 r.	30 czerwca 2017 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia	170	150

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:

- Apple,
- Google,
- Microsoft.

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 współpracuje 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 2018 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 wykorzystała ok. 8,5 mln PLN ze środków pozyskanych z emisji akcji, przeznaczając je na:

- rozwój gier *free-to-play (*w tym *Bladebound)*
- rozwój segmentu gier *premium*

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 nie wykorzystała środków pozyskanych z emisji akcji serii D, jako że do dnia publikacji sprawozdania podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane.

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 2018 roku.

Kredyty i pożyczki

W dniu 27.12.2013 r. Spółka podpisała umowę z Bankiem Raiffeisen Bank Polska S.A. na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym. Na dzień bilansowy wartość zobowiązania wynosi 0,00 PLN. W dniu 31.07.2017 r. został podpisany aneks, w którym wartość kredytu została zmniejszona do kwoty 1.000.000,00 PLN oraz wartość kredytu w walucie USD do kwoty 100.000,00 USD.

W dniu 20.04.2015 r. Jednostka zależna AM Game Studios sp. z o.o. podpisała umowę z Bankiem Raiffeisen Bank Polska S.A. na udzielenie kredytu w rachunku bieżącym do kwoty 300.000,00 PLN. Na dzień bilansowy wartość zobowiązania wynosi 0,00 PLN. Natomiast aneks został podpisany w dniu 31.07.2017.

W dniu 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 jest 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.

W dniu 28.08.2018 r. Jednostka 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 jest weksel in blanco wystawiony przez AM Game Studios Sp. z o. o. wraz z deklaracją wekslową poręczonego 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 31.10.2019.

W dniu 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 jest weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową.

Udzielone pożyczki

W I połowie 2018 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 niepowiązanym jak również nie otrzymały poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

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

W analizowanym okresie Spółka i podmioty z Grupy Kapitałowej otrzymały następujące gwarancje:

- gwarancja udzielona Emitentowi przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 1 800 000 PLN, stanowiącej zabezpieczenie kredytu w rachunku bieżącym w ING Bank Śląski S. A.
- gwarancja udzielona AM Game Studios sp. z o.o. przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancji de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 180 000 PLN, stanowiącej zabezpieczenie kredytu w rachunku bieżącym w ING Bank Śląski S. A.

Inne istotne pozycje pozabilansowe

Na dzień 30 czerwca 2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka oraz spółki zależne tworzące Grupę nie miały i nie mają istotnych pozycji pozabilansowych innych niż wskazane w punkcie Poręczenia i gwarancje niniejszego Sprawozdania.

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 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.

Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami

Spółka oraz spółki wchodzące w skład jej Grupy Kapitałowej nie publikowały prognoz finansowych na rok 2018.

Informacja o konsolidacji

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

Na dzień 30.06.2018 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania 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 30.06.2017 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. posiadała 100% udziałów.

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

W opinii Zarządu w analizowanym okresie nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, inne niż opisane we wcześniejszych punktach niniejszego Sprawozdania, mające wpływ na działalność Spółki i jej Grupy Kapitałowej oraz na osiągnięte przez Spółkę i Grupę wyniki.

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 12 września 2018 roku

Zarząd Spółki:

Tomasz Grudziński
Prezes Zarządu

Mariusz Szynalik
Członek Zarządu

Kamil Urbanek
Członek Zarządu

Jakub Grudziński
Członek Zarządu