



ARTIFEX MUNDI

PREZENTACJA INWESTORSKA

WARSZAWA, 18.11.2025 R.





ARTIFEX MUNDI

Wstęp



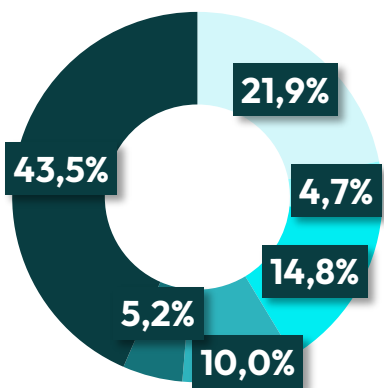
— Podstawowe informacje o Artifex Mundi

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⁾	155 mln zł
Cena/zysk ⁽²⁾	6,2

WYBRANE DANE FINANSOWE

Dane skonsolidowane w mln PLN	9M 2025 r.	9M 2024 r.
Przychody ze sprzedaży	74,6	78,3
Znormalizowana EBITDA ⁽³⁾	22,6	25,8
Zysk netto	19,3	21,9

2) Kapitalizacja i C/Z obliczone wg kursu akcji na dzień 2025-11-18

3) Wynik oczyszczony z bezgotówkowych kosztów programu motywacyjnego



ARTIFEX MUNDI

Najważniejsze wydarzenia

— 9M 2025 w skrócie

74,6
mln PLN

PRZYCHODÓW

18,6
mln PLN

EBIT

19,3
mln PLN

ZYSKU NETTO



SPRZEDAŻ POD PRESJĄ CZYNNIKÓW ZEWNĘTRZNYCH

Mniej sprzyjające warunki makro (słaby USD) oraz rynkowe (rosnąca konkurencja na rynku reklamy) niwelują pozytywny wpływ wzrostu KPI Unsolved na wyniki Spółki.



OSTATNIA PROSTA METAGRY UNSOLVED

Metagra rozwija się zgodnie z planem – kolejne kamienie milowe projektu osiągamy w zakładanych terminach, a efekt naszych prac jest zgodny z oczekiwaniami. Zakładany pełne wdrożenie rozbudowanego Unsolved w lato 2026 r.



ODLICZANIE DO REVEAL RPG ROZPOCZĘTE

Przed nami kluczowe 12 miesięcy w projekcie nowego erpega spod znaku AM. Plan gry pozostaje bez zmian – finalizacja wersji alfa oraz reveal w Q1 2026, finalne testy w połowie roku i w końcu soft-launch jesienią 2026 r.



MOCNA POZYCJA FINANSOWA

Z 34 mln zł na kontach oraz w obligacjach mamy zabezpieczone budżety deweloperskie i marketingowe dla obu strategicznych projektów. Poduszka finansowa daje nam komfort podejmowania najlepszych dla Spółki biznesowych decyzji.



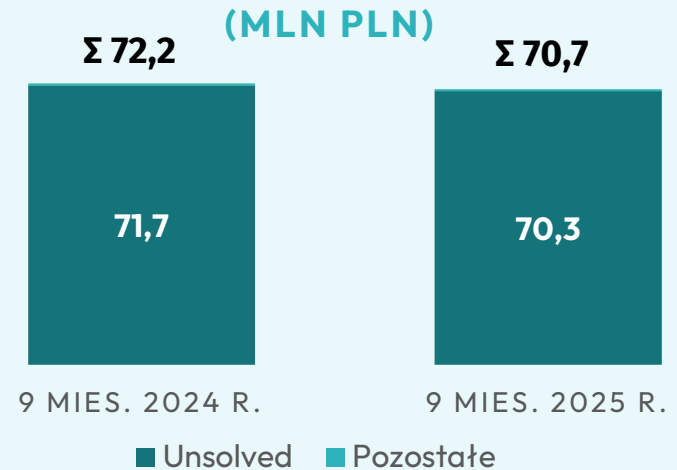
Segment F2P

Free-to-play w 9M 2025 r.

