



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.  
ZA OKRES 12 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY  
31 GRUDNIA 2023 ROKU**

Szanowni Państwo,

W imieniu Zarządu Artifex Mundi przekazuję na Państwa ręce raport roczny prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki w 2023 roku.

2023 rok był najlepszym okresem w historii naszej firmy, również w wymiarze finansowym. W minionym roku podwoiliśmy, z nawiązką, przychody i zysk netto firmy, do odpowiednio 82,5 i 24,9 mln zł. Co ważne, pracując pełną parą nad dwoma dużymi projektami gier, z ponad 100 osobami zaangażowanymi w rozwój Artifex Mundi, generujemy istotne dodatnie przepływy finansowe. Wartość aktywów finansowych firmy (środków pieniężnych oraz obligacji) wzrosła w minionym roku o ponad 7 mln zł, do ponad 31 mln zł na koniec grudnia.

Ubiegłoroczne osiągnięcia Spółki warto umiejscowić w szerszym kontekście. Globalne spowolnienie gospodarcze, utrzymująca się na wysokim poziomie inflacja, spędzająca wielu z nas sen z powiek sytuacja na arenie międzynarodowej to tylko niektóre z wielu składowych czyniących miniony rok wymagającym. Branża, w której działamy, nie pozostaje obojętna na wpływy zewnętrzne, częstokroć potęgujące wyzwania, z którymi przychodzi nam się mierzyć. Nie będzie szczególnej przesady w stwierdzeniu, że w branży gamedev, tak w wymiarze lokalnym jak i globalnym, zapanowała zima. W ślad za wzrostem stóp procentowych i ograniczeniem dostępności kapitału, polaryzacją produktową rynku, w konsekwencji wielu mniej udanych i nieudanych premier gier i braku finansowania dalszych etapów produkcji, od kilku kwartałów jesteśmy świadkami reorganizacji sektora, skutkującej m.in. kolejnymi rundami redukcji zatrudnienia. Mamy świadomość, że należymy do stosunkowo nielicznego grona polskich firm z branży, rozpatrujących minione kilkanaście miesięcy w kategorii sukcesu, mających dziś finansowy komfort realizowania optymalnej strategii rozwoju.

2023 rok był dla Unsolved, flagowej produkcji Artifex Mundi, okresem świadomego zbierania nisko wiszących biznesowych owoców. Na dynamiczny wzrost dochodowości Unsolved złożył się szereg udanych zmian w aplikacji, począwszy od optymalizacji jej ekonomii, przez modyfikacje systemu rekomendacji kolejności przygód czy wdrożenie szeregu nowych mechanik dla graczy, po istotne wzbogacenie dostępnego dla graczy contentu. Na przestrzeni 2023 r. udostępniliśmy graczom 12 nowych przygód, zwiększając ich ogólną liczbę do 43 na koniec roku. W efekcie cykl życia gracza w Unsolved możemy już liczyć nie w miesiącach, a latach. Wartość LTV statystycznego gracza Unsolved wzrosła w analizowanym okresie o ponad 80%, co z kolei stworzyło przestrzeń dla zwielokrotnienia inwestycji marketingowych. Potrojenie wydatków na akwizycje graczy na przestrzeni 2023 r. przełożyło się na ponad 3,5-krotny wzrost przychodów z Unsolved. Pierwsza marża gry wzrosła ze średnich 0,8 mln zł miesięcznie do ponad 4 mln zł w ostatnich miesiącach 2023 r.

Jak już podkreślaliśmy, mamy w Unsolved jeszcze wiele do zrobienia. Główną słabością aplikacji jest brak angażującej metagry, skutkujący płytką i liniową ekonomią, opartą głównie o czas spędzony przez graczy na przechodzeniu kolejnych przygód. W efekcie niebagatelny potencjał Unsolved, zbudowany na wysokiej jakości zawartości gry, jest dziś przez nas tylko częściowo wykorzystywany. Wierzmy, że w nieodległej przyszłości sytuacja ta ulegnie zmianie. W pierwszej połowie 2023 r. zamknęliśmy prace nad koncepcją metagry, a kolejne miesiące poświęciliśmy na przygotowanie silnika Unsolved do gruntownej przebudowy i wzbogacenia gry o tą jakże kluczową dla niej warstwę. Sukcesywnie osiągamy kolejne kamienie milowe w rozwoju metagry, której wdrożenie ma szansę zwielokrotnić LTV Unsolved i istotnie zbliżyć do najbardziej dochodowych tytułów w koszyku produktowym.

Zakładamy, że pierwsze istotne efekty wzbogacenia Unsolved o angażującą, wartościową metagrę będą widoczne w wynikach firmy począwszy od I połowy 2025 r. Wdrożenie wszystkich pomysłów, nad którymi





obecnie pracujemy, potrwa co najmniej do końca przyszłego roku. Nie oznacza to jednak, że KPIs Unsolved będą w 2024 r. stać w miejscu. Wręcz przeciwnie – oczekujemy, że dzięki wdrożeniu w bieżącym roku kilku mniejszych zmian, oraz dalszemu systematycznemu wzbogacaniu zawartości gry o nowe przygody, w 2024 r. LTV Unsolved wzrośnie o kilkadziesiąt procent, wpływając zdecydowanie pozytywnie na generowane przychody.

W cieniu komercyjnego sukcesu Unsolved wykuwa się drugi ze strategicznych produktów Artifex Mundi – nowy tytuł z gatunku RPG. W pierwszej części 2023 r. nasza nowa gra poddana została pierwszej zewnętrznej weryfikacji. Testy, przeprowadzone w formule Technical Soft Launch z udziałem graczy, oceniamy zdecydowanie pozytywnie. Potwierdziły one tzw. unique selling points gry, a oceny poszczególnych elementów gry przekroczyły nasze oczekiwania. Utwierdziliśmy się w przekonaniu, że budujemy wartościowy, pod wieloma względami świeży produkt w biznesowo atrakcyjnym segmencie gier RPG. Konstruktywne, w znakomitej większości zdecydowanie pozytywne uwagi graczy, były silnym podmuchi wiatru w twórcze skrzydła całego zespołu studia. W perspektywie kilku miesięcy grę czeka kolejna runda testów w udziale graczy, po której, przy założeniu pozytywnej weryfikacji naszych założeń, planujemy jej prezentację. Jak każdy twórca, zadowolony z efektu swojej pracy, z niecierpliwością czekamy tego momentu.

Mamy świadomość, że dla wielu z Państwa w zbliżającej się wielkimi krokami rywalizacji o uwagę fanów mobilnych gier RPG będziemy mieć pozycję „underdoga”. Nie ulega wątpliwości, że segment gier RPG to równie atrakcyjny, co wymagający obszar rynku. Równocześnie jesteśmy przekonani, że odrobiliśmy zadane nam lekcje i mamy dość argumentów, by odnieść sukces. Ze spokojem zbliżamy się tego etapu rozwoju projektu, w którym o jego wartości również w Państwa oczach w coraz większym stopniu decydować będą obiektywne wskaźniki – publicznie dostępne opinie graczy czy w końcu jego KPIs.

Wierzę, że 2024 rok będzie kolejnym aktem przełomowego okresu w historii naszej firmy. Wkraczamy na scenę w bardzo dobrej kondycji finansowej i organizacyjnej, z precyzyjnie rozpisany scenariuszem działań oraz, co najważniejsze, z utalentowanym, doświadczonym i zgranym zespołem wysokiej klasy twórców, z których każdy pełni ważną dla ostatecznego efektu rolę.

Nasz sukces nie byłby również możliwy bez Państwa, naszych Akcjonariuszy. W imieniu całego zespołu Artifex Mundi oraz własnym pragnę podziękować za okazane zaufanie. Szczególne wyrazy wdzięczności kieruję do tych z Państwa, którzy towarzyszą nam od początku obecności na GPW, wspierając również w trudniejszych etapach naszej drogi do celu. Mam nadzieję, że w najbliższych miesiącach dostarczymy Państwu kolejnych powodów do zadowolenia z udziału w naszym projekcie. Chcielibyśmy, by jednym z nich była dystrybucja części z wypracowanego przez Spółkę zysku (w formie skupu akcji własnych lub wypłaty dywidendy). Rekomendację w tej sprawie zamierzamy, jako Zarząd, przedstawić do końca kwietnia.

Zachęcam Państwa do lektury raportu.

Z wyrazami szacunku,

Przemysław Błaszczuk

Prezes Zarządu Artifex Mundi S.A.

<b>WYBRANE DANE FINANSOWE .....</b>	<b>5</b>
I.    ARTIFEX MUNDI S.A.....	5
<b>PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI.....</b>	<b>6</b>
I.    PODSTAWOWE INFORMACJE .....	6
II.   SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI .....	6
III.  STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA.....	7
<b>PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2023 R.....</b>	<b>8</b>
I.    KLUCZOWE WYDARZENIA 2023 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	8
II.   OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI.....	10
1.    Rachunek z całkowitych dochodów .....	10
2.    Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki.....	12
3.    Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.....	14
III.  KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W 2023 R.....	15
1.    Przychody ze sprzedaży .....	15
2.    Koszty bieżącej działalności.....	17
3.    Pozostałe koszty operacyjne.....	18
4.    Aktywowane koszty gier komputerowych .....	18
IV.   OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W 2023 R. W SPÓŁCE .....	19
1.    Gry free-to-play .....	19
2.    Gry HOPA .....	20
3.    Gry premium .....	20
<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI .....</b>	<b>21</b>
I.    PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE .....	21
II.   PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE .....	21
<b>INFORMACJE DODATKOWE .....</b>	<b>21</b>
I.    CZYNNIKI RYZYKA.....	21
II.   KAPITAŁ LUDZKI .....	25
III.  POZOSTAŁE INFORMACJE .....	25
<b>ŁAD KORPORACYJNY .....</b>	<b>32</b>
I.    STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	32
II.   AKCJONARIAT SPÓŁKI .....	35
III.  ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....	36
IV.   WALNE ZGROMADZENIE .....	41
V.    INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE.....	42

## WYBRANE DANE FINANSOWE

### I. ARTIFEX MUNDI S.A.

w tys. PLN	2023 r.	2022 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	82 492	38 549
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	23 984	9 911
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	27 438	12 537
Zysk (strata) okresu	24 919	12 066
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	7 474	5 625
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(3 445)	(16 037)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(766)	(893)
Przepływy pieniężne netto razem	3 237	(11 306)

w tys. PLN	31 grudnia 2023 r.	31 grudnia 2022 r.
Aktywa trwałe	9 413	5 623
Aktywa obrotowe	89 465	59 383
Aktywa razem	98 878	65 006
Zobowiązania długoterminowe	1 194	1 141
Zobowiązania krótkoterminowe	17 021	8 676
Kapitał własny	80 663	55 189
Liczba akcji (szt.)	11 897 000	11 897 000
Średnioważona liczba akcji (szt.)	2,09	1,01
Zysk na jedną akcję (PLN)	2,09	1,01
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	6,78	4,64

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – grudzień 2023 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2022 r. Wszystkie dane finansowe przedstawione są w tys. złotych, o ile nie wskazano inaczej.



# PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI

## I. PODSTAWOWE INFORMACJE

### Artifex Mundi w skrócie

Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Katowicach jest producentem i wydawcą gier komputerowych z 16-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. Od 2016 r. Artifex Mundi jest notowana 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 mobilnych gier z gatunku RPG (średnio złożone komputerowe gry fabularne) oraz gry *Unsolved*, będącej nowym kanałem monetyzacji portfolio gier HOPA Spółki.

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, Xbox Series, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch).

## II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Spółka zajmuje się produkcją oraz wydawaniem gier komputerowych, które są monetyzowane w dwóch modelach:

- 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 2015 r. Artifex Mundi rozwija i komercjalizuje gry w tym modelu;
- 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.

Opierając się na sposobie monetyzacji swoich produktów i usług, Spółka wyróżnia następujące 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 oraz działalność wydawniczą gier z gatunku Hidden Object Puzzle Adventure (HOPA) monetyzowanych w modelu premium;
- segment gier premium, który obejmuje komercjalizację gier monetyzowanych w modelu premium innych niż gry HOPA, przeznaczonych na komputery PC i konsole, wyprodukowanych w latach wcześniejszych przez Spółkę;
- segment pozostały, obejmujący świadczenie usług informatycznych.



### III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

Zaktualizowana strategia rozwoju Artifex Mundi 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.

Strategicznym celem Artifex Mundi jest stworzenie, w obu wewnętrznych studiach Spółki – Hidden Object oraz RPG – perspektywicznej, zyskowej i skalowanej gry *free-to-play*, której rozwój w kolejnych latach będzie motorem napędowym wzrostu firmy, przy jednoczesnej maksymalizacji dodatnich przepływów pieniężnych z komercjalizacji gier HOPA w modelu *premium* m.in. poprzez rozbudowę kanałów sprzedaży już posiadanego portfela gier.

Struktura organizacyjna Spółki została dostosowana do aktualnej strategii rozwoju poprzez utworzenie dwóch wyspecjalizowanych studiów, realizujących odpowiednio projekty z gatunku Hidden Object (rozbudowa oraz monetyzacja gry *Unsolved*, w tym dalsza monetyzacja portfela gier HOPA) oraz RPG.

W 2023 r. Spółka kontynuowała realizację strategii rozwoju, prowadząc kluczowe dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki projekty *free-to-play*: *Unsolved* oraz projekt nowej gry RPG, równocześnie maksymalizując przepływy pieniężne z historycznej działalności Artifex Mundi (gry *premium*).

## PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2023 R.

### I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2023 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

#### Styczeń 2023 r.

- Premiera wersji Nintendo Switch gry Crime Secrets: Crimson Lilly
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Demon Hunter 2: A New Chapter
- Wzbogacenie Unsolved o grę Persian Nights 2: Moonlight Veil
- Rezygnacja Adama Markiela z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej

#### Luty 2023 r.

- Wniosek akcjonariusza o zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki
- Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki

#### Marzec 2023 r.

- Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Powołanie Przemysława Danowskiego w skład Rady Nadzorczej Spółki
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Demon Hunter: Chronicles from Beyond
- Rejestracja zmian w statucie Spółki
- Wzbogacenie Unsolved o grę Modern Tales: Age of Invention

#### Kwiecień 2023 r.

- Zmiana adresu Spółki
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series gry Eventide: Slavic Fable
- Wzbogacenie Unsolved o gry: Chronicles of Magic: Divided Kingdoms, Crime Secrets: Crimson Lilly, Queen's Quest 2: Stories of Forgotten Past

#### Maj 2023 r.

- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszeńskiego

#### Czerwiec 2023 r.

- Zwołanie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki
- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszeńskiego
- Zakup akcji przez Roberta Detrycha
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Ghost Files: The Face of Guilt

#### Sierpień 2023 r.

- Rejestracja przez Sąd zmian w statucie Spółki
- Zmiana Programu Motywacyjnego obowiązującego w Spółce





#### Wrzesień 2023 r.

- Premiera wersji NS gry Eventide 2 Sorcerer's Mirror oraz wersji PS4/PS5, NS gry The Myth Seekers 1
- Wzbogacenie Unsolved o grę Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek

#### Październik 2023 r.

- Sprzedaż akcji przez Roberta Mikuszeńskiego i zmniejszenie stanu posiadania poniżej 5% ogólnej liczby w ogólnej liczbie głosów
- Zakup akcji przez Roberta Ditrycha
- Zakup akcji przez Kamila Urbanka
- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Zmniejszenie stanu posiadania akcji przez fundusze zarządzane przez TFI Allianz Polska S.A. poniżej 5% ogólnej liczby głosów
- Rejestracja w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych warrantów subskrypcyjnych serii 1E
- Objęcie przez Roberta Mikuszeńskiego warrantów subskrypcyjnych serii 1E i przekroczenie poziomu 5% ogólnej liczby głosów
- Objęcie przez Tomasza Grudzińskiego warrantów subskrypcyjnych serii 1E
- Objęcie przez Kamila Urbanka warrantów subskrypcyjnych serii 1E
- Objęcie przez Przemysława Błaszczyka warrantów subskrypcyjnych serii 1E
- Objęcie przez Rafała Wrońskiego warrantów subskrypcyjnych serii 1E
- Zwiększenie przez Porozumienia Akcjonariuszy Artifex Mundi S.A. udziału w ogólnej liczbie głosów
- Premiera wersji NS gry Eventide 3: Legacy of Legends oraz wersji Xbox gry The Myth Seekers 1
- Wzbogacenie Unsolved o gry Demon Hunter 4 oraz Queen Quest 4: Sacred Truce

#### Listopad 2023 r.

- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Zakup akcji przez Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna Sp. z o.o.
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry The Myth Seekers 2: The Sunken City
- Wzbogacenie Unsolved o grę Ghost Files 1

#### Grudzień 2023 r.

- Zmiana stanu posiadania akcji przez Przemysława Danowskiego oraz GWAP Fundacja Rodzinna
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Yuletide Legends: Who Framed Santa Claus
- Wzbogacenie Unsolved o grę Faces Of Ilusion

#### Styczeń 2024 r.

- Zakup akcji przez Tomasza Grudzińskiego
- Zakup akcji przez Roberta Ditrycha
- Premiera wersji Xbox One/Xbox Series, PS4/PS5, NS gry Tibetan Quest: Beyond World's End

#### Marzec 2024 r.

- Wzbogacenie Unsolved o grę Demon Hunter 3: Revelation



## II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### 1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	2023 r.	2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Przychody</b>	<b>82 492</b>	<b>38 549</b>	<b>114%</b>
Koszt własny sprzedaży	10 531	9 125	15%
<b>Wynik brutto ze sprzedaży</b>	<b>71 961</b>	<b>29 424</b>	<b>145%</b>
Koszty sprzedaży	41 406	12 979	219%
Koszty ogólnego zarządu	6 580	6 541	1%
Pozostałe przychody operacyjne	130	118	10%
Pozostałe koszty operacyjne	121	111	9%
<b>Wynik operacyjny</b>	<b>23 984</b>	<b>9 911</b>	<b>142%</b>
Przychody finansowe	4 309	3 417	26%
Koszty finansowe	855	791	8%
Wynik przed opodatkowaniem	27 438	12 537	119%
Podatek dochodowy	2 519	471	435%
<b>Wynik okresu</b>	<b>24 919</b>	<b>12 066</b>	<b>107%</b>

### Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	2023 r.	2022 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	87,20%	76,30%
Rentowność na działalności operacyjnej	29,10%	25,70%
Rentowność netto	30,20%	31,30%

Ocena rentowności została przeprowadzona w oparciu o niżej zdefiniowane wskaźniki:

- rentowność brutto na sprzedaży:  $\text{zysk brutto ze sprzedaży} / \text{przychody ze sprzedaży}$ ,
- rentowność na działalności operacyjnej:  $\text{zysk na działalności operacyjnej (EBIT)} / \text{przychody ze sprzedaży}$ ,
- rentowność netto:  $\text{zysk netto} / \text{przychody ze sprzedaży}$ .

W 2023 r. Artifex Mundi rozpoznał kwotę 82,5 mln zł przychodów, wobec 38,5 mln zł w 2022 r. (wzrost o 114%), wypracowując 72,0 mln zł zysku brutto na sprzedaży. O dynamicznym wzroście sprzedaży Spółki przesądziły rosnące przychody z komercjalizacji gry *Unsolved*. Rentowność brutto na sprzedaży w analizowanym okresie wyniosła 87,2%, wobec 76,3% w 2022 r.

W analizowanym okresie Spółka wypracowała 24,0 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 9,9 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej (wzrost o 142%). Rentowność operacyjna Spółki w 2023 r. wyniosła 29,1%, wobec 25,7% rok wcześniej. Wynik netto Spółki za okres wyniósł 24,9 mln zł, wobec 12,1 mln zł rok wcześniej (wzrost o 107%).



## EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	2023 r.	2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	82 492	38 549	114%
EBITDA znormalizowana <sup>1)</sup>	29 304	16 425	78%
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	21 300	15 392	38%
Średnia liczba pracowników niezależnie od formy zatrudnienia	99	99	0%

W 2023 r. Spółka wypracowała 29,3 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 16,4 mln zł w 2022 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 38%, do 21,3 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 99 osób, analogicznie jak w 2022 r.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	2023 r.	2022 r.
<b>Wynik na działalności operacyjnej</b>	<b>23 984</b>	<b>9 911</b>
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	4 566	4 818
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	262	182
<b>EBITDA<sup>1)</sup></b>	<b>28 812</b>	<b>14 911</b>
Korekta o:		
a) odpisy aktualizujące wartość gier	(62)	(96)
b) koszty programu motywacyjnego	554	1 610
<b>EBITDA znormalizowana<sup>1)</sup></b>	<b>29 304</b>	<b>16 425</b>

- 1) EBITDA oraz EBITDA znormalizowana są wielkościami ekonomicznymi nie znajdującymi odzwierciedlenia w obowiązujących standardach rachunkowości MSR/MSSF i nie ma zastosowania w ramach sprawozdawczości finansowej. W niniejszym sprawozdaniu ww. wielkości są stosowane jako tzw. alternatywny pomiar wyników (APM).

Zaprezentowana i wyliczona wartość EBITDA stanowi sumę wyniku (zysku/straty) z działalności operacyjnej i amortyzacji.

Zaprezentowana i wyliczona wartość EBITDA znormalizowana stanowi sumę wyniku (zysku/straty) z działalności operacyjnej i amortyzacji, oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych takich jak odpisy aktualizujące wartość gier oraz odpisy należności.

## 2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

### Aktywa

w tys. PLN	31.12.2023 r.	31.12.2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>9 413</b>	<b>5 623</b>	<b>67%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	1 926	2 000	(4%)
Aktywa niematerialne	56	66	(15%)
Aktywa finansowe	4 749	-	-
Należności	315	205	54%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 367	3 352	(29%)
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>89 465</b>	<b>59 383</b>	<b>51%</b>
Aktywowane koszty gier komputerowych	49 171	32 376	52%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	13 819	5 496	151%
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	278	(100%)
Aktywa finansowe	20 074	18 070	11%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 401	3 163	102%
<b>Aktywa razem</b>	<b>98 878</b>	<b>65 006</b>	<b>52%</b>

Suma bilansowa Artifex Mundi w 2023 r. wzrosła o 52% do 98,9 mln zł na koniec grudnia ub.r., na co złożyły się m.in. wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych, jak również wzrost stanu aktywów finansowych oraz należności.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec grudnia 2023 r. były: aktywowane koszty gier komputerowych, w której to pozycji alokowane są koszty produkcji gier komputerowych oraz aktywa finansowe. Suma aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie wzrosła o 52%, do 49,2 mln zł, na co złożyły się bieżące nakłady na realizację gier, częściowo pomniejszone o amortyzację. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

W 2023 r. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz aktywów finansowych zwiększyła się z 21,2 mln zł na 31 grudnia 2022 r. do 31,2 mln zł na koniec grudnia 2023 r. O zmianie przesądziły rosnące przepływy z działalności operacyjnej Spółki.



## Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	31.12.2023 r.	31.12.2022 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
<b>Kapitał własny</b>	<b>80 663</b>	<b>55 189</b>	<b>46%</b>
Kapitał podstawowy	119	119	0%
<b>Zobowiązania</b>	<b>18 215</b>	<b>9 817</b>	<b>86%</b>
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>1 194</b>	<b>1 141</b>	<b>5%</b>
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 194	644	85%
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	497	(100%)
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>17 021</b>	<b>8 676</b>	<b>96%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	11 937	5 858	104%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	351	-	-
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	3 927	1 574	149%
Zobowiązania z tytułu leasingu	806	751	7%
Inne zobowiązania finansowe	-	493	(100%)
<b>Kapitał własny i zobowiązania</b>	<b>98 878</b>	<b>65 006</b>	<b>52%</b>

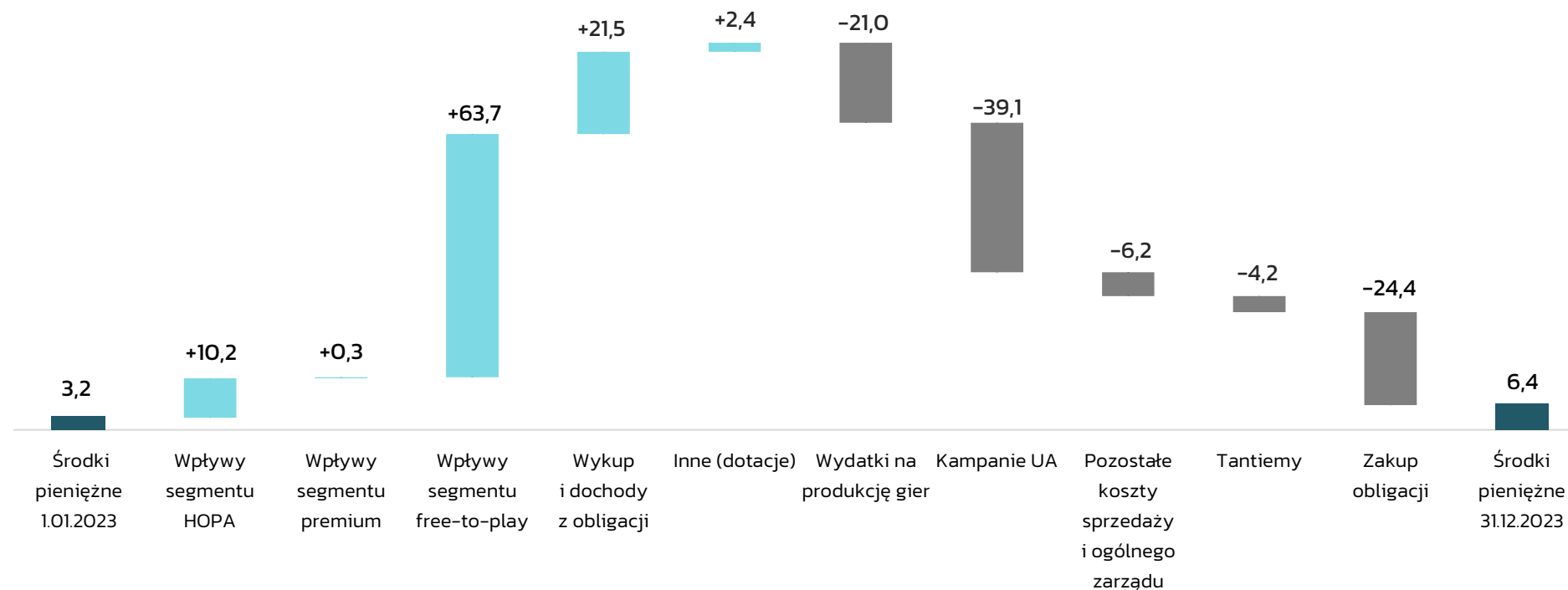
Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 80,7 mln zł, które wzrosły w 2023 r. o 46%.

