ARTIFEX MUNDI

PREZENTACJA INWESTORSKA

WARSZAWA, 11.06.2025 R.

ARTIFEX MUNDI

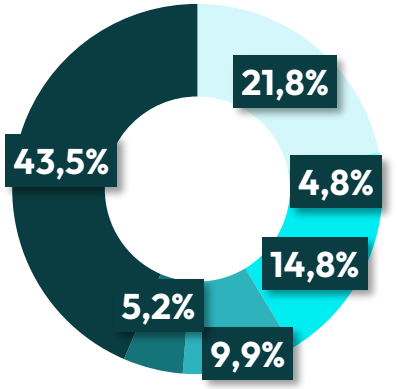
Wstęp

Podstawowe informacje o Artifex Mundi

PROFIL

- Producent i wydawca gier komputerowych
- **19 lat doświadczenia** na rynku gier
- 120 pracowników i stałych podwykonawców

STRUKTURA AKCJONARIATU
(według głosów na WZ)



- Porozumienie akcjonariuszy
- Robert Mikuszewski
- Warsaw Equity ASI Sp. z o.o
- NN OFE
- G5 Entertainment AB
- Free float

1) 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

WYBRANE INFORMACJE RYNKOWE

ISIN	PLARTFX00011
Liczba akcji	11.939.992
Kapitalizacja(2)	181 mln zł
Cena/zysk(2)	6,4

WYBRANE DANE FINANSOWE

Dane skonsolidowane w mln PLN	I kw. 2025 r.	I kw. 2024 r.
Przychody ze sprzedaży	26,7	27,5
Znormalizowana EBITDA(3)	8,9	9,4
Zysk netto	8,5	7,4

2) Kapitalizacja i C/Z obliczone wg kursu akcji na dzień 2025-06-09

3) Wynik oczyszczony z bezgotówkowych kosztów programu motywacyjnego

ARTIFEX MUNDI

Najważniejsze wydarzenia

Q1 2025 w skrócie

26,7 mln PLN

PRZYCHODÓW

7,7

EBIT

8,5 mln PLN

ZYSKU NETTO

STABILIZACJA PRZYCHODÓW

Wzrost przychodów segmentu F2P 2024 r. przy mniej sprzyjających warunkach na rynku reklamy; niższa sprzedaż gier w formule premium.

UNSOLVED ROZWIJA SIĘ ZGODNIE Z PLANEM

Prace nad metagrą przebiegają zgodnie z planem, zakładającym jej wdrożenie w I połowie 2026 r. Wzrost (symboliczny) przychodów z komercjalizacji w porównaniu do wyniku osiągniętego przed zwyżką reklamowych CPI.

RPG BLIŻEJ PREMIERY

Projekt gry RPG Artifex Mundi jest na ostatniej prostej. Za ~2-3 kwartały erpeg będzie gotowy do zaprezentowania szerokiej publiczności i startu budowy społeczności dla tytułu.

MOCNA POZYCJA GOTÓWKOWA

Zakończyliśmy I kwartał z ponad 32 mln zł na kontach oraz w obligacjach. Zgromadzone środki zabezpieczają potrzeby związane z akwizycją graczy dla Unsolved i optymalnym rozwojem metagry oraz nowego erpega.

ARTIFEX MUNDI

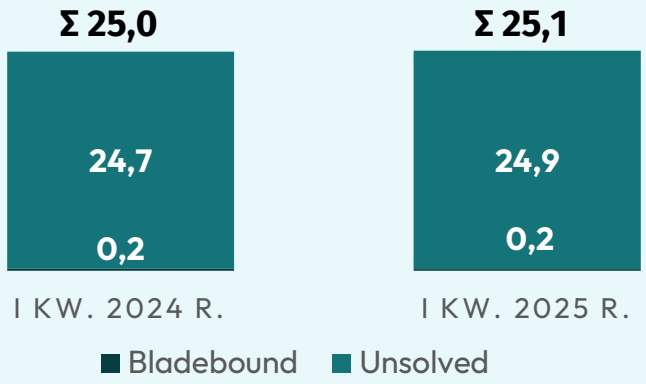
Segment F2P

Free-to-play w Q1 2025 r.