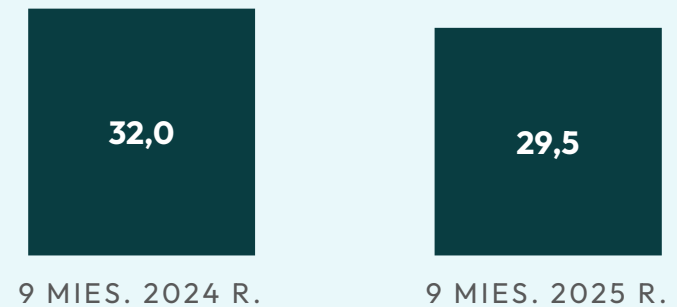
WYNIKI SPRZEDAŻY

- ✦ **70,7 mln PLN** przychodów segmentu (spadek o 2,1%)
- ✦ **41,2 mln PLN** kosztów akwizycji graczy (2,5% wzrost rdr.)
- ✦ **29,5 mln PLN** pierwszej marży (7,8% mniej rdr.)

PRZYCHODY SEGMENTU W PODZIALE NA GRY



PIERWSZA MARŻA SEGMENTU*

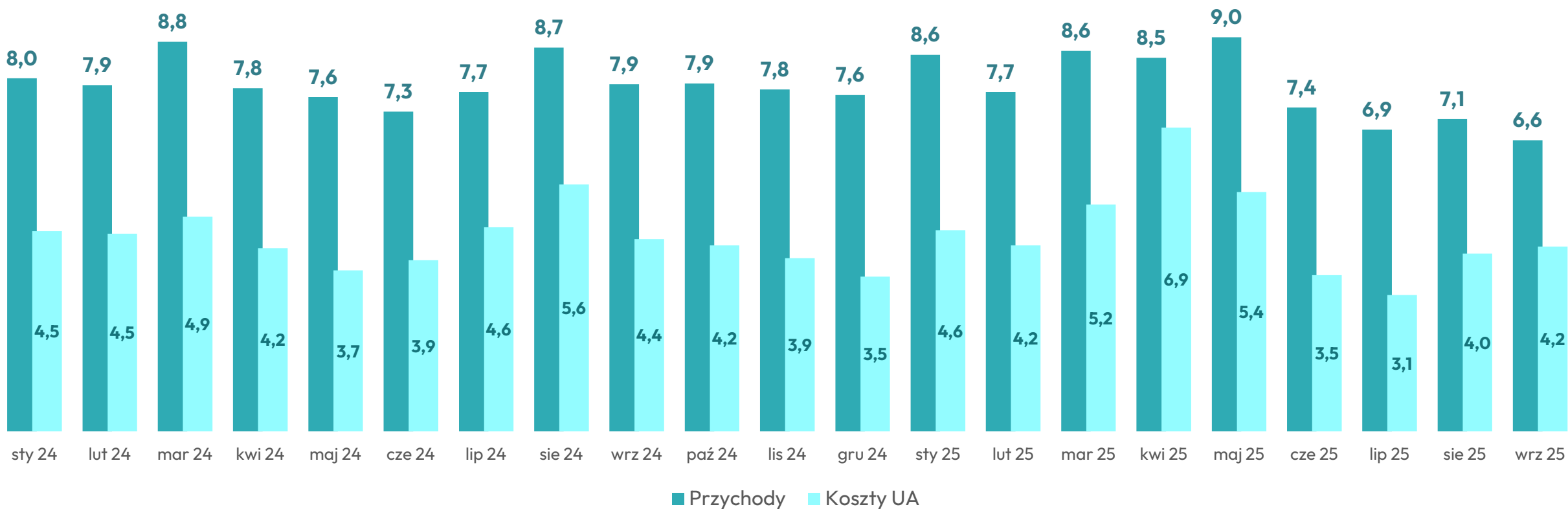


* Przychody pomniejszone o wydatki na akwizycje graczy

— Komerccjalizacja Unsolved



UNSOLVED. MIESIĘCZNE PRZYCHODY I KOSZTY AKWIZYCJI GRACZY
(MLN PLN)