Zobowiązania Spółki na koniec grudnia 2023 r. wyniosły 18,2 mln zł, wobec 9,8 mln zł na koniec 2022 r. Zobowiązania krótkoterminowe Spółki zwiększyły się w analizowanym okresie o 96% do 17,0 mln zł, na co złożyło się m.in. wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, związany z rosnącą skalą działalności w obszarze free-to-play i towarzyszących im kosztów m.in. z tytułu realizowanych kampanii pozyskiwania graczy oraz wzrost rezerw krótkoterminowych o blisko 2,4 mln zł, do 3,9 mln zł, związany m.in. z zawiązaniem rezerwy na premie wypłacone w styczniu 2024 r. (w wysokości 2,7 mln zł).





### 3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.



W 2023 r. Artifex Mundi odnotował 3,2 mln zł dodatnich przepływów pieniężnych, przy 7,5 mln zł dodatnich przepływów z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły 74,2 mln zł, z czego 63,7 mln zł wygenerowała komercjalizacja gier F2P. W analizowanym okresie wydatki Spółki związane z podstawową działalnością, w tym wydatki na produkcję gier, akwizycję graczy, tantiemy oraz koszty stałe, wyniosły 70,5 mln zł. Dodatkowo w analizowanym okresie Spółka odnotowała 21,5 mln zł wpływów z tytułu dochodów z posiadanych obligacji korporacyjnych (służących ochronie kapitału Spółki) oraz ich wykupu i równocześnie przeznaczyła 24,4 mln zł na zakup obligacji.

### III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W 2023 R.

#### 1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	2023 r.	2022 r.	Zmiana
<b>Przychody z komercjalizacji gier komputerowych, w tym:</b>	<b>82 492</b>	<b>38 537</b>	<b>114%</b>
Gry free-to-play, w tym:	72 129	25 074	188%
Unsolved, w tym:	70 770	21 947	222%
Reklamy	15 452	5 358	188%
Gry HOPA	10 077	13 004	(23%)
Gry premium	286	459	(38%)

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W 2023 r. Artifex Mundi osiągnął 82,5 mln zł przychodów, wobec 38,6 mln zł w 2022 r. (114% wzrost rdr.). W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* wzrosły o 188%, do 72,1 mln zł, przy 222% wzroście przychodów z komercjalizacji gry *Unsolved*, do 70,8 mln zł. Wynik ten udało się osiągnąć dzięki znaczącemu wzrostowi kluczowych wskaźników efektywności (KPI) *Unsolved*, umożliwiających przeprowadzenie zyskownych kampanii pozyskiwania graczy (UA) w istotnie większej skali (224% wzrost wydatków na UA rdr., do 40,6 mln zł). Przychody ze sprzedaży gier HOPA w analizowanym okresie wyniosły 10,1 mln zł, wobec 13,0 mln zł, co jest związane z cyklem życia gier dostępnych w sprzedaży oraz mniejszą liczbą premier na konsole.

#### Najważniejsze produkty Spółki w 2023 r.

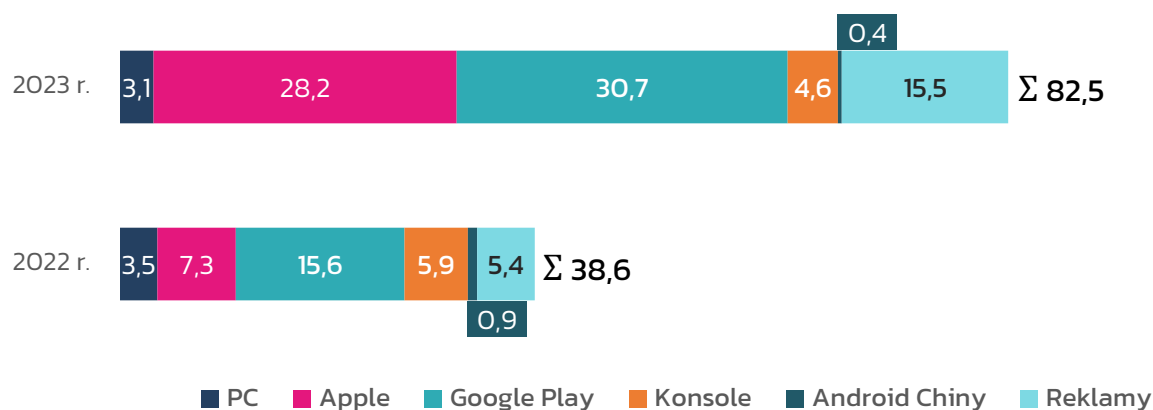
Udział w przychodach (proc.)	2023 r.	2022 r.
Unsolved	85,8%	57,0%
Bladebound	1,6%	8,1%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	0,5%	1,4%
Crime Secrets: Crimson Lilly	0,4%	0,4%
Grim Legends: The Forsaken Bride	0,4%	1,2%
Demon Hunter: Chronicles from Beyond	0,4%	0,3%
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	0,4%	1,3%
Demon Hunter 2: A New Chapter	0,4%	0,2%
Family Mysteries 3: Criminal Mindset	0,4%	1,4%
Ghost Files: The Face of Guilt	0,3%	0,1%
Pozostałe	9,4%	28,6%

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

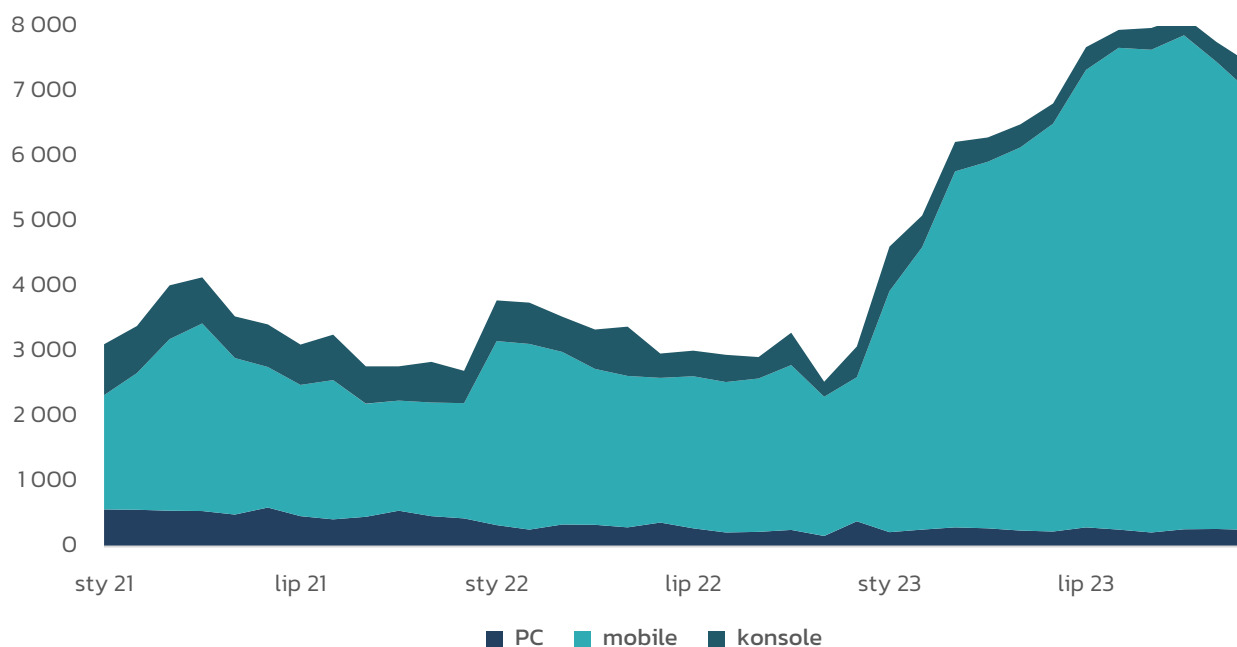
W 2023 r. dominującą pozycję w strukturze przychodów Spółki umocniła aplikacja *Unsolved*, komercjalizująca część portfolio gier HOPA w modelu free-to-play. Odpowiadała ona za 85,8% przychodów Spółki w analizowanym okresie. Na drugim miejscu rankingu uplasował się *Bladebound*, gra RPG komercjalizowana w modelu free-to-play. Trzecie miejsce w zestawieniu sprzedażowym zajęła gra *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*, konsekwentnie od lat plasująca się na czołowych miejscach najpopularniejszych gier HOPA z portfolio Spółki.

## 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 2023 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Google Play (37% całkowitej sprzedaży) oraz Apple (34% udział w przychodach). Wzrost udziału platform mobilnych w przychodach Spółki jest konsekwencją dynamicznego rozwoju gry *Unsolved*. Na trzecim miejscu w rankingu źródeł przychodów Spółki uplasowały się wpływy z reklam, wyświetlanych w aplikacji *Unsolved*.

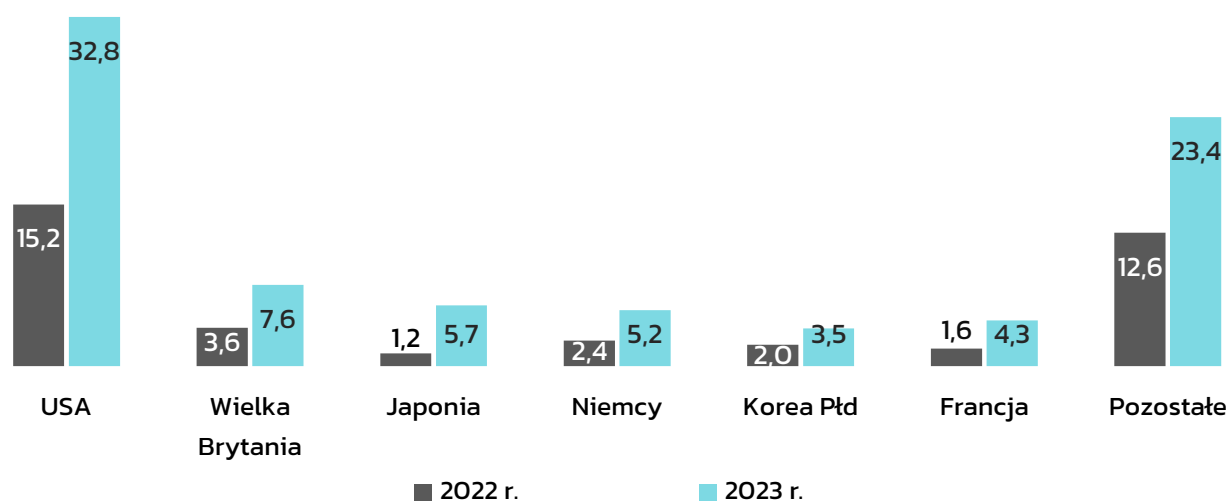


Wykres nr 1. Przychody ze sprzedaży gier wg platform (w mln PLN)



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

## Struktura geograficzna sprzedaży



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

W 2023 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający 40 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 9,3 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem zbytu był japoński, z 6,9 proc. udziałem w całkowitych przychodach.

## 2. Koszty bieżącej działalności

### Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	2023 r.	2022 r.
Koszty własne sprzedaży	10 531	9 125
Koszty sprzedaży	41 406	12 979
Koszty ogólnego zarządu	6 580	6 541
<b>Razem</b>	<b>58 517</b>	<b>28 645</b>

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w 2023 r. 58,5 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 28,6 mln zł kosztów w 2022 r. (104% wzrost rdr.). Kluczowy wpływ na wzrost kosztów działalności Spółki miały wyższe wydatki na akwizycję graczy dla aplikacji Unsolved (224% wzrost, do 40,6 mln zł), ujmowane w kosztach sprzedaży.

w tys. PLN	2023 r.	2022 r.
Tantiemy	5 290	3 944
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	4 158	4 133
Amortyzacja gier HOPA	347	588
Amortyzacja gier <i>premium</i>	62	97
Koszty sprzedaży	41 406	12 979
Koszty ogólnego zarządu	6 580	6 541
Pozostałe	674	363
<b>Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat</b>	<b>58 517</b>	<b>28 645</b>

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

W 2023 r. Spółka rozpoznała w kosztach 4,6 mln zł amortyzacji kosztów gier, wobec 4,8 mln zł amortyzacji w analogicznym okresie 2022 r. W minionym roku wartość wypłaconych tantiem wzrosła o 34%, do 5,3 mln zł. Tempo wzrostu wartości wypłaconych tantiem jest istotnie niższe od wzrostu wartości sprzedaży, na co wpływ ma m.in. praca nad optymalizacją oferty gier udostępnianych w *Unsolved*.

