



ARTIFEX MUNDI

# INVESTOR DAY. Prezentacja

KATOWICE, 16.04.2026 R.





ARTIFEX MUNDI

**Wstęp**



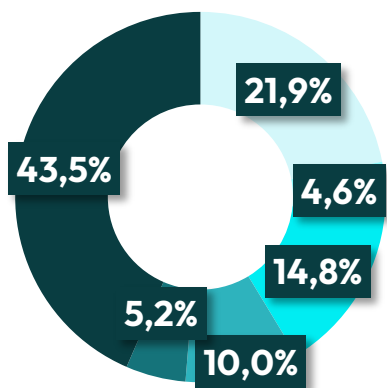
# — Podstawowe informacje o Artifex Mundi

## PROFIL

- † Producent i wydawca gier komputerowych
- † **20 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	11.887.599
Kapitalizacja <sup>(2)</sup>	235 mln zł
Cena/zysk <sup>(2)</sup>	9,2

## WYBRANE DANE FINANSOWE

Dane skonsolidowane w mln PLN	2025 r.	2024 r.
Przychody ze sprzedaży	96,0	103,5
Znormalizowana EBITDA <sup>(3)</sup>	30,0	35,7
Zysk netto	25,4	27,4

2) Kapitalizacja i C/Z obliczone wg kursu akcji na dzień 2026-04-10

3) Wynik oczyszczony z bezgotówkowych kosztów programu motywacyjnego

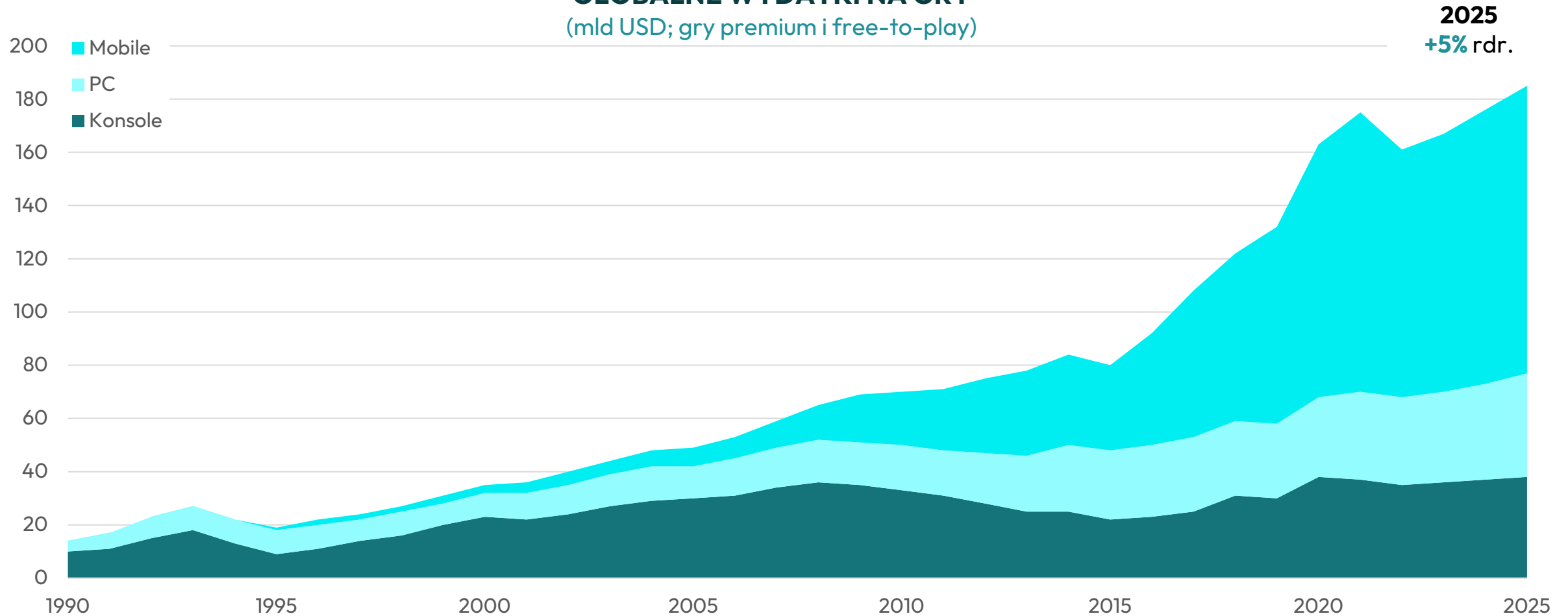


 ARTIFEX MUNDI

# Otoczenie rynkowe

# — Wydatki konsumentów na gry są na ATH

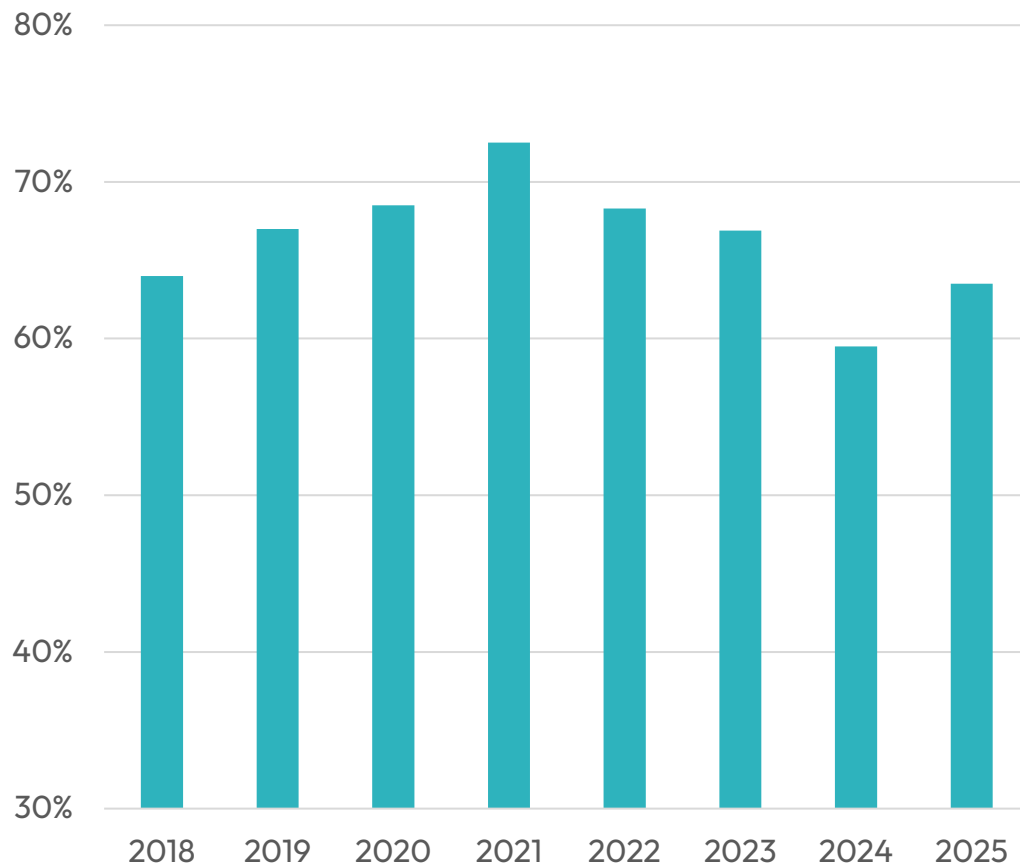
**GLOBALNE WYDATKI NA GRY**  
(mld USD; gry premium i free-to-play)



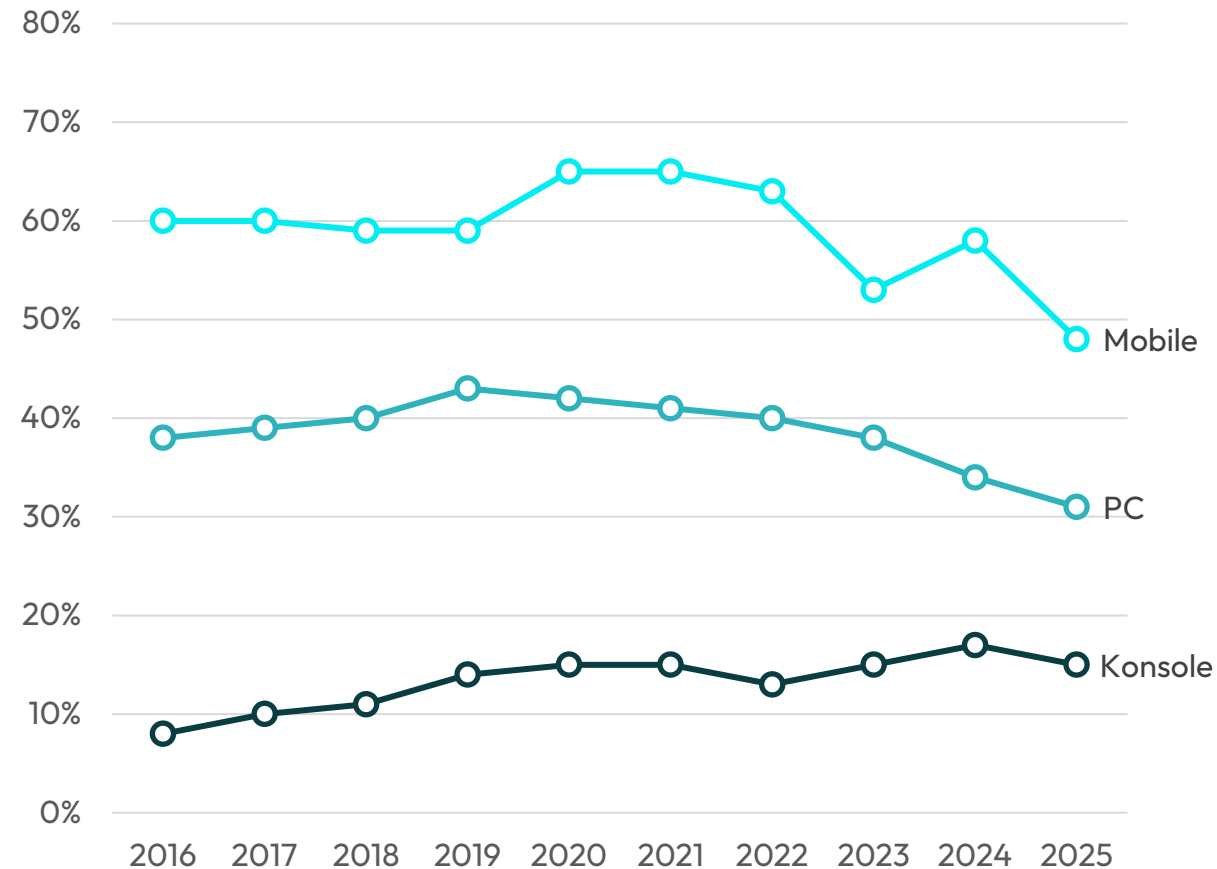
Źródło: The State of Video Gaming in 2026