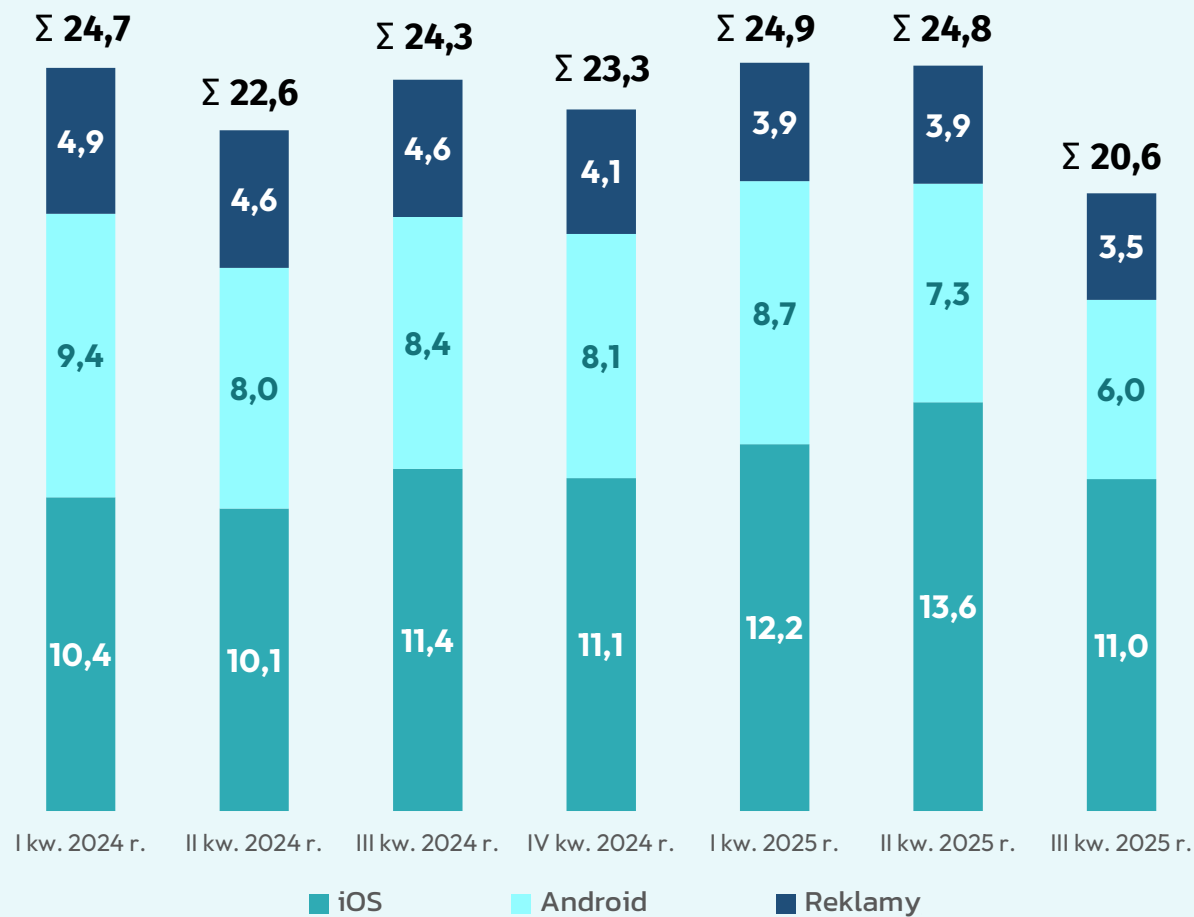


— Unsolved w 9M 2025 r.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

- ✦ **Kontynuacja prac dev nad metagrą Unsolved;**
- ✦ Rozszerzenie contentu o nowe 8 przygody, do 56;
- ✦ Lokalizacje dla 18 nowych języków;
- ✦ Wdrożenie *cloud save'a*;
- ✦ Dostosowanie aktywności marketingowej do sytuacji rynkowej – ograniczenie inwestycji w bazę graczy w III kwartale, m.in. w związku z rosnącą konkurencją ze strony nowych grup reklamodawców w kluczowych kanałach reklamowych.