### 3. Pozostałe koszty operacyjne

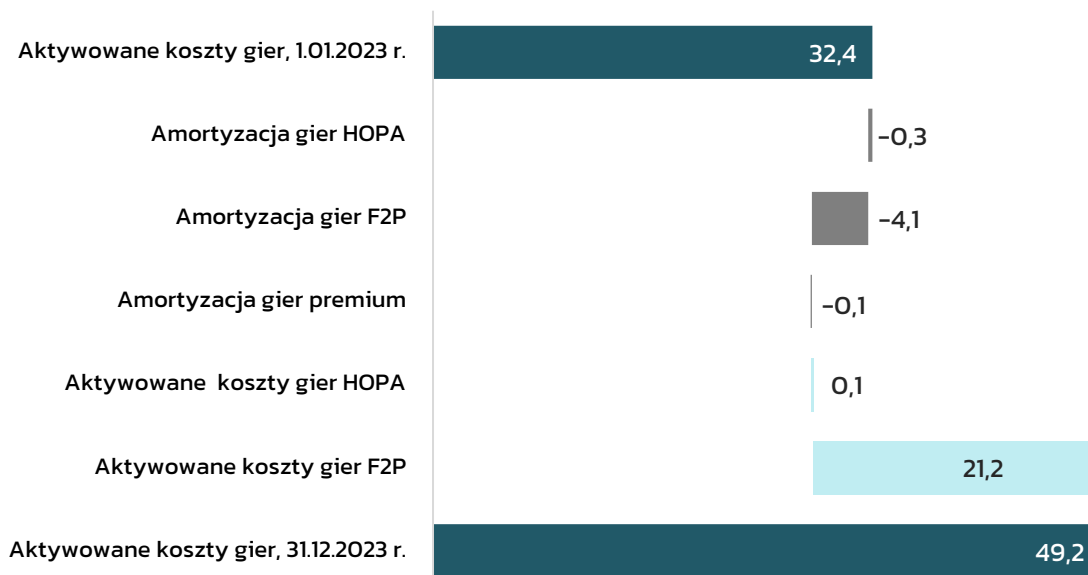
w tys. PLN	2023 r.	2022 r.
Pozostałe koszty operacyjne, w tym:	121	111
Podatek u źródła pobrany od należności zagranicznych	97	86

Tabela nr 5. Prezentacja pozostałych kosztów operacyjnych

### 4. Aktywowane koszty gier komputerowych

Zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości Spółka 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 aktywów – 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 2023 r. Spółka rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 21,3 mln zł, z których niemal 100% stanowiły koszty aktywowane dla gier z segmentu free-to-play. Równocześnie Spółka rozpoznała 4,5 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 4,1 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier free-to-play.



Wykres 4. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w 2023 r. (w mln PLN)



Na koniec 2023 r. dominujący udział w pozycji bilansowej Aktywowane koszty gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*, wynoszące 49,0mln zł.

w tys. PLN	31 grudnia 2023 r.
Gry HOPA razem	197
Gry free-to-play razem, w tym:	48 975
Bladebound	1 666
Unsolved	10 331
Nowa gra studia RPG	18 942
Projekty badawczo-rozwojowe	16 964

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

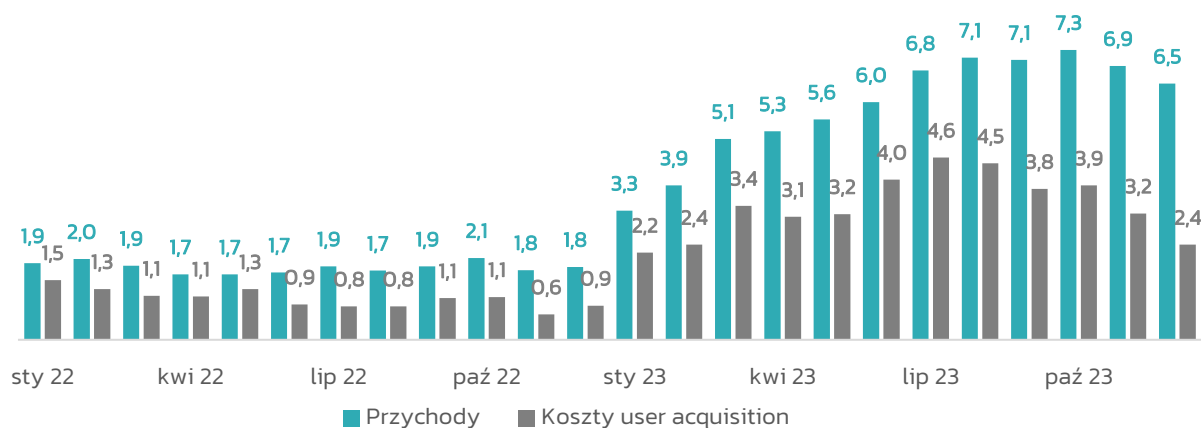
#### IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W 2023 R. W SPÓŁCE

##### 1. Gry free-to-play

W 2023 r., realizując zaktualizowaną strategię rozwoju, Spółka koncentrowała się na rozwoju dwóch kluczowych projektów: *Unsolved* oraz nowej gry RPG, równocześnie pracując nad maksymalizacją zysków z gry *Bladebound*.

##### Unsolved

Aplikacja scalająca część portfolio gier HOPA Artifex Mundi, umożliwiającą graczom ograniczoną czasowo bezpłatną rozgrywkę, w oparciu o model zużywanej, odnawiającej się codziennie w nieznacznym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.



Wykres nr 5. Miesięczne przychody z komercjalizacji Unsolved oraz koszty akwizycji graczy (w mln PLN)

W 2023 r. kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji, wdrażając nowe mechaniki i funkcjonalności. Wdrożone zmiany miały istotny pozytywny wpływ na LTV (*lifetime value*) użytkowników *Unsolved*, stwarzając przestrzeń dla zwielokrotnienia wydatków na akwizycję graczy. Równocześnie w ramach projektu prowadzone są prace nad silnikiem gry, mające na celu rozbudowę *Unsolved* o metagrę, czyli o warstwę dodającą zaangażowanym graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, zwiększając potencjał gry do monetyzacji.

W 2023 r. Spółka, wykorzystując potencjał zbudowany dzięki wzrostowi kluczowych wskaźników *Unsolved*, zwiększyła skalę inwestycji w pozyskiwanie graczy dla aplikacji. Łączne wydatki na ten cel w minionym roku wyniosły 40,7 mln zł, wobec 12,5 mln zł w 2022 r.

Rozwój *Unsolved* oraz prowadzone kampanie reklamowe przełożyły się na wzrost przychodów z komercjalizacji gry, które wyniosły w 2023 r. 70,7 mln zł, wobec 21,9 mln zł rok wcześniej.

### **Nowa gra studia RPG**

Rozwijany przez studio RPG Artifex Mundi projekt nowej gry tego gatunku, z aspiracją do miana mobilnej gry klasy AAA. Projekt jest strategicznym przedsięwzięciem studia, angażującym gros jego zasobów.

W minionym roku projekt był realizowany zgodnie z harmonogramem. Przeprowadzone w II kwartale 2023 r. testy gry z graczami (tzw. technical soft-launch), mające na celu zweryfikowanie kluczowych założeń i wskaźników projektu, potwierdziły atuty gry (*unique selling points*) w postaci m.in. wysokiego poziomu jakości contentu, unikalnego art style czy gameplay'u. Uwzględniając wnioski z analizy danych zebranych w ramach testów w II półroczu 2023 r. oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia sprawozdania, w ramach projektu prowadzono prace m.in. w obszarze trybów gry oraz jej zawartości.

Harmonogram rozwoju gry zakłada przeprowadzenie kolejnych testów w graczami w połowie 2024 r. Przy założeniu pozytywnej weryfikacji projektu, *reveal* gry oraz start działań marketingowych planowane są na II półroczu 2024 r.

Projekt wykorzystuje rozwiązania opracowane przez Spółkę w ramach realizacji projektów badawczo-rozwojowych, współfinansowanych ze środków Programu Sektorowego "GameINN".

### **Bladebound**

Widowiskowe RPG akcji wyprodukowane przez wewnętrzny zespół firmy.

W 2023 r. Spółka koncentrowała się na maksymalizacji przychodów z gry przy minimalizacji nakładów na jej utrzymanie. Przychody z komercjalizacji *Bladebound* w tym okresie wyniosły 1,4 mln zł, wobec 3,1 mln zł w 2022 r. Niższe wpływy z komercjalizacji gry są konsekwencją cyklu życia gry, jak również konkurencją ze strony innych tytułów, m.in. *Diablo Immortal*, skutkującą spadkiem ruchu organicznego dla *Bladebound*.

## **2. Gry HOPA**

W 2023 r. Spółka kontynuowała realizację strategii dla segmentu gier HOPA, kładącą szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatniego cash flow segmentu, przy minimalnych nakładach inwestycyjnych.

W minionym roku przychody segmentu zmniejszyły się o 23%, do 10,1 mln zł. Niższa sprzedaż jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier. Największym segmentem komercjalizacji gier HOPA (w modelu premium) z portfolio Spółki w 2023 r. były konsole, odpowiadające za 45% przychodów segmentu. Komercjalizacja gier w wersjach na komputery osobiste (PC) przyniosła 2,4 mln zł przychodów, a wersji mobilnych: 3,1 mln zł.

W 2023 r. Spółka kontynuowała portowanie gier z portfolio wydawniczego na platformy konsolowe. Łącznie na koniec grudnia 2023 r. 52 gry z portfolio Artifex Mundi było dostępnych na co najmniej dwóch platformach konsolowych.

## **3. Gry premium**

W 2023 r. Spółka kontynuowała komercjalizację zrealizowanych w latach wcześniejszych projektów gier premium.

---

## PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

### I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE

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

- Rozwój gry Unsolved, w tym osiąganie (w wyniku rozbudowy gry) zakładanych pozytywnych zmian kluczowych KPI gry oraz skuteczność i kosztowa efektywność pozyskiwania nowych graczy do aplikacji w drodze kampanii akwizycyjnych,
- Rozwój projektu nowej gry studia RPG,
- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA;
- Wojna w Ukrainie i jej wpływ m.in. na sytuację na rynkach walutowych. Wpływ wojny na sytuację Spółki i jej wyniki został przedstawiony w rozdziale Informacje dodatkowe Sprawozdania.

### II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

W ocenie Zarządu Spółki w dłuższym okresie realizacja strategii rozwoju Artifex Mundi, w tym realizacja celów operacyjnych w niej zawartych, przełoży się korzystnie osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe oraz na wartość firmy dla Akcjonariuszy.

---

## INFORMACJE DODATKOWE

### I. CZYNNIKI RYZYKA

Działalność Spółki i jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegają i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia któregośkolwiek z czynników ryzyka opisanych poniżej. Wystąpienie nawet niektórych z poniższych czynników ryzyka może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki finansowe Spółki oraz może skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału. Inne czynniki ryzyka i niepewności niż opisane poniżej, w tym także i te, których Spółka nie są obecnie świadome lub które uważają za nieistotne, mogą także wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

#### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty

Popyt na oferowane przez Spółkę produkty (gry) ma zasadniczy wpływ na jej wyniki finansowe. Wysokość wpływów ze sprzedaży gier, a co za tym idzie możliwość pokrycia poniesionych wydatków przy procesie ich produkcji jest bezpośrednio związana z sukcesem rynkowym określonego produktu, którego skalę można mierzyć przychodami ze sprzedaży i wielkością popytu na produkty oferowane przez Spółkę.

Spółka nie jest w stanie, aż do chwili zaprezentowania nowego produktu, przewidzieć reakcji klientów ani poziomu przychodów ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, iż Spółka może nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać wszystkich poniesionych kosztów i nakładów związanych z wyprodukowaniem i wprowadzeniem gry na rynek.

W model rozwoju Spółki wpisane są mechanizmy ograniczania ww. ryzyka m.in. poprzez kładzenie szczególnego nacisku na weryfikowanie założeń biznesowych projektu na poszczególnych etapach jego rozwoju, m.in. poprzez przeprowadzanie testów z udziałem graczy.

## Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Wytworzenie nowej gry jest zwięźceniem złożonego procesu, którego poszczególne etapy muszą być realizowane w odpowiedniej kolejności. Niektóre z nich nie są zależne wyłącznie od Spółki, oparte są bowiem na działaniach podmiotów zewnętrznych. Zaistnienie ewentualnych opóźnień w realizacji gier przez Spółkę może mieć z kolei negatywny wpływ na osiągnięte przez nie wyniki finansowe.

Spółka od 2015 r. rozwija działalność deweloperską oraz wydawniczą w segmencie gier mobilnych komercjalizowanych w modelu *free-to-play*. Zgodnie ze strategią rozwoju Spółki segment *free-to-play* ma strategiczne znaczenie dla długoterminowego wzrostu wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy i obecnie angażuje gros zasobów (ludzkich, finansowych) Spółki. Pomimo zgromadzonego doświadczenia w realizacji i komercjalizacji gier *free-to-play*, Spółka za istotne uznaje ryzyko wydłużenia się okresu produkcji gry i tym samym konieczności poniesienia wyższych kosztów związanych z produkcją, a także ryzyko, że produkowane przez Spółkę gry nie osiągną zakładanego poziomu poszczególnych KPI, co może wpływać na ich zyskowność, a tym samym na przyszłe wyniki Spółki.

Zgodnie ze strategią rozwoju Spółka stara się zminimalizować ww. ryzyka m.in. systematyczne wzbogacanie know-how Spółki, podnoszenie wiedzy pracowników oraz angaż nowych pracowników o kwalifikacjach uzupełniających dotychczasowe know-how Spółki.

## Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i współpracowników

Jakość tworzonych przez Spółkę produktów i świadczonych usług jest powiązana w znacznej mierze z umiejętnościami oraz doświadczeniem pracowników i współpracowników Spółki. Działalność Spółki jest więc w znacznym stopniu zależna od zdolności utrzymania zatrudnionych i współpracujących ze Spółką strategicznych pracowników i współpracowników. Kluczowi z punktu widzenia bieżącej działalności Spółki oraz określenia jej strategii są przede wszystkim członkowie Zarządu. Odejście członków kadry zarządzającej bądź innych istotnych osób dla działalności Spółki mogłoby spowodować pogorszenie jakości i terminowości zaplanowanych produkcji lub innych nowych projektów, co w konsekwencji mogłoby się przełożyć na pogorszenie jego wyników finansowych.