WYNIKI SPRZEDAŻY

- **25,1 mln PLN** przychodów segmentu (wzrost o 1%)
- **13,9 mln PLN** kosztów akwizycji graczy (na poziomie Q1 2024 r.)
- **11,1 mln PLN** pierwszej marży (wzrost o 1%)

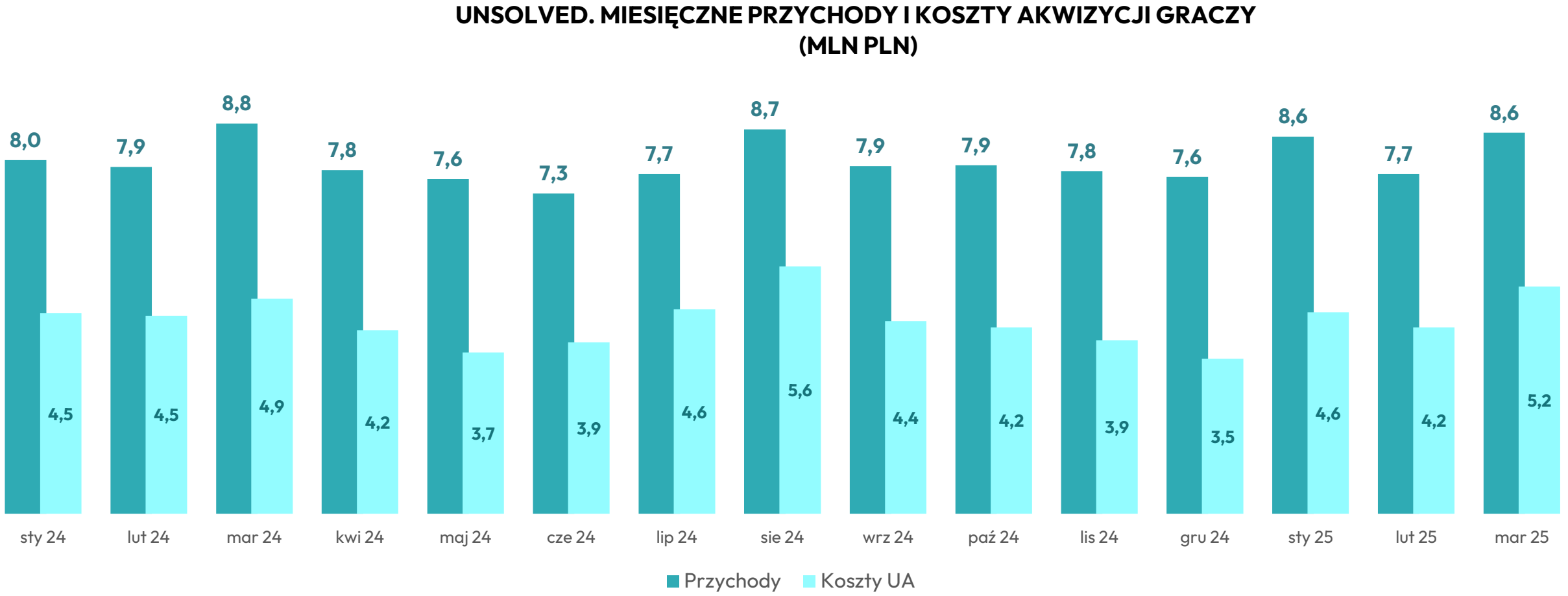
PRZYCHODY SEGMENTU W PODZIALE NA GRY (MLN PLN)



PIERWSZA MARŻA SEGMENTU* (MLN PLN)