PRZYCHODY UNSOLVED - STRUKTURA (MLN PLN)





— Metagra Unsolved

PLAN ROZWOJU METAGRY







- ✦ X 2025 r. – zakończone prace nad wersją Alpha;
- ✦ Q1 2026 r. – zakończenie prac nad wersją Beta;
- ✦ Q2 2026 r. – stopniowy rollout oraz AB testy;
- ✦ Q3 2026 r. – pełne wdrożenie wersji Unsolved z metagrą;
- ✦ od Q3 2026 r. – optymalizacja KPIs i dalszy rozwój metagry.

— Unsolved – gdzie jesteśmy?



— Potencjał Unsolved

GDZIE JESTEŚMY NA TLE GIER REFERENCYJNYCH

	Revenue Sum	Downloads Sum	Cumulative RpD
 June's Journey: Wicked Mystery WW (74 Countries)	\$855,170,814	83,103,158	\$10.29
 Seekers Notes: Hidden Objects WW (74 Countries)	\$329,074,373	40,119,277	\$8.20
 Manor Matters WW (74 Countries)	\$206,709,574	59,345,729	\$3.48
 Pearl's Peril - Hidden Objects WW (74 Countries)	\$85,976,062	21,136,771	\$4.07
 Unsolved: Hidden Mystery Games WW (74 Countries)	\$56,829,273	18,797,402	\$3.02
 Sherlock - Hidden Object Mystery WW (74 Countries)	\$55,850,243	14,284,300	\$3.91
 Murder in Alps: Hidden Mystery WW (74 Countries)	\$18,894,536	28,714,835	\$0.66

* Dane z AppMagic lifetime

- Unsolved jest grą nadal na wczesnym etapie rozwoju;
- Nr 5 w swojej kategorii *lifetime* (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 180 mln *lifetime* instalacji, Unsolved 19 mln);
- Nowa metagra – wpływ na LTV potencjalnie +100%.

— Nowa gra RPG



HARMONOGRAM PROJEKTU I JEGO REALIZACJA

- † 9 mies. 2025 r. – kontynuacja prac nad wersją Alfa gry;
- † Początek 2026 r. – ukończenie wersji Alfa, reveal tytułu, start działań marketingowych;
- † I połowa 2026 r. – przeprowadzenie finalnych testów gry;
- † Q4 2026 r. – *soft-launch* gry.