Jednym z priorytetów Spółki jest budowanie pozytywnych relacji z pracownikami. W ocenie Zarządu Spółki partnerskie relacje w ramach przedsiębiorstwa, transparentność procesów, oddanie pracownikom dużej decyzyjności kreatywnej przy tworzeniu powstających w Spółce gier pozytywnie wpływają na relacje między firmą a pracownikami, mitygując ww. ryzyko.

## Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników i współpracowników

Zarówno wiedza, umiejętności, jak i doświadczenie pracowników oraz współpracowników Emitenta stanowią strategiczny czynnik dla kluczowych interesów Spółki. Na rynku pracy dostrzec można brak odpowiedniej liczby dobrze wykształconych i doświadczonych pracowników co, w przypadku ich utraty przez Emitenta, może spowolnić rozwój Spółki i opóźnić wykonanie poszczególnych prac. Należy mieć również na względzie bardzo szybki rozwój branży gier wideo i coraz większe zapotrzebowanie rynku na specjalistów w tym zakresie, szczególnie w segmencie gier *free-to-play*, a w konsekwencji ryzyko ich ograniczonej dostępności. Trudności w pozyskaniu wykwalifikowanych pracowników mogą z kolei osłabić pozycję konkurencyjną Spółki, niekorzystnie wpłynąć na ich rozwój, a w rezultacie spowodować pogorszenie ich wyników finansowych.

Jednym z filarów rozwoju Artifex Mundi jest rozwój kapitału ludzkiego spółki, w tym m.in. wspieranie rozwoju zawodowego pracowników, budowanie pozytywnych relacji wewnątrz zespołu, pozyskiwanie nowych wartościowych pracowników. W ocenie Zarządu polityka Spółki w tym zakresie pozytywnie wpływa na pozycję Spółki na rynku pracy, ograniczając ww. ryzyko.

## **Ryzyko związane z uzależnieniem od współpracy handlowej z kluczowymi dystrybutorami**

Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem platform dystrybucyjnych takich jak Apple App Store, Google Play, Nintendo eShop, Microsoft Store, PlayStation Store czy Steam, stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Spółkę. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Spółki. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami, jej ewentualne zakończenie lub ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Spółki za pośrednictwem platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Spółki.

Spółka aktywnie buduje relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych poprzez regularne spotkania biznesowe i uwzględnianie otrzymanych uwag w swoich produktach. W ocenie Zarządu, takie podejście znacząco ogranicza ww. ryzyko.

## **Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez dystrybutora**

Podstawową formę dystrybuowania produktów przez Spółkę stanowią cyfrowe platformy, w tym przede wszystkim App Store należący do firmy Apple, Google Play będący platformą zamkniętą firmy Google, Nintendo eShop firmy Nintendo, Steam firmy Valve, Microsoft Store firmy Microsoft, PlayStation Store firmy Sony. W ramach prowadzonych platform ww. podmioty mają prawo do weryfikacji produktu, co może skutkować niedopuszczeniem produktu do określonej platformy. Każda gra jest analizowana pod kątem szeregu szczegółowych reguł i zasad warunkujących dopuszczenie jej do sprzedaży w ramach danej platformy, nie jest to zatem kwestia subiektywnej oceny administratorów poszczególnych platform.

Istnieje również ryzyko występowania zmian w warunkach dopuszczania produktów do platform dystrybucyjnych, warunków udostępniania i dystrybuowania gier w ich ramach. Potencjalnie gry komercjalizowane przez Spółkę mogą na podstawie jednostronnej i uznaniowej decyzji dystrybutora zostać uznane za niedopuszczalne i usunięte z tych platform, co będzie miało bezpośrednie przełożenie na zmniejszenie przychodów uzyskiwanych z dystrybucji konkretnej gry.

Brak akceptacji gier produkowanych przez Spółkę przez App Store, Google Play, Nintendo eShop, Steam, Microsoft Store czy PlayStation Store, które odpowiadają za większość przychodów Spółki, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, wiązałaby się z ograniczeniem możliwości dystrybucji gier i ich promocji za pośrednictwem ww. platform, a w konsekwencji ograniczeniem ich dostępności. Rodzić to może ryzyko ograniczenia przychodów uzyskiwanych z dystrybucji gier przez Spółkę, co miałyby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki.

Spółka aktywnie buduje relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych i dokłada wszelkich starań, by na możliwie wczesnym etapie osiąść wiedzę o potencjalnych ryzykach dotyczących konkretnych produktów (gier). Poprzez analizę i uwzględnianie otrzymanych uwag Spółka stara się, by wszystkie gry pozytywnie przechodziły zewnętrzne certyfikacje. W ocenie Zarządu, takie podejście znacząco ogranicza ww. ryzyko.

## **Ryzyko związane ze zmianą warunków umów dystrybucyjnych lub regulaminów operatorów platform dystrybucyjnych lub wypowiedzeniem umów dystrybucyjnych**

Spółka jest stroną umów dystrybucyjnych i licencyjnych dotyczących zasad dystrybuowania lub udostępniania gier tworzonych przez Spółkę na różnego rodzaju platformach czy nośnikach danych. Nie można wykluczyć nieprzedłużenia tych umów na kolejne okresy lub ich przedterminowego rozwiązania, a także renegocjacji obecnych warunków handlowych lub ich jednostronnej zmiany przez dystrybutorów, co miałyby istotny



negatywny wpływ na działalność Emitenta i jego wyniki finansowe. Zasady współpracy i dystrybucji produktów Emitenta określone są również w stosowanych przez dystrybutorów regulaminach.

Modyfikacja regulaminów platform internetowych, skutkująca zmianą zasad ich funkcjonowania, może powodować ograniczenie ich dostępności dla Spółki.

Jak opisano we wcześniejszych punktach, Spółka aktywnie buduje relacje z właścicielami platform dystrybucyjnych i dokłada wszelkich starań, by na możliwie wczesnym etapie osiągnąć wiedzę o potencjalnych ryzykach dotyczących konkretnych produktów (gier). W ocenie Zarządu, takie podejście w połączeniu z uważnym traktowaniem umów dystrybucyjnych i trzymaniem się zasad w nich określonych znacząco ogranicza ww. ryzyko.

### **Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Spółka**

Rzeczywisty rozwój działalności Spółki jest związany w zdecydowanej mierze z potrzebą stałej obserwacji i analizy nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. Branża gier cechuje się bardzo szybkim rozwojem stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Spółka musi monitorować i uwzględniać wszelkie modyfikacje implementowane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Spółki, a także efektywnie dostosowywać technologie do nowych trendów, co wiąże się też z dokonywaniem określonych inwestycji. Brak przystosowania działalności Spółki do innowacyjnych rozwiązań informatycznych lub modyfikacji wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub inne kanały dystrybucji produktów Spółki, a także brak dostosowania specyfiki funkcjonowania Spółki do innych czynników oddziałujących na rozwój branży, w której działa Spółka, może skutkować zmniejszeniem popytu na gry realizowane przez Spółkę, i tym samym mieć znaczący negatywny wpływ na jej działalność i wyniki finansowe.

W ocenie Zarządu Spółka, w sposób ciągły śledząc rozwój technologii kluczowych dla Spółki oraz rynku na którym działa, oraz inwestując w podnoszenie swoich kompetencji i technologicznego know-how, nie tylko istotnie ograniczają ww. ryzyka, ale również umacniają swoją pozycję konkurencyjną.

### **Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym**

Rynek gier, na którym funkcjonuje Spółka jest rynkiem globalnym, rozproszonym, mocno konkurencyjnym, z relatywnie niską technologiczną, kapitałową i organizacyjną barierą wejścia. Rosnąca liczba podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może jednocześnie spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Spółki. Ponadto rozwój oferty gier w obszarach konkurencyjnych wobec segmentów, w których działa Spółka może spowodować, że potencjalni gracze będą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktów Spółki, co z kolei wpłynie negatywnie na wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

W ramach realizacji strategii Spółka kładzie duży nacisk m.in. na dywersyfikację źródeł przychodów poprzez rozwój działalności w segmencie *free-to-play* oraz rozszerzenie kanałów sprzedaży gier HOPA o główne platformy konsolowe. W ocenie Zarządu Spółki wskazane powyżej działania są optymalnym sposobem na ograniczanie ryzyk związanych z konkurencją.

### **Ryzyko zmienności kursów walutowych**

Spółka jest narażona na ryzyko zmienności kursów walutowych. Sprzedaż produktów Spółki skierowana jest głównie na rynki zagraniczne, w szczególności amerykański, chiński, koreański oraz europejski (głównie Wielka Brytania, Niemcy, Francja, Włochy). Dominującą walutą rozliczenia w tych transakcjach jest dolar amerykański oraz euro.

Spółka uzyskuje korzyści ekonomiczne przede wszystkim w dwóch następujących przypadkach: (i) kurs wymiany polskiego złotego na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę jest wysoki (staby kurs polskiej waluty), (ii) poziom wymiany waluty utrzymuje się w dłuższym okresie na stabilnym poziomie, co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach.

Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na 1 złotego, obniżenie wykazywanych zysków oraz obniżenie salda środków pieniężnych.

W celu zmniejszenia ryzyka kursowego Artifex Mundi częściowo zabezpiecza kursy walutowe w prowadzonej działalności, niemniej jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ciężącego na Spółkę ryzyka walutowego.

## II. KAPITAŁ LUDZKI

Istotną przewagą konkurencyjną Artifex Mundi jest jej profesjonalna, wysoce wykwalifikowana i doświadczona kadra. O jakości gier tworzonych i wydawanych przez Spółkę w przeważającej mierze stanowią umiejętności oraz doświadczenie jej pracowników i współpracowników. Mając to na uwadze jednym z filarów rozwoju 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	31 grudnia 2023 r.	31 grudnia 2022 r.
Niezależnie od formy zatrudnienia na koniec okresu	103	100

Tabela nr 7. Struktura zatrudnienia w Artifex Mundi

## III. POZOSTAŁE INFORMACJE

### 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) Spółki, przychody z którymi stanowiły więcej niż 10% przychodów, były następujące podmioty:

- Google
- Apple

Żaden z wymienionych podmiotów nie jest powiązany ze Spółką.

W ramach segmentu HOPA Spółka współpracuje z szeregiem kontrahentów (dostawców), m.in. współpracujących ze Spółką w zakresie wydawania gier na licencji. W 2023 r. obroty Spółki z pojedynczym dostawcą nie przekraczały kryterium istotności.

W segmencie *free-to-play* Spółka współpracuje z firmami reklamowymi oraz platformami reklamowymi w obszarze akwizycji graczy. W analizowanym okresie znaczącymi kontrahentami Spółki, obroty z którymi stanowiły więcej niż 10% przychodów, były następujące podmioty:

- Google
- Facebook
- Moloco

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

W 2023 r. Spółka nie dysponowała środkami pozyskanymi z emisji akcji lub obligacji.

## Ocena zarządzania zasobami finansowymi

Spółka racjonalnie zarządza zasobami finansowymi i na bieżąco pokrywają swoje zobowiązania, w tym zobowiązania wobec kontrahentów czy Skarbu Państwa.

Zarząd przygotowuje i systematycznie aktualizuje projekcje przepływów pieniężnych, uwzględniające potrzeby finansowe związane z realizacją planów rozwojowych Spółki. W oparciu o dokonane analizy Zarząd kształtuje strukturę finansowania, dążąc do zapewnienia Spółce płynności.

## Powiązania kapitałowe i organizacyjne, główne inwestycje Spółki

Zarząd Spółki nie identyfikuje powiązań organizacyjnych lub kapitałowych Spółki. Spółka prowadzi działalność w zakresie produkcji oraz wydawania gier. Inwestycje w produkcję gier są finansowane ze środków własnych.

## Omówienie możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała 6,4 mln zł środków pieniężnych oraz 17,5 mln zł krótkoterminowych aktywów finansowych (obligacji korporacyjnych), wobec 18,2 mln zł całkowitych zobowiązań i rezerw na zobowiązania Spółki.

Zarząd Spółki, biorąc pod uwagę pozycję gotówkową Spółki, jej przewidywane przepływy z działalności operacyjnej, ograniczoną bazę kosztową i zoptymalizowany model działalności oraz standing finansowy, nie przewiduje problemów w zapewnieniu finansowania dla realizacji zamierzeń inwestycyjnych w dającej się przewidzieć najbliższej przyszłości.

## Transakcje z podmiotami powiązanymi

Wszystkie transakcje zawierane przez Spółkę w 2023 r. z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych.

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przekazane w Nocie 37 Sprawozdania finansowego Spółki Artifex Mundi S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku.

## Udzielone pożyczki

W 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie udzieliła ani nie miała udzielonych pożyczek.

## Inwestycje i lokaty kapitału

Spółka nie realizuje bezpośrednich, istotnych projektów inwestycyjnych w klasycznym tych słów znaczeniu.