* Przychody pomniejszone o wydatki na akwizycje graczy

Komercjalizacja Unsolved

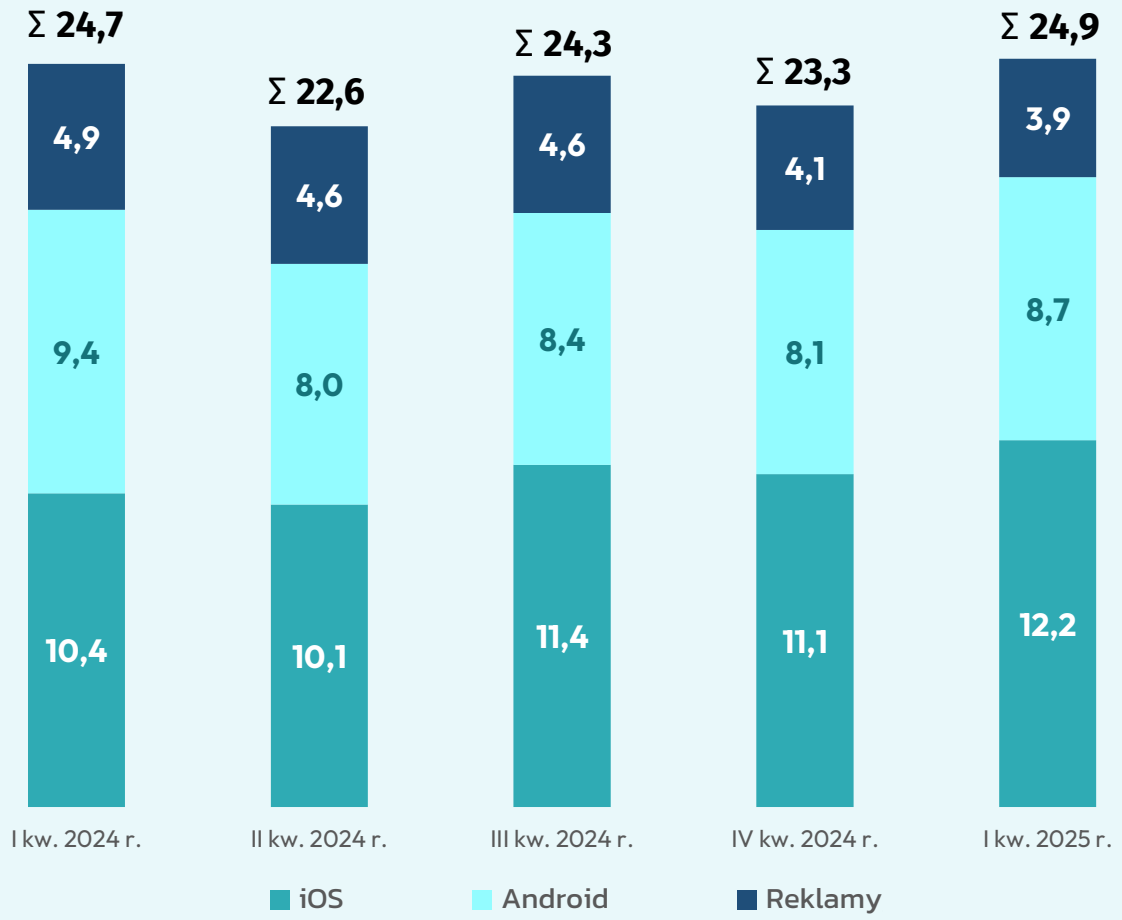


Unsolved w Q1 2025 r.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

- Rozszerzenie contentu o 2 przygody, do 51;
- Dalsze prace prac nad lokalizacjami językowymi przygód oraz kontem gracza,
- Wiele większych i mniejszych zmian w balansie/ekonomii,
- Kontynuacja projektu metagry Unsolved, prace przebiegają zgodnie z planem,
- Aktywne działania marketingowe na wymagającym rynku,

PRZYCHODY UNSOLVED - STRUKTURA (MLN PLN)

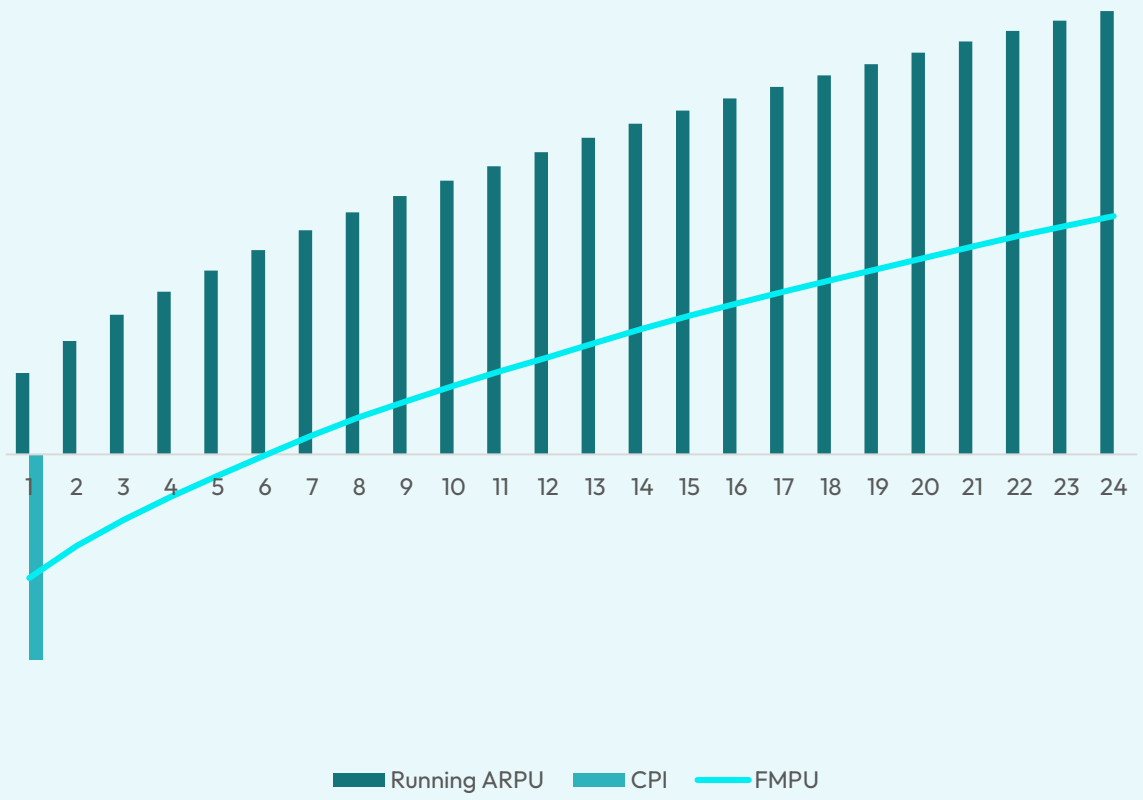


Inwestycje w bazę graczy

UA – JAK TO U NAS DZIAŁA?