ARTIFEX MUNDI

Segment HOPA

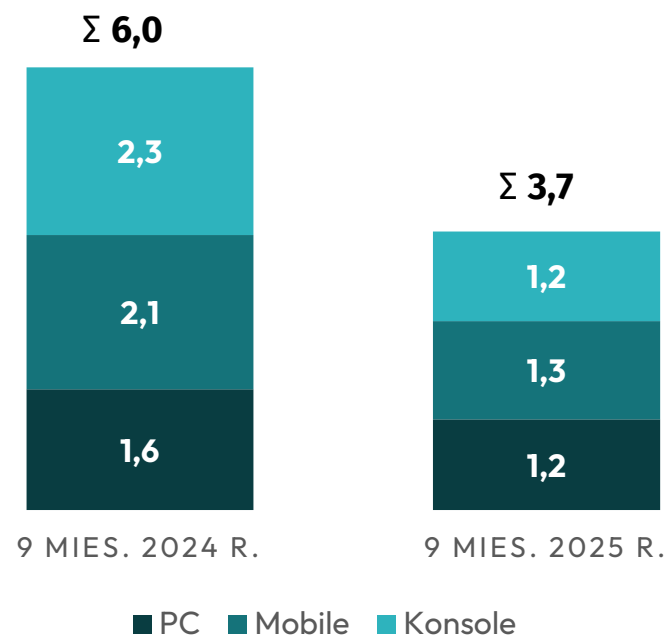


— HOPA w 9M 2025 r.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

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

SPRZEDAŻ SEGMENTU W PODZIALE NA PLATFORMY (MLN PLN)





Wyniki finansowe



Wybrane dane finansowe

Wyniki finansowe

1

Niższe przychody, związane z sytuacją rynkową (wyższe koszty UA) oraz umocnieniem złotego wobec głównych walut rozliczeniowych (głównie USD)

2

Niższy, w III kwartale br., poziom inwestycji w UA związany z sezonowym spadkiem popytu na rozrywkę online i sytuacją rynkową

3

Spadek, w III kw. br., dodatniego salda przychodów i kosztów, związany ze zmianami kursowymi i wyceną kontraktów forward

tys. PLN	III kw. 2025 r.	III kw. 2024 r.	Zmiana	9 miesięcy 2025 r.	9 miesięcy 2024 r.	Zmiana
Przychody ze sprzedaży:	21 800	26 176	(17%)	74 585	78 325	(5%)
① Free-to-play	20 675	24 456	(15%)	70 701	72 205	(2%)
HOPA & inne premium	1 126	1 720	(35%)	3 884	6 120	(37%)
Zysk brutto na sprzedaży	19 431	23 489	(17%)	67 173	69 176	(3%)
② Koszty sprzedaży (w tym UA)	11 580	14 812	(22%)	41 851	40 907	2%
Koszty ogólne zarządu	2 203	2 337	(6%)	6 584	6 641	(1%)
Saldo PPO i PKO	(68)	(54)	26%	- 99	- 103	(4%)
EBIT	5 580	6 286	(11%)	18 639	21 525	(13%)
③ Saldo przychodów i kosztów finansowych	60	1 949	(97%)	2 609	2 528	3%
Wynik netto	5 139	7 531	(32%)	19 335	21 884	(12%)



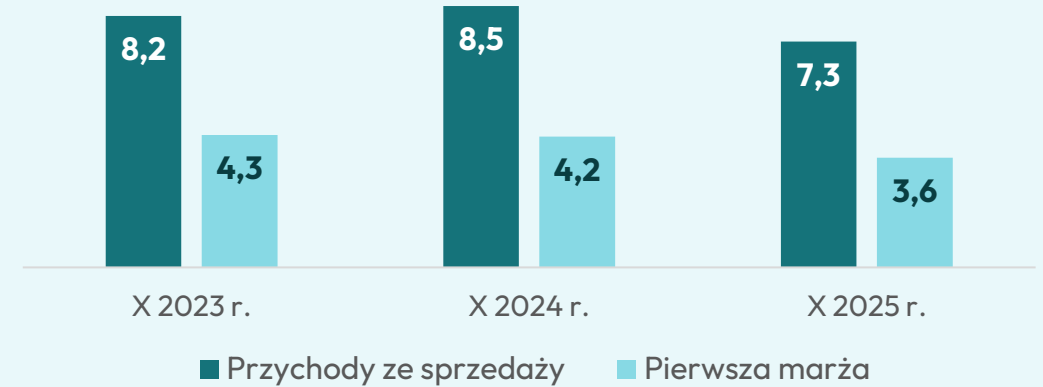
ARTIFEX MUNDI

Perspektywy na Q4 2025 r.