Największą pozycję aktywów Spółki na koniec 2023 roku stanowiły aktywowane koszty gier komputerowych w wysokości 49,2 mln zł. Pozycja aktywowane koszty obejmuje koszty poniesione na wyprodukowanie gier, które nie zostały rozliczone w poczet wyniku finansowego bieżącego okresu. Aktywowane koszty 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.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała 6,4 mln zł środków pieniężnych oraz krótkoterminowe i długoterminowe inwestycje w obligacje korporacyjne o wartości 22,2 mln zł.



## Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych poręczeń.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych gwarancji.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała żadnych gwarancji.

## Istotne pozycje pozabilansowe

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 3,4 mln zł.

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 2,6 mln PLN, podlegającego zwrotowi, wraz z odsetkami w wysokości jak dla zaległości podatkowych, liczonymi od dnia przekazania środków na konta Spółki do dnia zwrotu.

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 4,04 mln PLN, podlegającego zwrotowi, wraz z odsetkami w wysokości jak dla zaległości podatkowych, liczonymi od dnia przekazania środków na konta Spółki do dnia zwrotu.

W dniu 28.06.2023 r. akcjonariusze Spółki podjęli uchwałę nr 17 dotyczącą zmian w programie motywacyjnym poprzez wprowadzenie elementów warrantów subskrypcyjnych wraz z warunkowym podwyższeniem kapitału zakładowego w wysokości 11 088,53 PLN (tj. 11 088 533 po 0,01 PLN.).

W dniu 08.11.2023 r. Spółka podpisała z Bankiem Pekao S. A. umowę ramową dotyczącą transakcji rynku finansowego zwaną limitem przedrozdliczeniowym wraz z deklaracją wekslową, do której był załączony weksel in blanco. Kwota przyznanego limitu to 2 600 000 PLN. Umowa została zawarta na warunkach standardowych.

W dniu 21 marca 2024 r. Spółka podpisała z BNP Paribas umowę linii gwarancyjnej nr WAR/8855/24/1499/RB wraz z umową zabezpieczającą. Zabezpieczeniem spłaty limitu jest wystawiony weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową.

Kwota przyznanego limitu to 150 000 EUR, limit podlega odnowieniu do 28 marca 2026 r. i dotyczy udzielanych gwarancji najmu oraz gwarancji wykonania umowy najmu w związku z podpisaną umową najmu we wrześniu 2023 r.

## Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w 2023 r. sfinalizowała dwa projekty badawczo-rozwojowe, dla których w 2020 r. otrzymała 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:

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”), zakończony 31.08.2023 r.

2) „Wydana technologia symulacji rozwoju osobowości postaci niezależnych, powiązanych z nią proceduralnych animacji oraz podniesienie wizualnej jakości postaci na platformach mobilnych” (dalej: „NPC”), zakończony 30.09.2023 r.

Efekty ww. projektów B+R są wykorzystywane m.in. w ramach projektu nowej gry RPG. W związku z zakończeniem projektów Spółka złożyła w NCBiR raporty końcowe dla obu projektów, które zostały formalnie zaakceptowane.

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

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania niżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki na dzień 27.03.2024 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	969 815 akcji (wartość nominalna 9 698,15 zł)
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	457 509 akcji (wartość nominalna 4 575,09 zł)
Robert Ditrych	Członek Rady Nadzorczej	20 238 akcji (wartość nominalna 202,38 zł)
Przemysław Danowski	Członek Rady Nadzorczej	88 000 akcji (wartość nominalna 880,00 zł)
Robert Mikuszewski	Członek Zarządu	584 882 akcji (wartość nominalna 5 848,82zł)
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	354 400 akcji (wartość nominalna 3 544,00 zł)

Tabela 7. Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu lub Rady Nadzorczej.

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.

W okresie od dnia publikacji poprzedniego raportu okresowego uległ zmianie stan akcji posiadanych przez:

- Tomasza Grudzińskiego z 961 345 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2023 r. na 969 815 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.
- Rafała Wrońskiego z 458 839 akcji na dzień publikacji sprawozdania za III kwartał 2023 r. na 457 509 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.

Ponadto w 2023 r., w ramach realizacji programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników, niżej wymienieni członkowie organów Spółki objęli warranty uprawniające od objęcia akcji serii E (szczegóły programu zostały opisane w pkt. Program motywacyjny niniejszego rozdziału):

- Przemysław Błaszczuk, Prezes Zarządu Spółki – 44 000 warrantów,
- Robert Mikuszewski, Członek Zarządu Spółki – 31 938 warrantów,



- Kamil Urbanek, Członek Zarządu Spółki – 31 938 warrantów,
- Tomasz Grudziński, Przewodniczący Rady Nadzorczej – 25 712 warrantów,
- Rafał Wroński, Członek Rady Nadzorczej – 20 570 warrantów,

Osoby zarządzające i nadzorujące nie posiadały uprawnień do akcji Spółki, tak na dzień publikacji niniejszego raportu, jak również na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, innych niż z opisanej powyżej realizacji programu motywacyjnego.

### **Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy**

Spółka nie posiada informacji na temat umów w wyniku, których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

### **Akcje własne**

Spółka nie posiada akcji własnych.

### **Program motywacyjny**

Od 28.06.2023 r., decyzją Walnego Zgromadzenia, w Spółce realizowany jest program motywacyjny dla kadry menedżerskiej oraz pracowników Spółki, uprawniający uczestniczące w nim osoby, w przypadku osiągnięcia przez Spółkę określonych celów wynikowych, do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii E w łącznej liczbie 1 108 853 sztuk, uprawniających do objęcia akcji serii E po cenie wynoszącej 9,01 zł.

Program motywacyjny realizowany jest w trzech etapach: dla lat 2021–2022, 2023–2024 oraz 2025–2026. Możliwość objęcia warrantów uzależniona jest od realizacji przez Spółkę celów wynikowych określonych dla każdego etapu, tj. odpowiednio:

- w latach 2021 – 2022 łącznie 21–25 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 359 587 warrantów subskrypcyjnych podserii 1E (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego),
- w latach 2023 – 2024 łącznie 25–35 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 370 455 warrantów subskrypcyjnych podserii 2E, (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego),
- latach 2025 – 2026 łącznie co najmniej 35 mln zł zysku netto, uprawniających do objęcia maksymalnie 378 811 warrantów subskrypcyjnych podserii 3E (w przypadku osiągnięcia górnego pułapu celu wynikowego).

W dniu 24.08.2023, w związku z osiągnięciem w latach 2021–2022 celu wynikowego określonego w programie, przyznano jego uczestnikom 359 587 warrantów subskrypcyjnych.

### **Wynagrodzenia członków Zarządu i Rady Nadzorczej**

Informacje o wynagrodzeniach członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki zaprezentowane są w Nocie 37 Sprawozdania finansowego za rok 2023.

### **Zobowiązania emerytalne i inne wobec byłych członków Zarządu i Rady Nadzorczej**

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie posiadała i nie posiada zobowiązań emerytalnych lub innych wobec byłych członków Zarządu i Rady Nadzorczej.



## **Umowy zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska**

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu nie istniały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

## **Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania i organizacji**

W okresie sprawozdawczym oraz na dzień publikacji niniejszego raportu nie wystąpiły zmiany podstawowych zasadach zarządzania i organizacji firmy.

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

Spółka nie jest 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, których wartość stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki.

## **Znaczące umowy**

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu Spółka nie zawierała umów o istotnym znaczeniu dla działalności Spółki oraz jej wyników finansowych innych niż opisane we wcześniejszych rozdziałach niniejszego sprawozdania.

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

Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych.

## **Kluczowe wskaźniki efektywności**

### **Wskaźniki finansowe**

Kluczowe wskaźniki finansowe związane z działalnością jednostki zostały zaprezentowane i omówione w rozdziale Opis sytuacji finansowej Spółki w 2023 r. niniejszego sprawozdania.

### **Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

Zatrudnienie w Spółce na koniec 31.12.2023 r. wynosiło 103 osoby.

Działalność operacyjna prowadzona przez Spółkę w ocenie Zarządu generuje znikomy wpływ na środowisko naturalne. Emitent informuje, iż w związku z prowadzoną działalnością w 2023 roku nie wystąpiły incydenty lub okoliczności, które skutkowały pojawieniem się po stronie Spółki zobowiązań lub odszkodowań dotyczących naruszenia przepisów związanych z ochroną środowiska naturalnego.

### **Informacja o konsolidacji**

Na dzień 31.12.2023 Artifex Mundi S. A. nie podlega konsolidacji z uwagi na brak spółek zależnych.

### **Działalność sponsoringowa i charytatywna**

W 2023 r. Spółka nie poniosła wydatków na działalność sponsoringową, charytatywną lub inną o zbliżonym charakterze.

## Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki

Do głównych czynników mających wpływ na wyniki Spółki w 2023 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Rozwój segmentu free-to-play, w tym rosnące przychody z komercjalizacji Unsolved,
- Spadek przychodów ze sprzedaży gier w modelu premium,
- Negotówkowy wpływ opartego o akcje programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników na bieżące koszty Spółki,
- Zmienność na rynku walutowym, wpływająca na wyniki spółki z działalności finansowej związane m.in. z wyceną instrumentów finansowych zabezpieczających kursy walutowe.

## Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej w Ukrainie na sytuację Spółki

Zdarzeniem mającym wpływ na działalność Spółki, wpływającym obecnie oraz mogącym wpływać w przyszłości na jej wyniki finansowe, jest agresja Rosji przeciw Ukrainie i jego konsekwencje, w tym sytuacja gospodarcza i społeczna w Ukrainie oraz działania społeczności międzynarodowej wobec Rosji.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka zatrudniała dwóch współpracowników będących obywatelami Ukrainy. Według posiadanych przez Zarząd Spółki informacji wśród firm z nią współpracujących są podmioty zatrudniające obywateli Ukrainy oraz, w mniejszym stopniu, Białorusi oraz Rosji. Spółka, według najlepszej wiedzy Zarządu, nie jest stroną umów i porozumień z podmiotami zarejestrowanymi w Ukrainie, Białorusi lub Rosji lub mającymi istotne powiązania gospodarcze z ww. krajami.

W analizowanym okresie oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie odnotowała istotnego bezpośredniego wpływu konfliktu na działalność operacyjną. W okresie objętym sprawozdaniem Spółka niezmiennie nie oferowała, bezpośrednio, swoich produktów na rynku rosyjskim.

W ocenie Zarządu wojna w Ukrainie w dającej się przewidzieć przyszłości może wpływać na działalność Spółki poprzez m.in.: nastroje konsumentów na całym świecie, sytuację na rynku walutowym, sytuację na rynku pracy w Polsce, w tym potencjalne zmiany w dostępności pracowników, sytuację na rynku surowców i ceny surowców energetycznych, wpływające na koszty stałe prowadzenia działalności Spółki.

## Podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych

Badanie sprawozdań finansowych Spółki za 2023 r. przeprowadziła firma UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.

Szczegółowe informacje nt. podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, umowie z nim zawartej i jego wynagrodzeniu zostały przekazane w Nocie 35 Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za 2023 r.

**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 niż przekazane w niniejszym raporcie.



## ŁAD KORPORACYJNY

### I. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

Wskazanie zbioru zasad ładu korporacyjnego, któremu podlega Spółka oraz miejsca, gdzie tekst zbioru zasad jest publicznie dostępny.

29 marca 2021 r. Rada Giełdy uchwałą Nr 13/1834/2021 przyjęła nowe zasady ładu korporacyjnego dla spółek notowanych na Głównym Rynku GPW – „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021”. Zbiór ten jest udostępniony na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA pod adresem: [www.gpw.pl/dobre-praktyki2021](http://www.gpw.pl/dobre-praktyki2021).

**Zakres, w jakim Spółka odstąpiła od postanowień zasad ładu korporacyjnego, którym podlega ze wskazaniem tych postanowień oraz wyjaśnienie przyczyn tego odstąpienia**

Zarząd Spółki oświadcza, że w 2022 r. Spółka i jej organy przestrzegają zasad szczegółowych ładu korporacyjnego zawartych w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2022” z następującymi odstępami:

#### 1. Polityka informacyjna i komunikacyjna z inwestorami

##### Zasady 1.3.1 i 1.3.2.

W swojej strategii biznesowej spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą:

1.3.1. zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju;

##### Wyjaśnienie:

Obowiązująca strategia Spółki nie uwzględnia w sposób kompleksowy tematyki ESG, choć Spółka w swojej działalności bierze pod uwagę m.in. zagadnienia środowiskowe oraz zrównoważonego rozwoju. Zarząd Spółki planuje w przyszłości ująć kwestie ESG w strategii Spółki.

1.3.2. sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu zapewnienie równouprawnienia płci, należytych warunków pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami.

##### Wyjaśnienie:

Obowiązująca strategia Spółki nie uwzględnia w sposób kompleksowy tematyki ESG, choć Spółka w swojej działalności bierze pod uwagę m.in. zagadnienia środowiskowe oraz zrównoważonego rozwoju. Zarząd Spółki planuje w przyszłości ująć kwestie ESG w strategii Spółki.

##### Zasady 1.4, 1.4.1. i 1.4.2.

W celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych.

##### Wyjaśnienie:

Informacje nt. podstawowych założeń strategii Spółki są opublikowane na jej stronie internetowej. Podstawowe założenia strategii Spółki nie zawierają mierzalnych celów, których monitorowanie byłoby możliwe. Obowiązująca strategia Spółki nie uwzględnia w sposób kompleksowy tematyki ESG.

Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:

1.4.1. objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka.

Wyjaśnienie:

Obowiązująca strategia Spółki nie zawiera odniesień do kwestii zmian klimatu.