- Pozyskujemy użytkowników w oparciu o modele predykcyjne;
- Optymalizujemy ROAS, czyli relację LTV do CPI;
- Target ROAS jest niezmienny – dostosowujemy skalę kampanii do bieżących warunków na rynku reklamy;
- Pozyskana kohorta graczy generuje przychody nawet ponad 2 lata (a wraz z rozbudową *Unsolved* cykl życia gracza będzie się dalej wydłużał);
- Oczekiwany BEP liczymy w miesiącach, ale mniej niż rok;

MODELOWA KOMERCJALIZACJA UNSOLVED W POJEDYNCZEJ KOHORCIE GRACZY (DANE PRZYKŁADOWE)



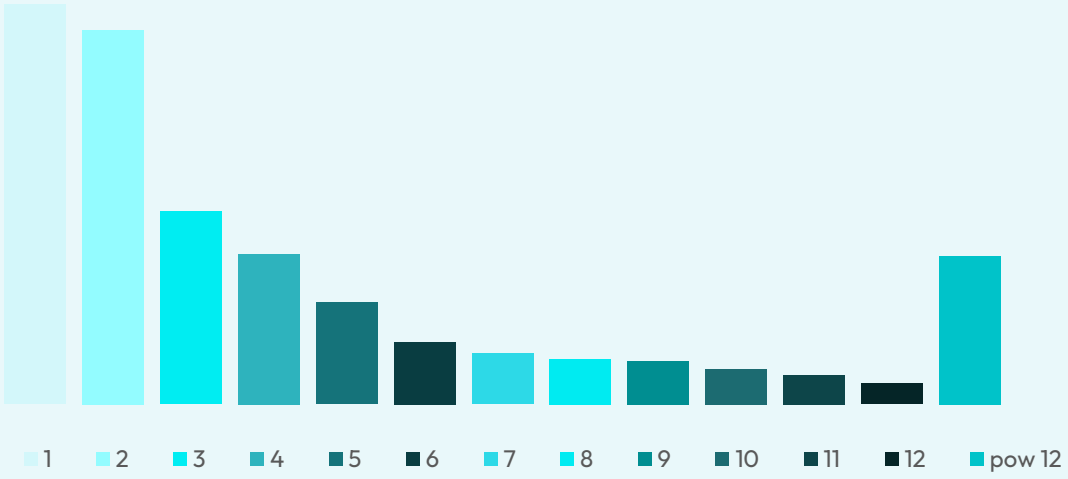
Inwestycje w bazę graczy

STRUKTURA WIEKOWA PRZYCHODÓW

- Na przychody w bieżącym miesiącu składają się kohorty graczy pozyskanych przez ponad 2 lata;
- W przykładowym miesiącu 50-60% przychodów może pochodzić z kohort graczy starszych niż 2 miesiące;
- Na przychody w danym miesiącu wpływa dynamika UA w poprzednich kwartałach;
- Rozkład kohort wg okresu pozyskanie zmienia się, np. rosnący udział starszych miesięcy przy ograniczaniu UA (i vice versa).