# — Zaangażowanie graczy jest nadal poniżej okresu preCOVID

## USA: ZAANGAŻOWANIE (populacja 5+)



## KOREA PŁD: ZAANGAŻOWANIE (Populacja: 10-64, według platform)

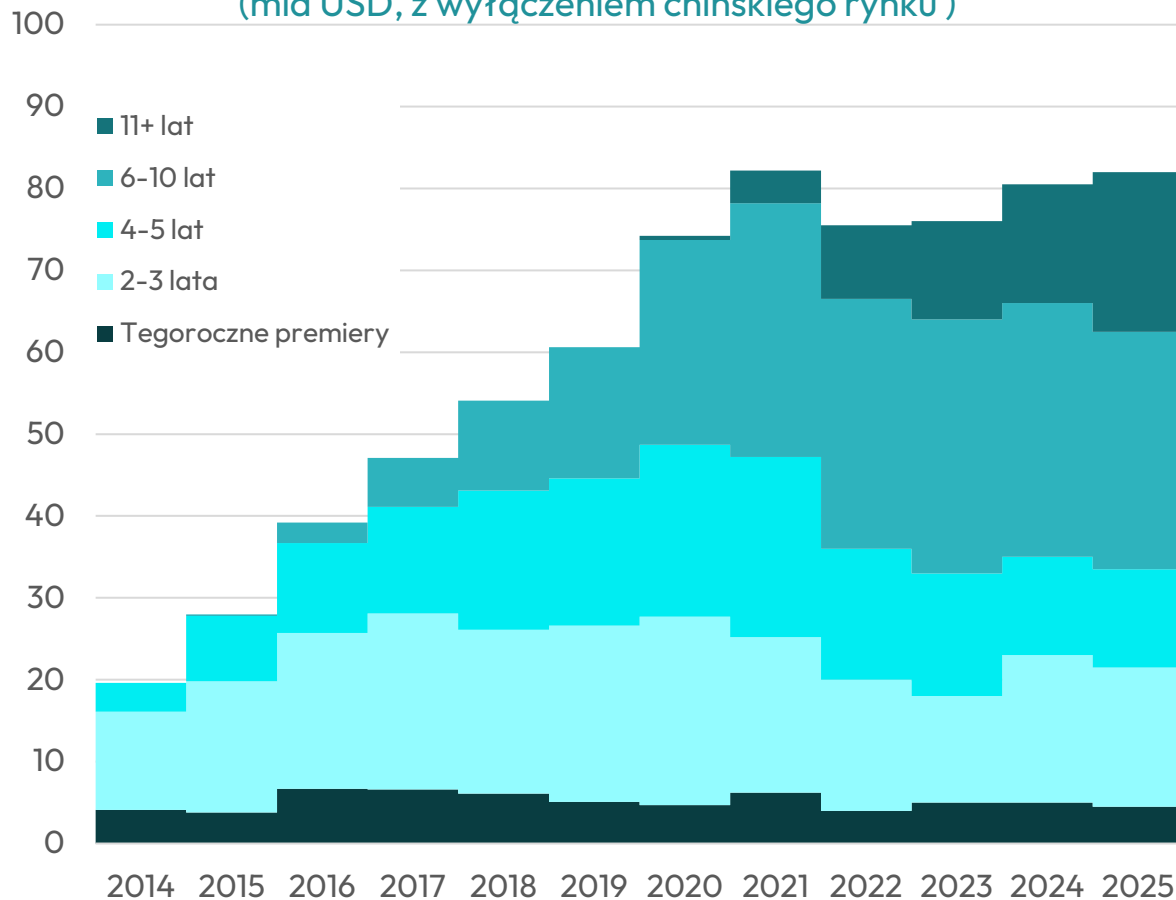


Źródło: The State of Video Gaming in 2026