1.4.2. przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości.

Wyjaśnienie:

Strategia Spółki nie zawiera odniesień do kwestii pracowniczych. Spółka w swojej działalności kładzie duży nacisk na równe traktowanie pracowników niezależnie od płci, światopoglądu czy pochodzenia. Kluczowym kryterium wpływającym na wysokość wynagrodzeń w Spółce są kwalifikacje zawodowe. W ocenie zarządu Spółki, biorąc pod uwagę wielkość i strukturę zespołu oraz dużą jego specjalizację, przedstawianie miarodajnych odczytów wartości wskaźników równości wynagrodzeń nie jest możliwe.

## **2. Zarząd i Rada Nadzorcza**

### **Zasada 2.1.**

Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Wyjaśnienie:

Strategia Spółki nie zawiera odniesień do kwestii pracowniczych. Spółka w swojej działalności kładzie duży nacisk na równe traktowanie pracowników niezależnie od płci, światopoglądu czy pochodzenia. Kluczowym kryterium wpływającym na wysokość wynagrodzeń w Spółce są kwalifikacje zawodowe. W ocenie zarządu Spółki, biorąc pod uwagę wielkość i strukturę zespołu oraz dużą jego specjalizację, przedstawianie miarodajnych odczytów wartości wskaźników równości wynagrodzeń nie jest możliwe.

### **Zasada 2.2.**

Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Wyjaśnienie:

Obecny skład rady nadzorczej oraz zarządu Spółki jest różnorodny w zakresie m.in. wykształcenia, specjalistycznej wiedzy oraz doświadczenia zawodowego. Głównymi czynnikami wpływającym na skład osobowy organów są aktualne potrzeby Spółki oraz jej długoterminowy interes.



#### **Zasada 2.11.6.**

Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwykłemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej: (2.11.6.) informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

#### Wyjaśnienie:

Spółka nie posiada Polityki Różnorodności w odniesieniu do Zarządu i Rady Nadzorczej.

### **3. Systemy i funkcje wewnętrzne**

#### **Zasada 3.1.**

Spółka giełdowa utrzymuje skuteczne systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance), a także skuteczną funkcję audytu wewnętrznego, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności, za działanie których odpowiada zarząd.

#### Wyjaśnienie:

Spółka utrzymuje skuteczne systemy kontroli wewnętrznej, nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance) oraz zarządzania ryzykiem. Z uwagi na relatywnie mały stopień skomplikowania i zakresu działalności, Spółka nie stosuje przedmiotowej zasady w pełnym zakresie, ponieważ w Spółce nie został wyodrębniony dział audytu wewnętrznego, a przebieg i rezultaty prac ww. systemów nie są dokumentowane.

#### **Zasada 3.2.**

Spółka wyodrębnia w swojej strukturze jednostki odpowiedzialne za zadania poszczególnych systemów lub funkcji, chyba że nie jest to uzasadnione z uwagi na rozmiar spółki lub rodzaj jej działalności.

#### Nie dotyczy:

W ocenie Spółki wyodrębnienie jednostek odpowiedzialnych za zadania poszczególnych systemów lub funkcji nie jest uzasadnione z uwagi na rozmiar Spółki i jej rodzaj działalności.

#### **Zasada 3.4.**

Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.

#### Wyjaśnienie:

Z uwagi na rozmiar Spółki i jej rodzaj działalności, system kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem są utrzymywane m.in. w oparciu o operacyjny pion działalności, na wynagrodzenie pracowników którego wpływają wyniki finansowe Spółki.

#### **Zasada 3.6.**

Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

#### Wyjaśnienie:

W Spółce nie został wyodrębniony dział audytu wewnętrznego.



### Zasada 3.10.

Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.

#### Nie dotyczy:

Spółka nie należy do żadnego z wymienionych indeksów.

## 4. Walne Zgromadzenie i relacje z Akcjonariuszami

### Zasada 4.1.

Spółka powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne), jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla przeprowadzenia takiego walnego zgromadzenia.

Zasada jest stosowana. Komentarz spółki dotyczący sposobu stosowania powyższej zasady.

Spółka deklaruje gotowość zorganizowania e-walnego ilekroć akcjonariusze złożą taki wniosek.

## 6. Wynagrodzenia

### Zasada 6.3.

Jeżeli w spółce jednym z programów motywacyjnych jest program opcji menedżerskich, wówczas realizacja programu opcji winna być uzależniona od spełnienia przez uprawnionych, w przeciągu co najmniej 3 lat, z góry wyznaczonych, realnych i odpowiednich dla spółki celów finansowych i niefinansowych oraz zrównoważonego rozwoju, a ustalona cena nabycia przez uprawnionych akcji lub rozliczenia opcji nie może odbiegać od wartości akcji z okresu uchwalania programu.

#### Wyjaśnienie:

Kryteria obowiązującego w Spółce programu opcji dla menedżerów i kluczowych pracowników nie są zgodne z wytycznymi zasady w zakresie okresu realizacji celów uprawniających do objęcia akcji oraz ceny nabycia akcji.

## II. 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*	2 582 380	2 582 380	21,70%	21,70%
Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna Sp. z o.o.	1 753 158	1 753 158	14,74%	14,74%
NN OFE**	1 180 000	1 180 000	9,92%	9,92%
G5 Entertainment AB	623 043	623 043	5,24%	5,24%
Pozostali	5 758 419	5 758 419	48,40%	48,40%
<b>Razem</b>	<b>11 897 000</b>	<b>11 897 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Tabela nr 8. Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji raportu rocznego.

\* Porozumienie między Tomaszem Grudzińskim, Jakubem Grudzińskim, Kamilem Urbankiem, Rafałem Wrońskim, Bożeną Grudzińską oraz Bogdanem Grudzińskim dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

\*\* Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny, Dobrowolny Fundusz Emerytalny.

### **Posiadacze papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne**

Statut Spółki nie przyznaje żadnemu z posiadaczy akcji Spółki lub innych papierów wartościowych specjalnych uprawnień.

### **Ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu**

Statut Spółki nie przewiduje ograniczeń co do wykonywania prawa głosu z akcji ani też zapisów, zgodnie z którymi przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi byłyby oddzielne od posiadania papierów wartościowych.

### **Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki**

Na dzień sprawozdawczy oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie ma, wedle najlepszej wiedzy Zarządu, żadnych ograniczeń wynikających z umów lub innych podstaw prawnych dla przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki.

## **III. ZARZĄD I RADA NADZORCZA**

### **Skład osobowy Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki**

Skład Zarządu na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia sprawozdania:

- Przemysław Błaszczyk      Prezes Zarządu
- Kamil Urbanek              Członek Zarządu
- Robert Mikuszewski      Członek Zarządu

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Skład Rady Nadzorczej na dzień bilansowy:

- Tomasz Grudziński      Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Rafał Wroński              Członek Rady Nadzorczej
- Robert Ditrych            Członek Rady Nadzorczej
- Filip Gorczyca            Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Nowakowska    Członek Rady Nadzorczej
- Przemysław Danowski    Członek Rady Nadzorczej

W trakcie trwania okresu sprawozdawczego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, miały miejsce następujące zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki:

- 31 stycznia 2023 r. Adam Markiel złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem natychmiastowym,
- 15 marca 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Przemysława Danowskiego do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki



## Zasady powoływania i odwoływania osób nadzorujących i zarządzających oraz ich uprawnienia

### Zarząd

Zgodnie z § 11 Statutu Spółki Zarząd składa się z jednej albo większej liczby osób, w tym Prezesa Zarządu, który przewodniczy posiedzeniom Zarządu i kieruje jego pracami. Członkowie Zarządu są powoływani na wspólną kadencję, która trwa 5 (pięć) lat i którą oblicza się w pełnych latach obrotowych. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza, z wyjątkiem członków Zarządu pierwszej kadencji, którzy zostali powołani przez Zgromadzenie Wspólników spółki przekształcanej w procesie przekształcenia Spółki.

Kompetencje i sposób działania Zarządu określa Kodeks Spółek Handlowych oraz Statut Spółki. Zgodnie z § 12 Statutu Spółki Zarząd reprezentuje Spółkę oraz prowadzi sprawy Spółki, z wyjątkiem spraw zastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej.

### Rada Nadzorcza

Zgodnie z § 15 Statutu Spółki Rada Nadzorcza składa się z najmniej 5 członków powoływanych na okres wspólnej kadencji trwającej 5 lat i którą oblicza się w pełnych latach obrotowych. Członków Rady Nadzorczej powołuje Walne Zgromadzenie, z wyjątkiem członków Rady Nadzorczej pierwszej kadencji, którzy zostali powołani przez Zgromadzenie Wspólników spółki przekształcanej w procesie przekształcenia Spółki. Rada Nadzorcza samodzielnie powołuje ze swojego grona Przewodniczącego Rady Nadzorczej i Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej.

W przypadku gdy na skutek wygaśnięcia mandatu członka Rady Nadzorczej powołanego przez Walne Zgromadzenie liczba członków Rady Nadzorczej spadnie poniżej ustawowego minimum, pozostali członkowie Rady Nadzorczej, w terminie 1 miesiąca od dnia powzięcia wiedzy o ww. okoliczności, mogą w formie właściwej uchwały powziętej po przeprowadzeniu jawnego głosowania dokonać wyboru (kooptacji) odpowiedniej liczby członków Rady Nadzorczej, tak aby skład Rady Nadzorczej odpowiadał prawu. Przeprowadzenie Kooptacji zarządza Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w przypadku, gdy wygaśnięcie mandatu dotyczy Przewodniczącego – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, zaś w przypadku braku w składzie Rady Nadzorczej wymienionych osób – najstarszy wiekiem członek Rady Nadzorczej. Powołany do pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej w drodze Kooptacji zostanie ten spośród przedstawionych kandydatów, który otrzyma bezwzględną większość głosów aktualnych członków Rady Nadzorczej. W przypadku równej liczby głosów, decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a w przypadku, gdy wygaśnięcie mandatu dotyczy Przewodniczącego – głos Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej. W pozostałym zakresie do Kooptacji stosuje się odpowiednio postanowienia dotyczące zwołania posiedzenia Rady Nadzorczej lub zarządzenia głosowania przez Radę Nadzorczą w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość.

Rada Nadzorcza nadzoruje działalność Spółki. Do kompetencji Rady Nadzorczej należy w szczególności:

- a) ocena sprawozdania Zarządu z działalności Spółki i sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy, w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak i ze stanem faktycznym;
- b) ocena wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku albo pokrycia straty;
- c) składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników oceny, o której mowa w lit. a) i b) powyżej;
- d) sporządzanie i przedstawianie Walnemu Zgromadzeniu oceny sytuacji Spółki, jej działalności, w tym wypełniania obowiązków informacyjnych przez Spółkę, wymaganej zgodnie z przyjętymi zasadami ładu korporacyjnego obowiązującymi na rynku regulowanym na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, na którym są lub mają być notowane akcje Spółki;
- e) monitorowanie skuteczności systemów kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem oraz funkcji audytu wewnętrznego;



- f) ustalanie liczby członków Zarządu Spółki;
- g) powoływanie i odwoływanie członków Zarządu Spółki oraz zawieszanie w czynnościach, z ważnych powodów, poszczególnych lub wszystkich członków Zarządu Spółki, a także delegowanie członków Rady Nadzorczej, na okres nie dłuższy niż 3 miesiące, do czasowego wykonywania czynności członków Zarządu, którzy zostali odwołani, złożyli rezygnację albo z innych przyczyn nie mogą sprawować swoich czynności;
- h) przyznawanie i ustalanie wysokości wynagrodzenia członków Zarządu Spółki;
- i) wyrażanie zgody na udzielanie prokury;
- j) wyrażenie zgody na nabycie lub zbycie nieruchomości, prawa użytkowania wieczystego gruntu lub udziałów w nieruchomości lub w prawie użytkowania wieczystego gruntu, a także ustanawianie na nich ograniczonych praw rzeczowych;
- k) reprezentowanie Spółki w umowach oraz sporach z członkami Zarządu;
- l) uchwalanie Regulaminu Zarządu;
- m) wybór biegłego rewidenta do zbadania sprawozdania finansowego Spółki;
- n) wyrażanie zgody na wypłatę akcjonariuszom zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy na koniec roku obrotowego, jeżeli Spółka posiada środki wystarczające na wypłatę;
- o) wyrażanie zgody na zawarcie przez Spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce lub podmiotem powiązanym; przez istotną umowę rozumie się umowę, której wartość przedmiotu wynosi co najmniej 5 % wartości kapitałów własnych Spółki według ostatniego zaudytowanego skonsolidowanego sprawozdania finansowego;
- p) wyrażanie zgody na nabycie, objęcie lub zbycie przez Spółkę jakichkolwiek akcji lub udziałów w innych spółkach mających siedzibę w kraju lub zagranicą, gdy wartość objęcia lub cena nabycia lub zbycia przekracza kwotę 2 000 000 zł;
- q) opiniowanie spraw mających być przedmiotem uchwał Walnego Zgromadzenia.

## Komitet Audytu Rady Nadzorczej

### Uprawnienia

Komitet Audytu pełni funkcje konsultacyjno-doradcze i audytu dla Rady Nadzorczej, w zakresie prawidłowego stosowania przez Spółkę zasad sprawozdawczości finansowej, wewnętrznej kontroli Spółki oraz współpracy z biegłymi rewidentami.