Przychody 2021-2024	204 mln
Koszty UA 2021-2024	114 mln
Uproszczony ROAS	180%

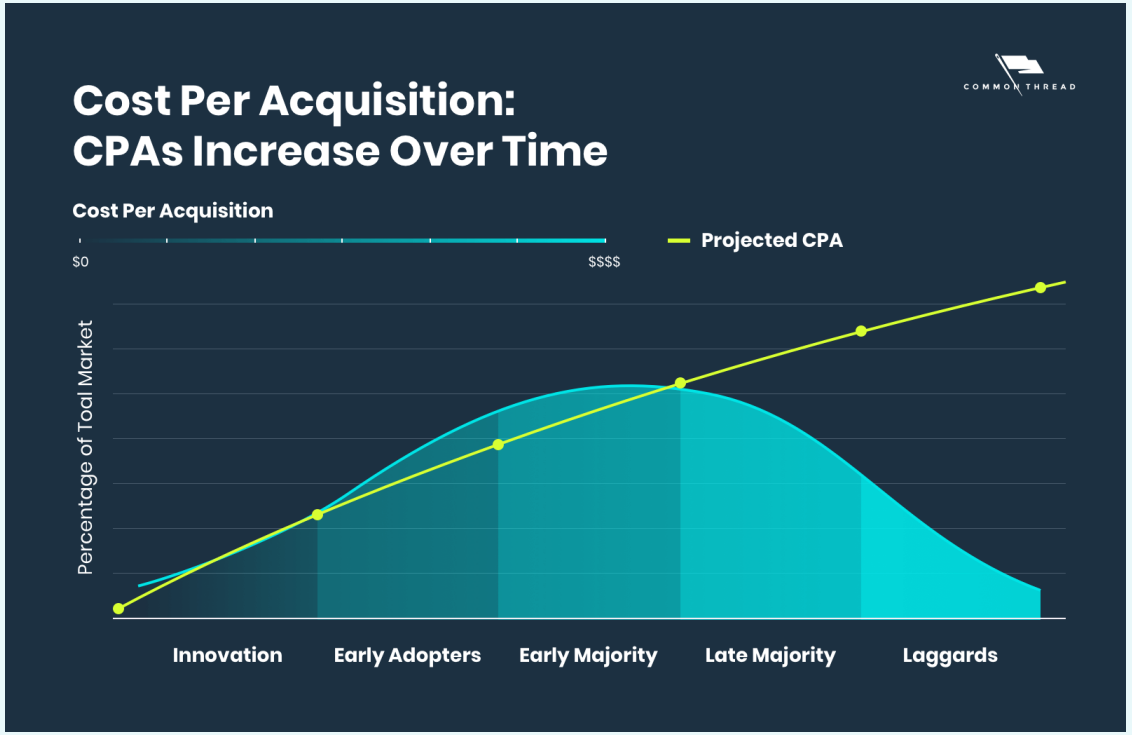
ROZKŁAD PRZYCHODÓW POJEDYNCZEGO MIESIĄCA WG MIESIĄCA POZYSKANIA KOHORTY (DANE PRZYKŁADOWE)



Inwestycje w bazę graczy

ROSNĄCY KOSZT POZYSKANIA GRACZY

- Jednostkowy koszt pozyskania graczy rośnie w miarę wzrostu skali UA.
- Aby zwiększać skalę, niezbędna jest poprawa LTV.
- Maksymalizujemy skalę w danym momencie przy danym LTV.



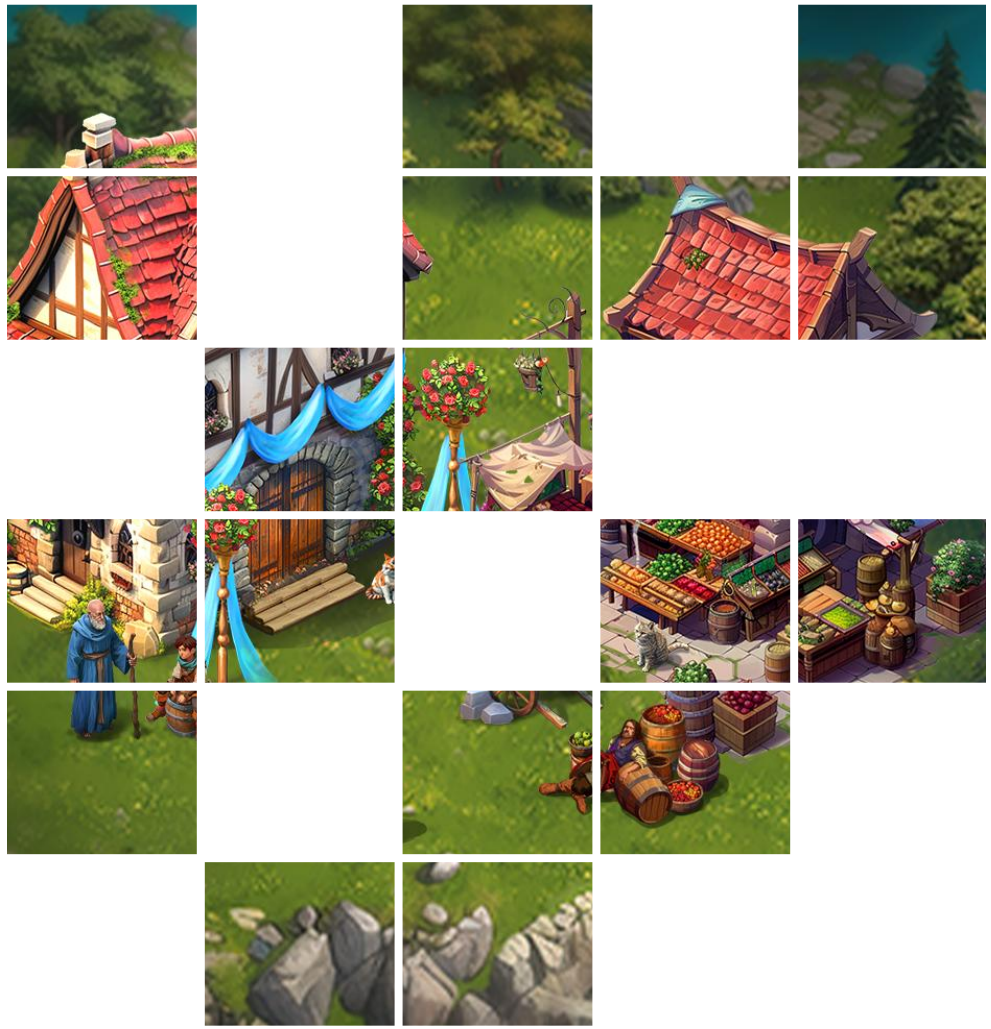
Unsolved – gdzie jesteśmy?