# — Polaryzacja gier się utrzymuje

## GLOBALNE WYDATKI NA GRY MOBILNE WEDŁUG WIEKU GRY

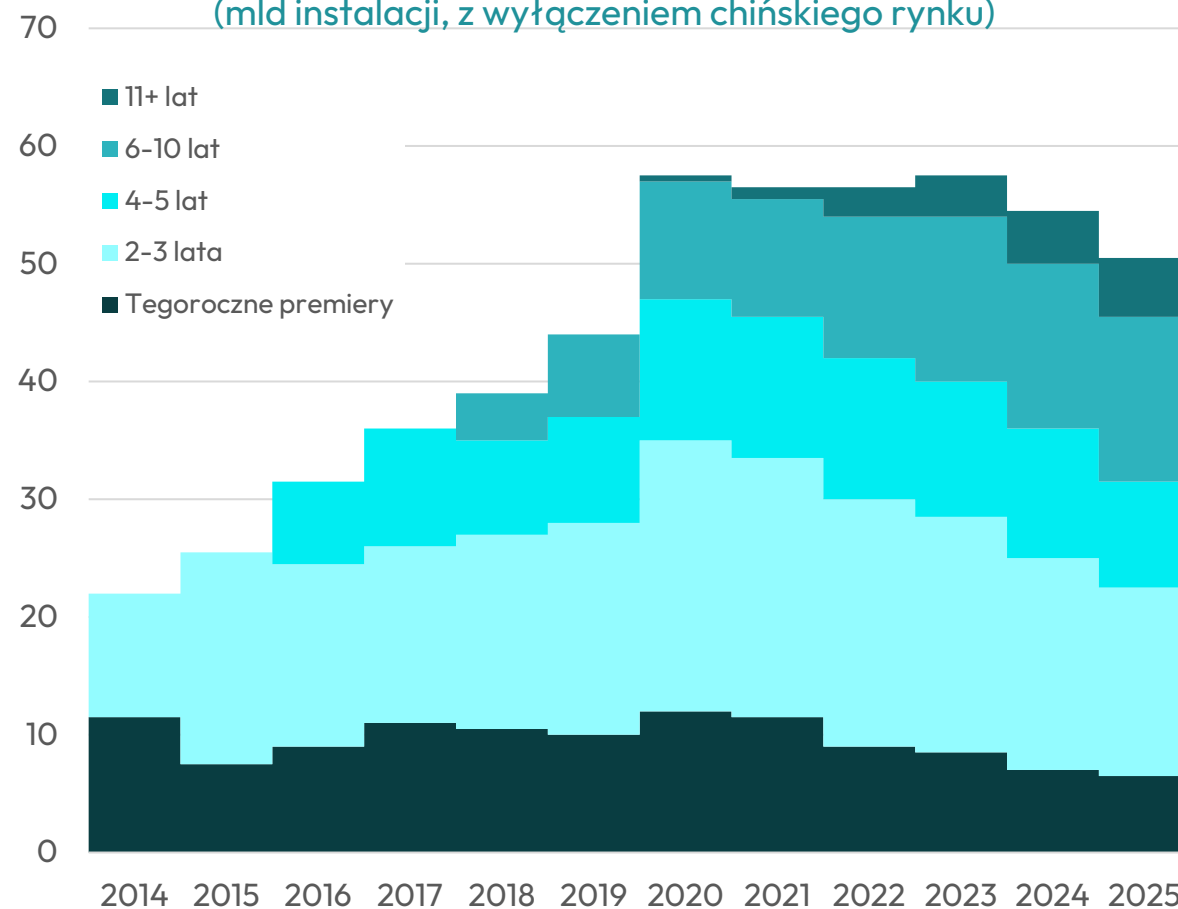
(mld USD, z wyłączeniem chińskiego rynku)



Źródło: The State of Video Gaming in 2026

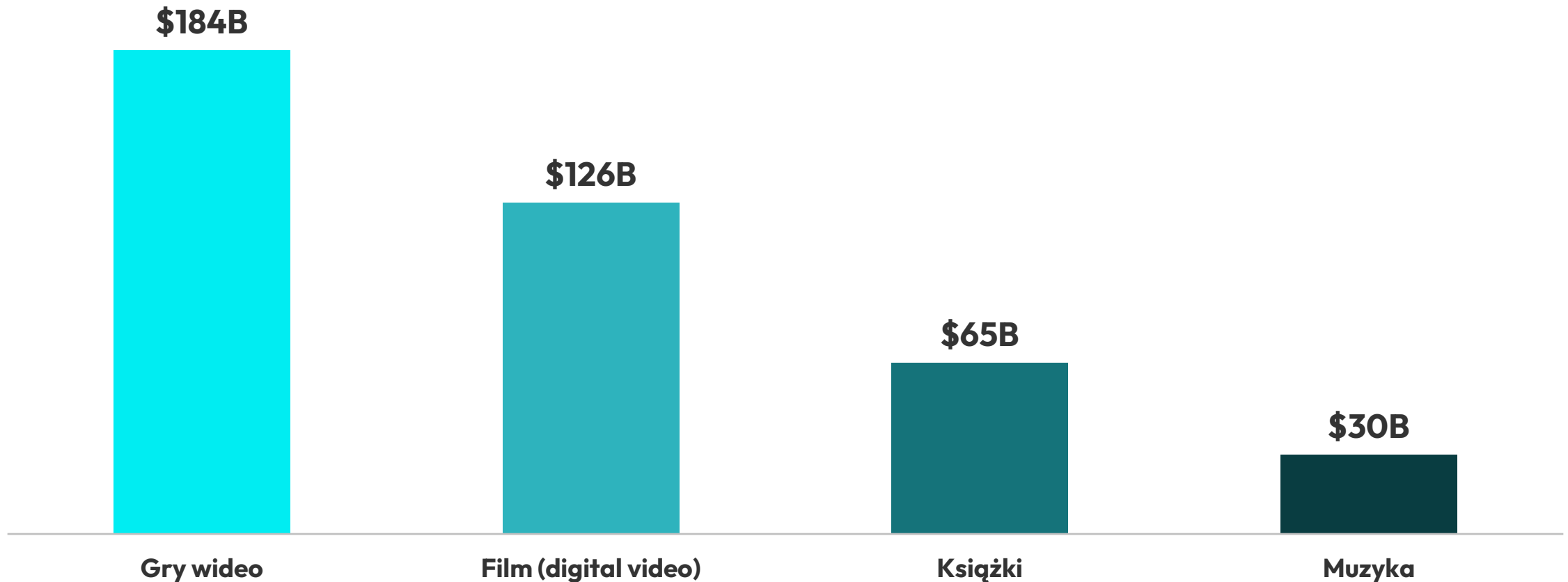
## GLOBALNE INSTALACJE GIER MOBILNYCH WEDŁUG WIEKU GRY