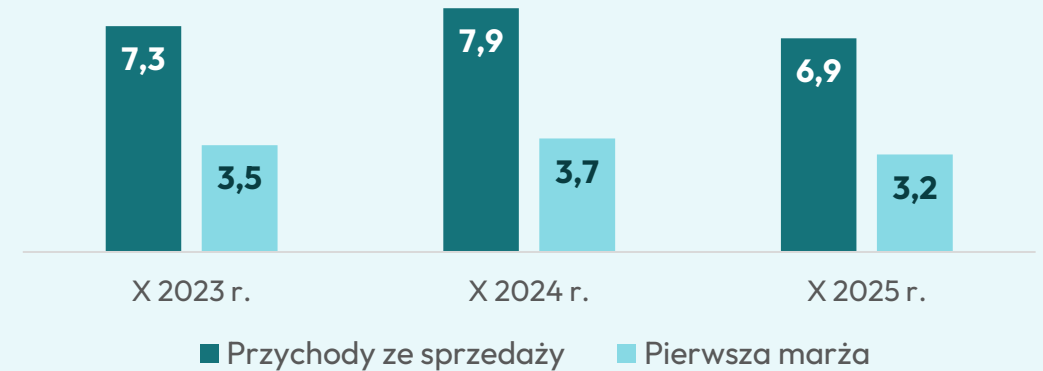
— Wyniki - X 2025 r.

- ✦ Wymagające warunki makro oraz sytuacja rynkowa wpływają negatywnie na monetyzację potencjału komercyjnego Unsolved i wyniki całej spółki.
- ✦ Koncentracja na optymalnym wykorzystaniu bieżących szans, w oczekiwaniu na gamechanger, jakim w średnim terminie będą, w naszej ocenie, metagra oraz nowa gra RPG.

ARTIFEX MUNDI (MLN PLN)



UNSOLVED (MLN PLN)



— Perspektywy na Q4 2025 r.

Przychody Artifex Mundi



Przychody z komercjalizacji Unsolved pod presją m.in. czynników makro (osłabienie USD); niższe przychody z komercjalizacji pozostałych tytułów

Wydatki na akwizycję graczy



Prawdopodobny spadek wydatków, rdr., związany z sytuacją na rynku reklamowym, tylko częściowo kompensowaną wzrostami KPI Unsolved

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.