Potencjał Unsolved

Competitors	Revenue Last 30 days	Downloads Last 30 days	Cumulative RpD Lifetime	RpD Tier-1 West Lifetime
June's Journey: Hidden Objects SuperPlay.	$12 107 406	537 208	$10,32	$20,49
Manor Matters Playrix	$3 617 723	310 170	$3,41	$7,99
Seekers Notes: Hidden Objects Mytona	$2 617 263	213 556	$8,36	$14,06
Unsolved: Hidden Mystery Games Artifex Mundi	$2 113 422	612 620	$3,29	$5,24
Sherlock · Hidden Object Mystery G5 Entertainment	$975 177	189 187	$4,11	$6,26
Pearl's Peril - Hidden Objects SuperPlay.	$173 817	≈ 9534	$4,28	$6,1
Mystery Manor: hidden objects Game Insight	$164 555	321 971	$1,15	$3,98
Murder by Choice: Mystery Game Nordcurrent UAB	$84 617	94 507	$1,34	$2,54

* Dane z AppMagic za styczeń 2025

- Unsolved jest grą na wczesnym etapie rozwoju;
- Nr 4 w swojej kategorii (mimo nie posiadania warstwy z metagrą) z ponad 3x gap w LTV dla krajów z grupy T1;
- Duży potencjał pod względem instalacji lifetime względem referencyjnych gier (pierwsze trzy gry mają ponad 160 mln lifetime instalacji, Unsolved 15 mln);
- Nowa metagra – wpływ na LTV potencjalnie +100% LTV.



Metagra Unsolved

PLAN ROZWOJU METAGRY

- Q3/Q4 2025 r. – zakończenie prac nad wersją Alpha;
- Koniec 2025 r. – zakończenie prac nad wersją Beta;
- Pierwsza połowa 2026 – release, optymalizacja KPIs i dalszy rozwój metagry.

Nowa gra RPG

HARMONOGRAM PROJEKTU I JEGO REALIZACJA

- I kw. 2025 r. - kontynuacja prac nad wersją Alfa gry
- II-IV 2025 r. – prace nad kolejnymi kamieniami milowymi gry;
- Początek 2026 – ukończenie wersji alfa gry, reveal tytułu, start działań marketingowych;
- Q4 2026 r. – *soft-launch* gry.

ARTIFEX MUNDI

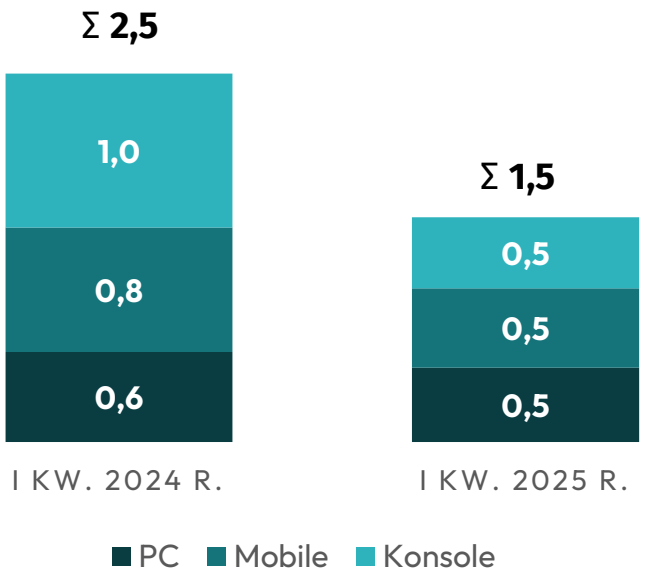
Segment HOPA

HOPA w Q1 2025 r.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

- Komercjalizacja w trybie zeroinwestycyjnym;
- Niższa sprzedaży jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier.