(mld instalacji, z wyłączeniem chińskiego rynku)



# — Gry wideo – największy rynek rozrywki na świecie

WYDATKI KONSUMENTÓW NA ROZRYWKĘ W 2024  
(mld USD; globalnie)



Źródło: The State of Video Gaming in 2026



ARTIFEX MUNDI

# Wyniki finansowe



# — 2025 r. w skrócie

**96,0**  
mln PLN

PRZYCHODÓW

**24,5**  
mln PLN

EBIT

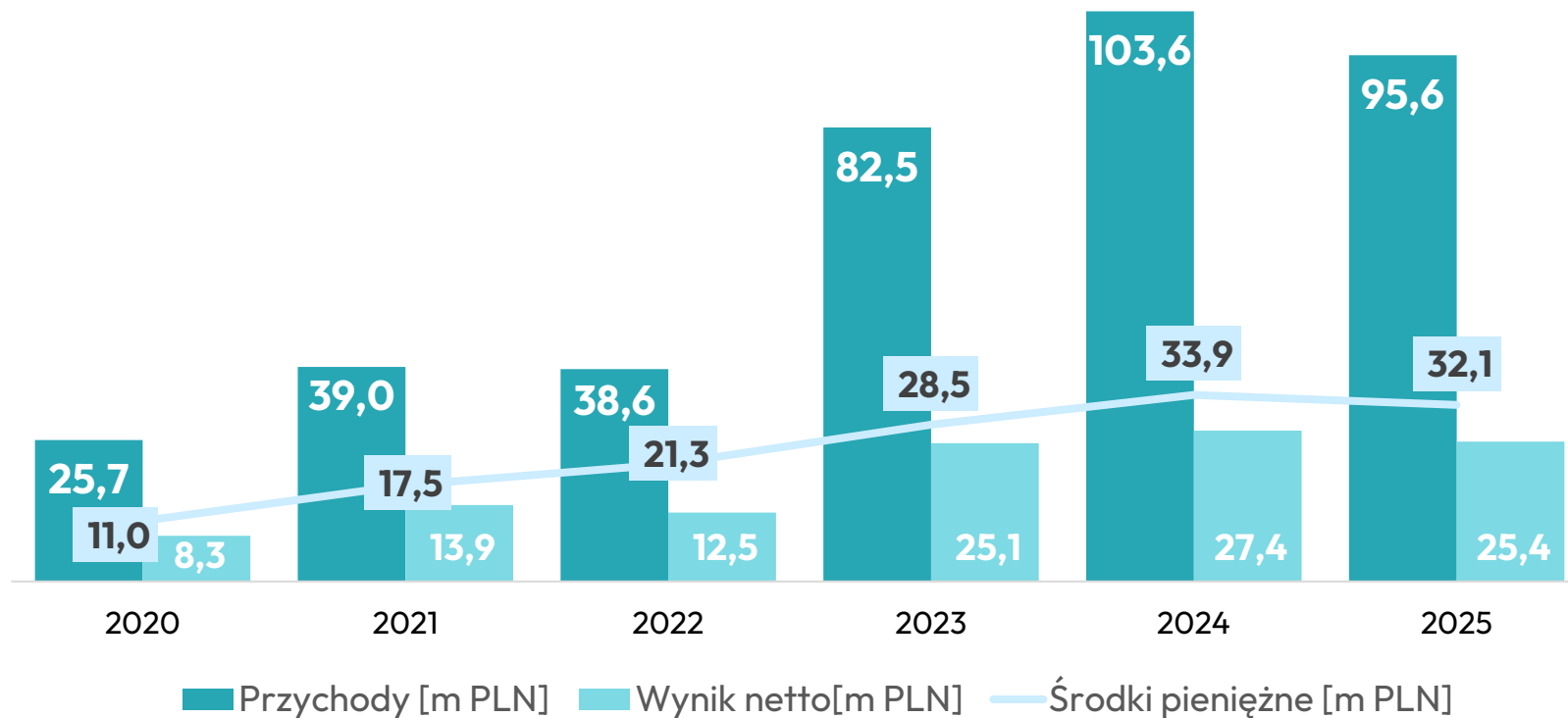
**25,4**  
mln PLN

ZYSKU NETTO

## OPERACYJNY ISTOTNY PROGRES, WYNIKOWY MAŁY KROK W TYŁ

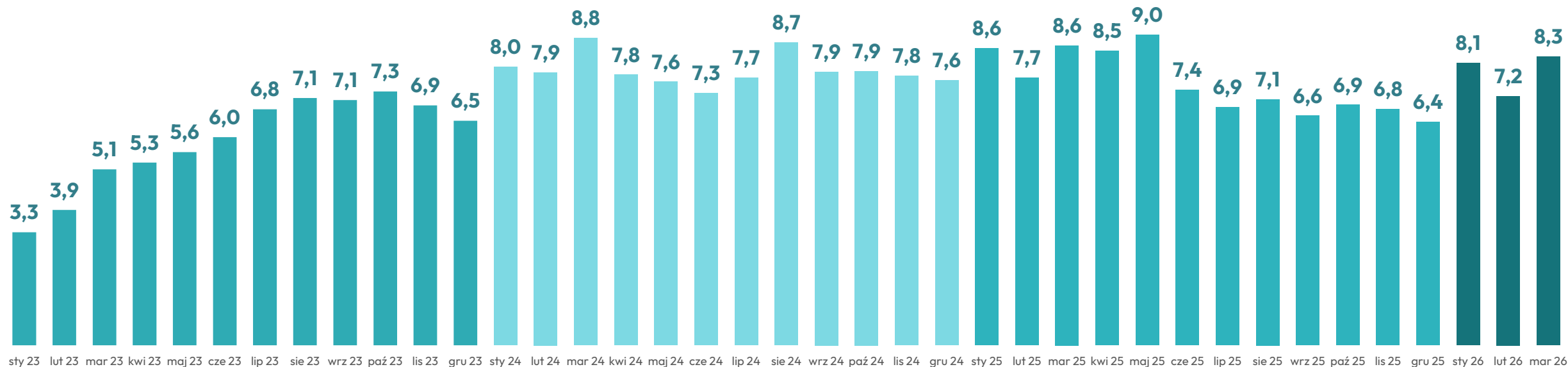


W minionym roku projekty mety Unsolved i gry Void Hunters rozwijały się zgodnie z harmonogramem i wysokimi