Komitet Audytu składa się z trzech członków. Większość członków Komitetu Audytu, w tym Przewodniczący, jest niezależna od Spółki zgodnie z art. 129 ust. 3 ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (dalej: Ustawa). Przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych.

Do zadań Komitetu Audytu należy w szczególności:

- monitorowanie;
- procesu sprawozdawczości finansowej;
- skuteczności systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu wewnętrznego, w tym w zakresie sprawozdawczości finansowej;
- wykonywania czynności rewizji finansowej, w szczególności przeprowadzania przez firmę audytorską badania, z uwzględnieniem wszelkich wniosków i ustaleń Komisji Nadzoru Audytowego wynikających z kontroli przeprowadzonej w firmie audytorskiej;

- kontrolowanie i monitorowanie niezależności biegłego rewidenta i firmy audytorskiej, w szczególności w przypadku, gdy na rzecz Spółki świadczone są przez firmę audytorską inne usługi niż badanie;
- informowanie Rady Nadzorczej o wynikach badania oraz wyjaśnianie, w jaki sposób badanie to przyczyniło się do rzetelności sprawozdawczości finansowej w Spółce, a także jaka była rola Komitetu w procesie badania;
- dokonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażanie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem w Spółce;
- opracowywanie polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania;
- opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- określanie procedury wyboru firmy audytorskiej przez Spółkę;
- przedstawianie Radzie Nadzorczej rekomendacji dotyczącej powołania biegłych rewidentów lub firmy audytorskiej zgodnie z polityką wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania i polityką świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- przedkładanie zaleceń mających na celu zapewnienie rzetelności procesu sprawozdawczości finansowej w Spółce.

#### **Skład osobowy**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Komitetu Audytu wchodzi:

- |                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| • Ewelina Nowakowska | Przewodnicząca Komitetu Audytu |
| • Robert Ditrych     | Członek Komitetu Audytu        |
| • Filip Gorczyca     | Członek Komitetu Audytu        |

W 2023 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Komisji Audytu nie uległ zmianie.

Członkami Komitetu Audytu, którzy spełniali w 2023 r. i spełniają na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ustawowe kryteria niezależności, są: Ewelina Nowakowska, Robert Ditrych i Filip Gorczyca.

Członkami Komitetu Audytu posiadającymi wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, są Robert Ditrych i Filip Gorczyca.

Kwalifikacje w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych Roberta Ditrycha są związane z m.in. wieloletnim pełnieniem funkcji przez niego w zarządach spółek, w tym spółek publicznych (Paged S.A.) oraz nadzorowaniem procesu sprawozdawczości finansowej podmiotów, z którymi Robert Ditrych, jako dyrektor finansowy, współpracuje i współpracował.

Kwalifikacje w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych Filipa Gorczycy są związane m.in. z posiadanymi przez niego uprawnieniami biegłego rewidenta oraz certyfikatem ACCA (FCCA).

Członkiem Komitetu Audytu posiadającym wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka, jest Robert Ditrych.

#### **Działalność Komitetu Audytu**

W 2023 r. Komitet Audytu odbył cztery posiedzenia.



### **Główne założenia Polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania sprawozdania finansowego**

Zgodnie z polityką wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania sprawozdań finansowych Artifex Mundi S.A., wyboru firmy audytorskiej dokonuje Rada Nadzorcza, działając na podstawie rekomendacji Komitetu Audytu

W toku przygotowywania przez Komitet Audytu rekomendacji, a następnie w procesie wyboru firmy audytorskiej dokonywanego przez Radę Nadzorczą Artifex Mundi S.A., uwzględniane są następujące kryteria:

- a) cena zaproponowana za badanie,
- b) zapewnienie wysokiej jakości badania,
- c) brak konfliktu interesów,
- d) rotacja firm przeprowadzających badanie,
- e) doświadczenie podmiotu w badaniu sprawozdań finansowych o podobnym do Spółki profilu działalności,
- f) kwalifikacje zawodowe osób bezpośrednio zaangażowanych w badanie,
- g) reputacja podmiotu,
- h) termin wykonania badania.

Wybór firmy audytorskiej dokonywany jest z uwzględnieniem wymaganej przepisami prawa zasady rotacji firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta.

**Główne założenia polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem**

Biegły rewident lub firma audytorska przeprowadzająca ustawowe badania sprawozdań Spółki ani żaden z członków sieci, do której należy biegły rewident lub firma audytorska, nie mogą świadczyć bezpośrednio ani pośrednio na rzecz badanej jednostki, jej jednostki dominującej ani jednostek przez nią kontrolowanych żadnych usług zabronionych w rozumieniu art. 5 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE nr 537/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie szczegółowych wymogów dotyczących ustawowych badań sprawozdań finansowych jednostek interesu publicznego oraz innych usług niebędących czynnościami rewizji finansowej, za wyjątkiem usług dozwolonych wskazanych w art. 136 ust. 2 Ustawy.

Zgodnie z polityką Spółki:

- Świadczenie usług warunkowo dopuszczonych możliwe jest jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową Spółki, po przeprowadzeniu przez Komitet Audytu oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności (oświadczenie firmy audytorskiej) o której mowa w art. 69–73 Ustawy oraz zatwierdzeniu świadczenia tych usług przez Komitet Audytu.
- Stosownie do art. 4 ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE nr 537/2014 w przypadku gdy firma audytorska świadczy przez okres co najmniej trzech kolejnych lat obrotowych na rzecz Spółki usługi niebędące badaniem sprawozdań finansowych inne niż usługi, o których mowa w art. 5 ust. 1 Rozporządzenia (zabronione), całkowite wynagrodzenie z tytułu takich usług jest ograniczone do najwyżej 70 % średniego wynagrodzenia płaconego w trzech kolejnych ostatnich latach obrotowych z tytułu badania ustawowego badanej jednostki.

W 2023 r. oraz w 2024 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania firma UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. nie świadczyła dla Spółki usług niebędących badaniem sprawozdań finansowych.



## IV. WALNE ZGROMADZENIE

### Sposób działania Walnego Zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia

Walne Zgromadzenie działa na podstawie Kodeksu Spółek Handlowych i Statutu Spółki.

Walne Zgromadzenie może być Zwyczajne albo Nadzwyczajne.

Walne Zgromadzenia odbywają się w siedzibie Spółki, w Katowicach albo w Warszawie.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje Zarząd. Zwyczajne Walne Zgromadzenie powinno się odbyć w terminie sześciu miesięcy po upływie każdego roku obrotowego. Rada Nadzorcza może zwołać Zwyczajne Walne Zgromadzenie, jeżeli Zarząd nie zwoła go w terminie określonym przepisami prawa lub Statutu Spółki.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje się w przypadkach określonych w przepisach Kodeksu spółek handlowych lub w Statucie, a także gdy podmioty lub organy uprawnione do zwołania Walnych Zgromadzeń uznają to za wskazane. W szczególności Zarząd zwołuje Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie na wniosek akcjonariusza lub akcjonariuszy reprezentujących co najmniej 1/20 kapitału zakładowego Spółki, złożony na piśmie. Akcjonariusze reprezentujący co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w Spółce mogą zwołać Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie. Akcjonariusze wyznaczają przewodniczącego tego Walnego Zgromadzenia.

Akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej 1/20 (jedną dwudziestą) kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia poszczególnych spraw w porządku obrad Walnego Zgromadzenia.

Jeżeli przepisy Kodeksu Spółek Handlowych oraz postanowienia Statutu Spółki nie stanowią inaczej Walne Zgromadzenie jest ważne bez względu na liczbę reprezentowanych na nim akcji.

Uchwały Walnego Zgromadzenia podejmowane są bezwzględną większością głosów oddanych, jeżeli niniejszy Statut lub przepisy prawa nie stanowią inaczej

Do kompetencji Walnego Zgromadzenia należy:

- a) rozpatrzenie i zatwierdzenie sprawozdania Zarządu z działalności Spółki, sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy oraz udzielenie absolutorium członkom organów Spółki z wykonania przez nich obowiązków,
- b) podjęcie uchwały o podziale zysku albo o pokryciu straty,
- c) zmiana Statutu Spółki,
- d) emisja warrantów subskrypcyjnych, obligacji zamiennych na akcje lub obligacji z prawem pierwszeństwa objęcia akcji,
- e) umorzenie akcji Spółki,
- f) obniżenie lub podwyższenie kapitału zakładowego Spółki,
- g) zbycie lub wydzierżawienie całości lub części przedsiębiorstwa Spółki albo ustanowienia na nim ograniczonego prawa rzeczowego,
- h) rozwiązanie lub likwidacja Spółki,
- i) tworzenie kapitałów zapasowego i rezerwowych i decydowanie o ich przeznaczeniu,
- j) podział lub przekształcenie Spółki,
- k) połączenie Spółki z innymi spółkami,
- l) przyznawanie i ustalanie wysokości wynagrodzenia dla członków Rady Nadzorczej,
- m) uchwalanie Regulaminu Walnego Zgromadzenia.



Uchwała w przedmiocie zmian Statutu Spółki zwiększająca świadczenia akcjonariuszy lub uszczuplająca prawa przyznane osobiście poszczególnym akcjonariuszom wymaga zgody wszystkich akcjonariuszy Spółki, których dotyczy.

Głosowanie na Walnym Zgromadzeniu jest jawne.

Tajne głosowanie zarządza się przy wyborach oraz nad wnioskami o odwołanie członków organów Spółki lub likwidatorów, o pociągnięcie ich do odpowiedzialności, jak również w sprawach osobowych.

Tajne głosowanie zarządza się na żądanie choćby jednego z akcjonariuszy obecnych lub reprezentowanych na Walnym Zgromadzeniu.

Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący Rady Nadzorczej, w wypadku jego nieobecności osoba upoważniona przez Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a w przypadku ich nieobecności – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej. W przypadku nieobecności osób wskazanych powyżej, Walne Zgromadzenie otwiera Prezes Zarządu lub osoba upoważniona przez Prezesa Zarządu. Po otwarciu Walnego Zgromadzenia spośród osób uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu wybiera się Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia.

## V. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE

### Systemy kontroli wewnętrznej Spółki i zarządzania ryzykiem

Kontrola i zarządzanie ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych jest sprawowana przez Dyrektora Finansowego i Zarząd Spółki. Dyrektor Finansowy oraz Zarząd Spółki są odpowiedzialni za skuteczność systemów kontroli i zarządzania ryzykiem.

Sprawozdanie finansowe Spółki przygotowywane jest przez zespół księgowych. Osoby zaangażowane w przygotowanie sprawozdań finansowych mają odpowiednie kwalifikacje umożliwiające przygotowanie sprawozdań finansowych zgodnie ze stosowanymi przez Spółkę standardami rachunkowości.

Nadzór merytoryczny i organizacyjny nad procesem sporządzenia sprawozdań sprawują Dyrektor Finansowy. Są oni również odpowiedzialni za organizację prac związanych z przygotowaniem sprawozdań finansowych.

Dane finansowe, będące podstawą sprawozdań finansowych, pochodzą z systemu księgowo-finansowego, w którym rejestrowane są transakcje zgodnie z polityką rachunkową Spółki. Rejestrowanie i opracowywanie danych w systemie księgowo-finansowym podlega procedurom operacyjnym i akceptacyjnym.

Sporządzone sprawozdanie finansowe jest weryfikowane i akceptowane przez Zarząd. Roczne i półroczne sprawozdania finansowe podlegają niezależnemu badaniu i przeglądowi przez biegłego rewidenta. Wyniki badania przekazywane są Zarządowi i Radzie Nadzorczej, a opinia i raport z badania sprawozdania rocznego – Walnemu Zgromadzeniu.

### Opis zasad zmiany Statutu lub umowy Spółki

Zgodnie z art. 430 par. 1 Kodeksu Spółek Handlowych zmiana Statutu Spółki należy do kompetencji Walnego Zgromadzenia i wymaga podjęcia uchwały przez Walne Zgromadzenie Spółki. Uchwała dotycząca zmiany Statutu zapada większością trzech czwartych głosów, przy czym uchwała dotycząca zmiany Statutu, zwiększająca świadczenia akcjonariuszy lub uszczuplająca prawa przyznane osobiście poszczególnym akcjonariuszom, wymaga zgody wszystkich akcjonariuszy, których dotyczy. Statut nie ustanawia surowszych warunków podjęcia uchwały w sprawie jego zmiany.

Zgodnie z postanowieniami Kodeksu Spółek Handlowych, w przypadku zamierzonej zmiany Statutu w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, które publikowane jest na stronie internetowej Spółki oraz zgodnie z zasadami

przekazywania informacji bieżących i okresowych, ujęte zostają dotychczas obowiązujące postanowienia oraz treść proponowanych zmian.

Po podjęciu przez Walne Zgromadzenie uchwały w sprawie zmian w Statucie Spółki, Zarząd Spółki zgłasza ten fakt do Sądu Rejestrowego. Zmiana dokonana w Statucie obowiązuje z chwilą zarejestrowania jej przez sąd. Następnie Rada Nadzorcza ustala tekst jednolity Statutu uwzględniający wprowadzone zmiany, o ile Walne Zgromadzenie udzieli Radzie Nadzorczej upoważnienia w tym zakresie.

Katowice, dnia 27 marca 2024 roku

**Zarząd Spółki:**

**Przemysław Błaszczuk**  
Prezes Zarządu

**Robert Mikuszewski**  
Członek Zarządu

**Kamil Urbanek**  
Członek Zarządu