SPRZEDAŻ SEGMENTU W PODZIALE NA PLATFORMY (MLN PLN)



ARTIFEX MUNDI

Wyniki finansowe

Wybrane dane finansowe

Wyniki finansowe

1 Stabilne przychody segmentu free-to-play w warunkach mniej korzystnych warunków zewnętrznych (umocnienie złotego).

2 Utrzymanie wydatków na UA na poziomie ubiegłorocznym przy wyższych stawkach CPI możliwe dzięki zwiększaniu KPI Unsolved.

3 Istotne dodatnie saldo przychodów i kosztów finansowych związane m.in. z sytuacją na rynku walutowym

	tys. PLN	I kw. 2025 r.	I kw. 2024 r.	Zmiana
	Przychody ze sprzedaży:	**26 671**	**27 503**	**(3%)**
1	Free-to-play	25 089	24 955	1%
	HOPA & inne premium	1 582	2 548	(38%)
	Zysk brutto na sprzedaży	**23 945**	**24 299**	**(1%)**
2	Koszty sprzedaży (w tym UA)	14 335	14 193	+1%
	Koszty ogólne zarządu	1 932	1 930	+0%
	Saldo PPO i PKO	9	(22)	-
	EBIT	**7 698**	**8 165**	**(6%)**
3	Saldo przychodów i kosztów finansowych	1 690	(12)	
	Wynik netto	**8 543**	**7 404**	**15%**

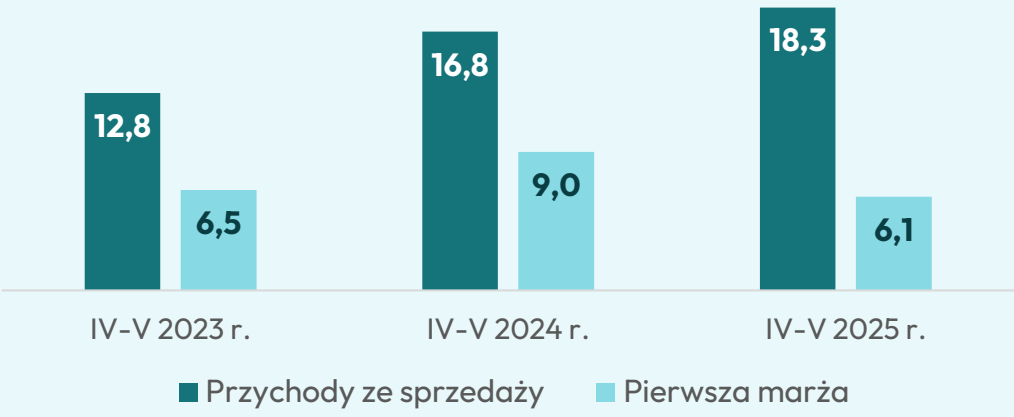
ARTIFEX MUNDI

Perspektywy na II-IV kw. 2025 r.

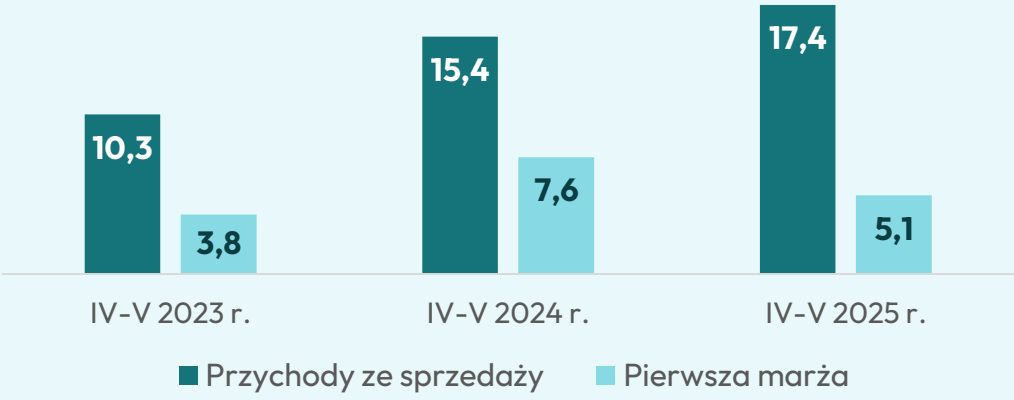
Sprzedaż IV-V `25

- **9% wzrost** (rdr.) przychodów **Spółki** w okresie kwiecień-maj `25, przy **13% wzroście** przychodów z komercjalizacji **Unsolved**
- **36% wzrost** (rdr.) inwestycji w bazę graczy Unsolved w IV-V 2025 r., związany m.in. z otwarciem nowych kanałów dotarcia do graczy
- Niższa pierwsza marża Spółki, związana z rekordowymi wydatkami na reklamę

ARTIFEX MUNDI
(MLN PLN)



UNSOLVED
(MLN PLN)



Perspektywy na 2025 r.