wobec nich oczekiwaniami. Bieżący biznes, ze względu na mniej sprzyjające warunki makro (słaby USD) oraz rynkowe (rosnąca konkurencja na rynku reklamy), odnotował spadek przychodów i marż.



# — Komerccjalizacja Unsolved

UNSOLVED. MIESIĘCZNE PRZYCHODY  
(MLN PLN)

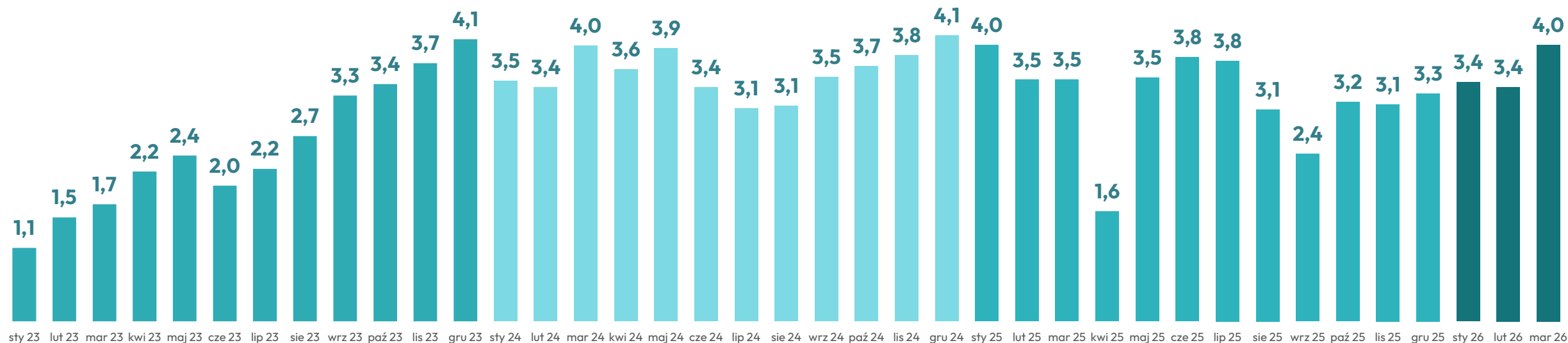


## WYNIKI

✦ 2023	<b>70,8 mln PLN</b>		✦ Q1 2024	<b>24,7 mln PLN</b>	
✦ 2024	<b>95,0 mln PLN</b>	<b>+34%</b>	✦ Q1 2025	<b>24,9 mln PLN</b>	<b>+1%</b>
✦ 2025	<b>90,4 mln PLN</b>	<b>-5%</b>	✦ Q1 2026	<b>23,5 mln PLN</b>	<b>-6%</b>

# — Komerccjalizacja Unsolved

UNSOLVED. PIERWSZA MARŻA  
(MLN PLN)