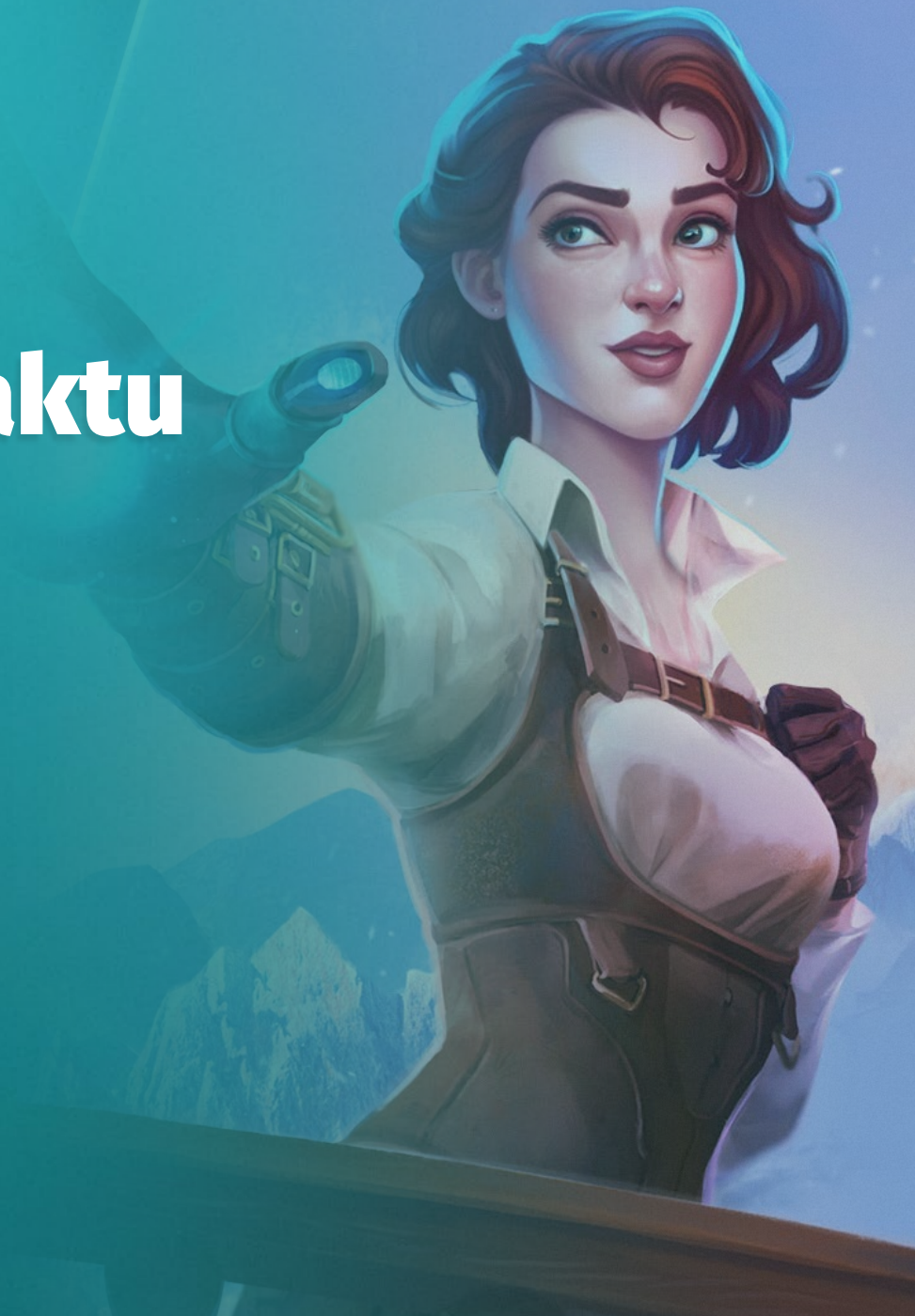
Zapraszamy do kontaktu

✉ ir@artifexmundi.com

Błażej Dowgielski

✉ b.dowgielski@makmedia.pl

☎ +48 692 823 744





ARTIFEX MUNDI

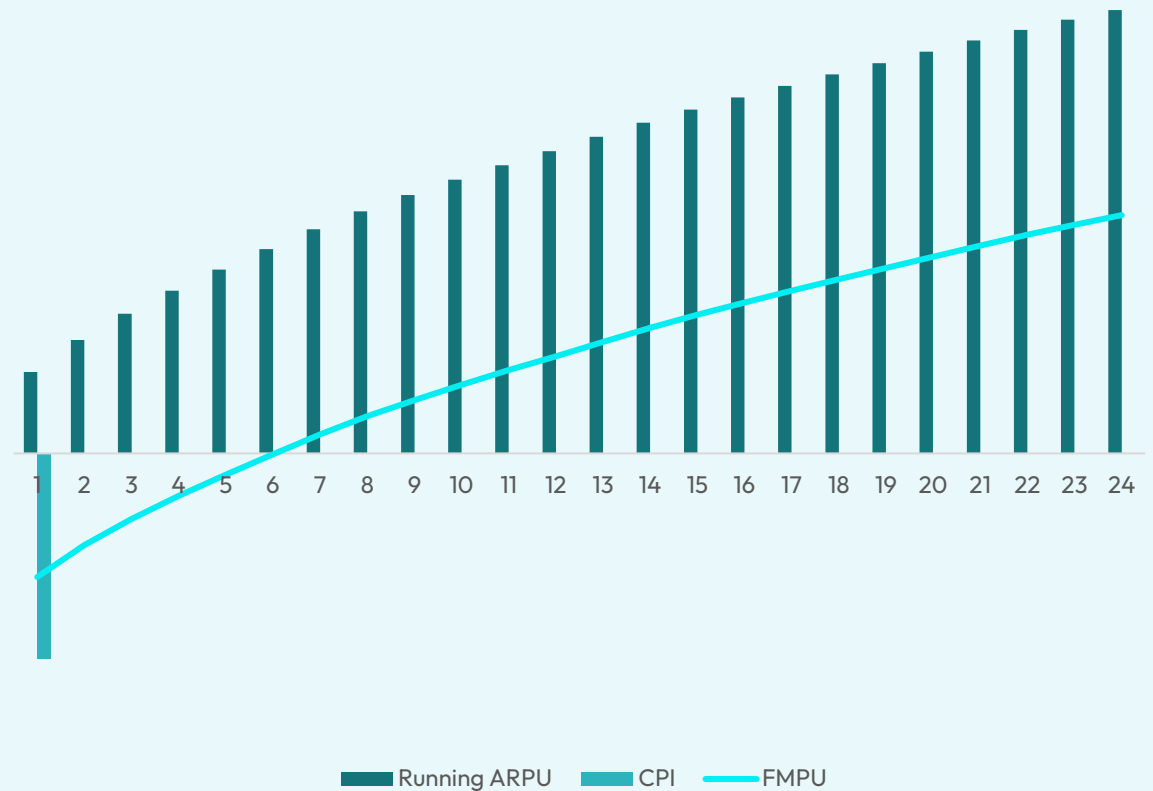
Dodatkowe slajdy