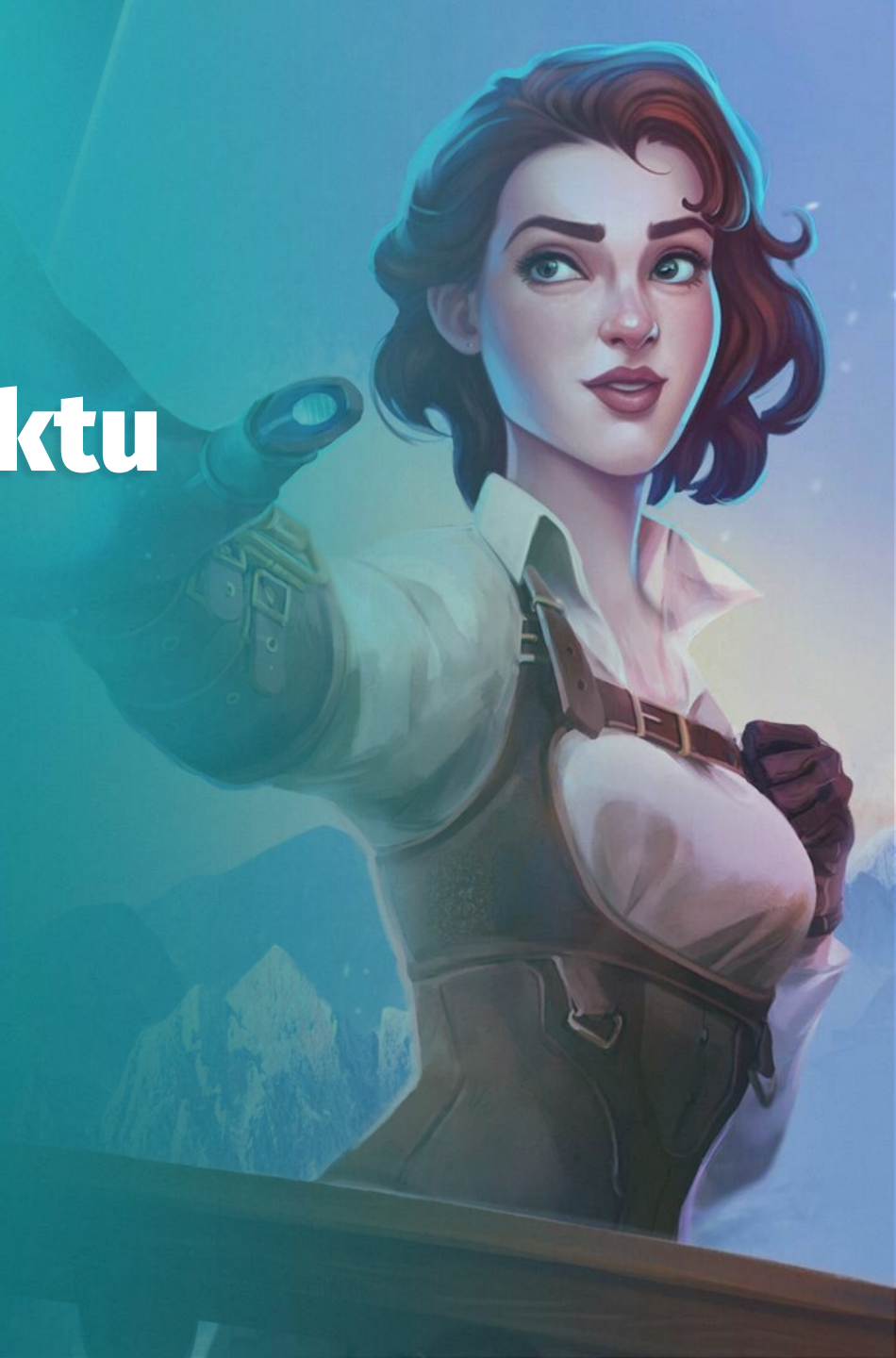
Przychody Artifex Mundi	Oczekiwany umiarkowany wzrost przychodów Unsolved (prawdopodobnie wyższa dynamika w II połowie roku); niższe przychody z komercjalizacji pozostałych tytułów
Wydatki na akwizycję graczy	Możliwy wzrost inwestycji rdr., przy prawdopodobnych istotnych fluktuacjach (rdr., mdm) w skali roku
EBIT	
Nakłady na produkcję gier	Wzrost wydatków na rozwój Unsolved oraz nowej gry RPG.
Stan środków pieniężnych	Wyniki na komercjalizacji gier oraz przychody finansowe pokrywające gros nakładów na rozwój projektów.

ARTIFEX MUNDI

Zapraszamy do kontaktu

ir@artifexmundi.com

Błażej Dowgielski

b.dowgielski@makmedia.pl

+48 692 823 744