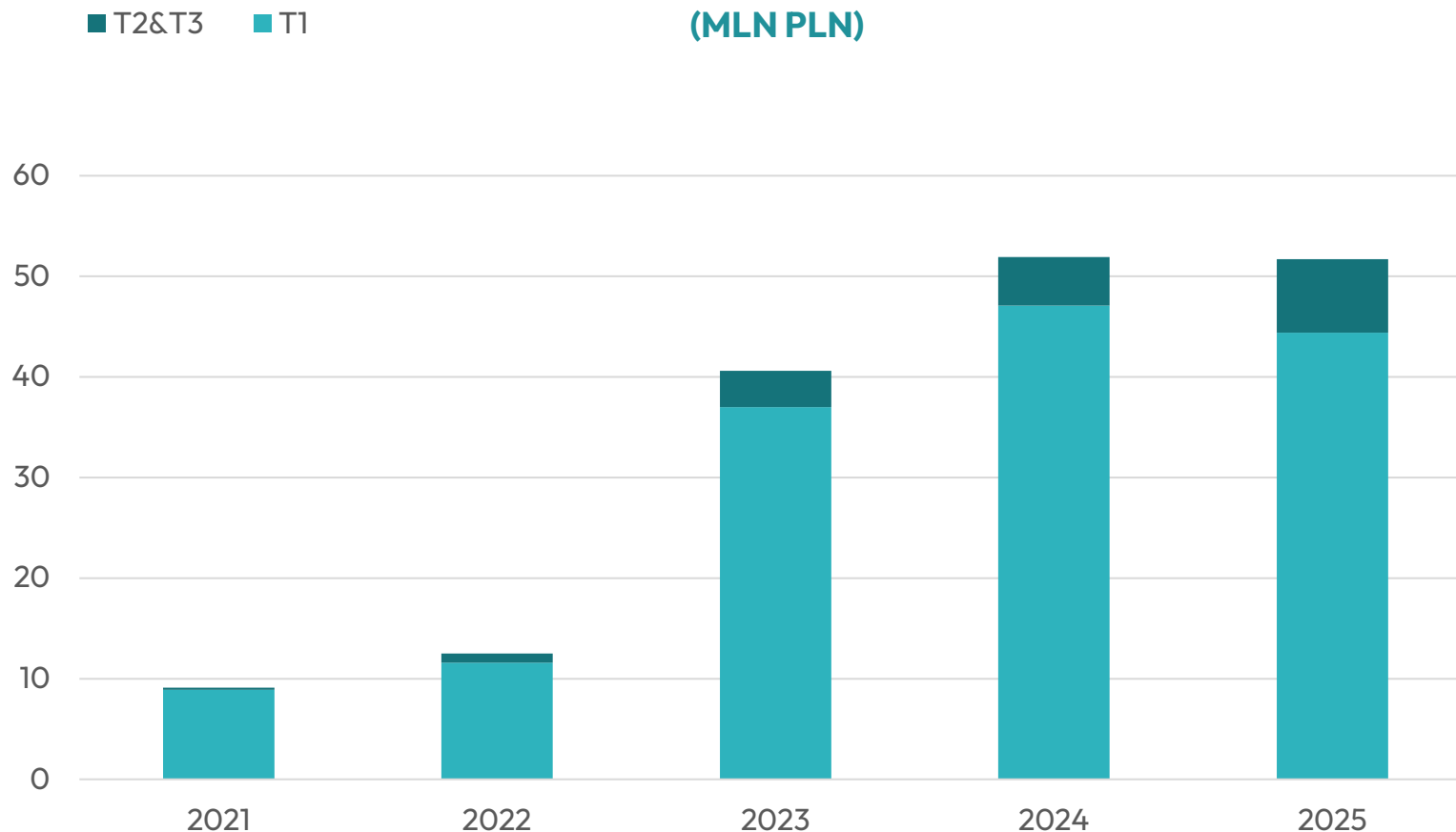


## WYNIKI

✦ 2023	<b>30,1 mln PLN</b>		✦ Q1 2024	<b>10,8 mln PLN</b>	
✦ 2024	<b>43,1 mln PLN</b>	<b>+43%</b>	✦ Q1 2025	<b>11,0 mln PLN</b>	<b>+1%</b>
✦ 2025	<b>38,8 mln PLN</b>	<b>-10%</b>	✦ Q1 2026	<b>10,8 mln PLN</b>	<b>-1%</b>

# — Unsolved – pozyskiwanie graczy

WYDATKI NA UA WEDŁUG RYNKÓW  
(MLN PLN)