— 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)



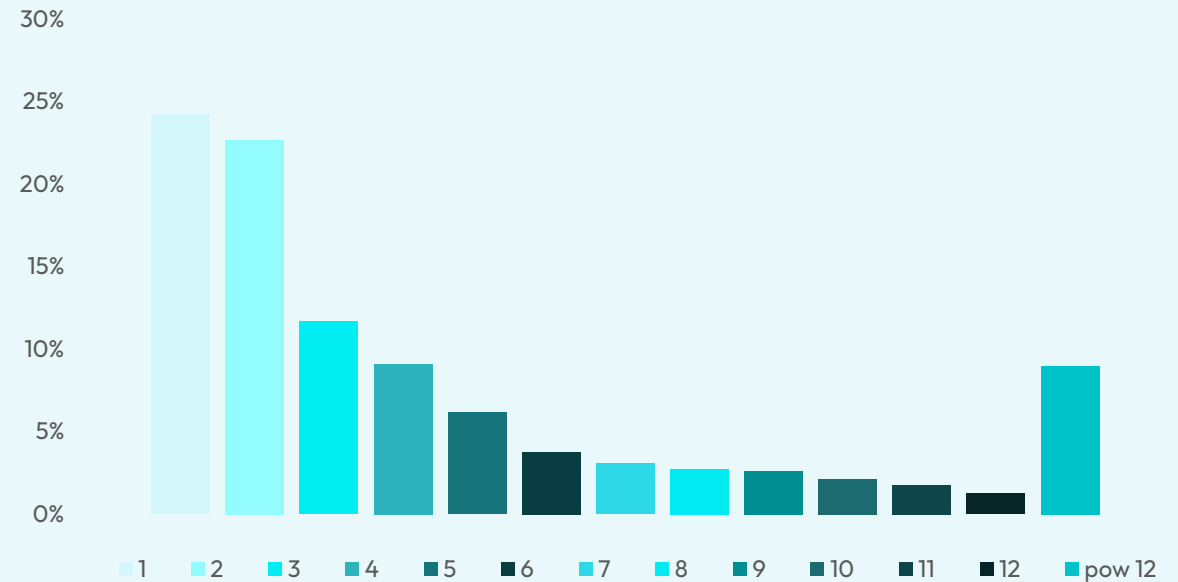
— Inwestycje w bazę graczy

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

ROSNAŃCY 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.