## AKWIZYCJA GRACZY

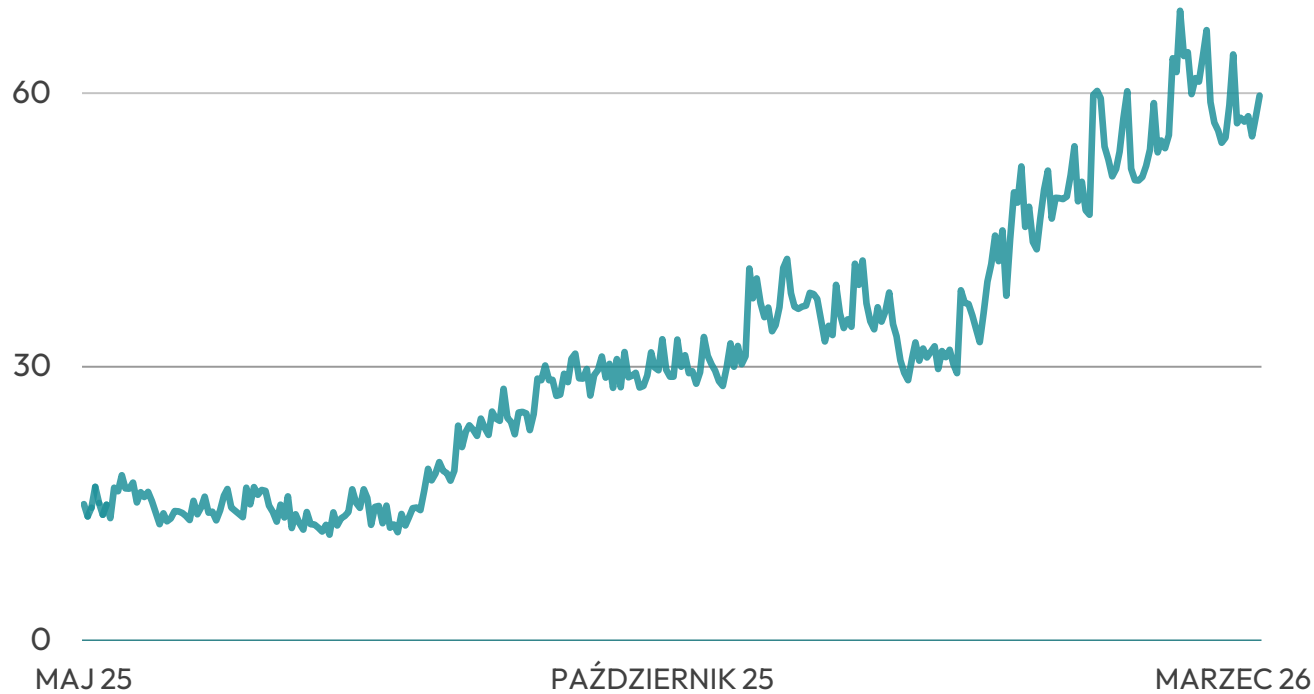
† Inwestycje w bazę graczy dla Unsolved:

† **Rynki T1:** 6% spadek rdr.

† **Rynki T2/T3:** 52% wzrost

# — Unsolved – ekspansja na rynkach T2 & T3

## KOMERCJALIZACJA UNSOLVED NA RYNKACH T2 & T3 (dzienne przychody, tys. PLN)



## LOKALIZACJE

Wersje językowe Unsolved:

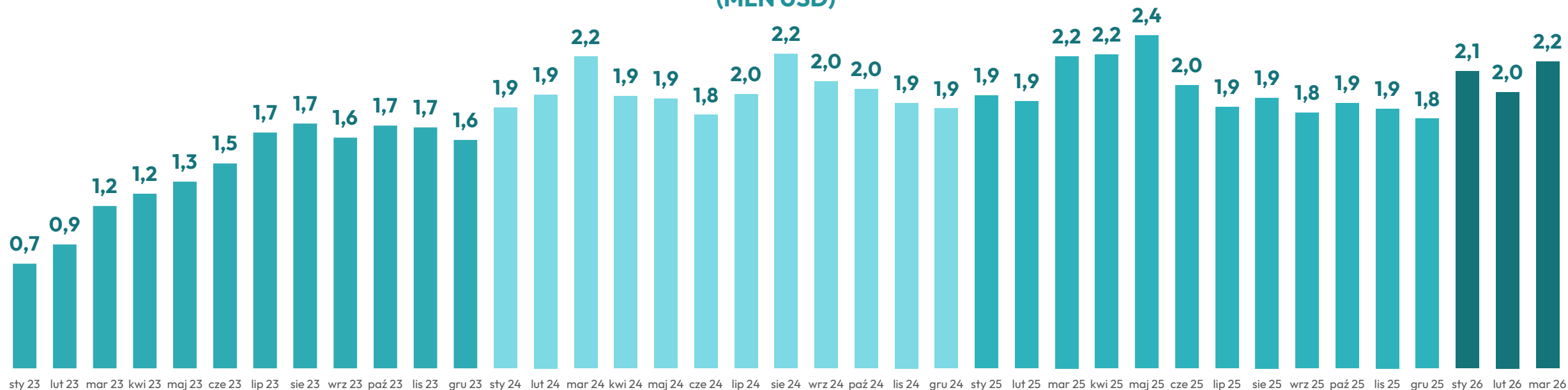
angielska, niemiecka, francuska, włoska, portugalska, hiszpańska, polska, koreańska, turecka, japońska, chińska, ukraińska, rumuńska, szwedzka, niderlandzka, węgierska, czeska, słowacka, grecka, rosyjska, chorwacka, norweska, duńska, bułgarska, fińska, indonezyjska, wietnamska

## WYNIKI

+ **300%** wzrost dziennych przychodów w T2 i T3

# — Makroekonomia a wyniki Unsolved

UNSOLVED. MIESIĘCZNE PRZYCHODY  
(MLN USD)



## WYNIKI

✦ 2023	<b>17,0 mln USD</b>		✦ Q1 2024	<b>6,0 mln USD</b>	
✦ 2024	<b>23,7 mln USD</b>	<b>+39%</b>	✦ Q1 2025	<b>6,1 mln USD</b>	<b>+1%</b>
✦ 2025	<b>23,8 mln USD</b>	<b>+1%</b>	✦ Q1 2026	<b>6,3 mln USD</b>	<b>+3%</b>

 120 Decoration Name



12\$

9d 23h



2



26 Jeszcze 1195

33000

820/300

5/3

4750



4

Dokonaj dowolnej płatności, aby odblokować wszystkie przygody.

### Oferta podstawowa

**Więcej**

~~\$39.99-~~  
**\$19.99**

6d 23g

### Oferta podstawowa

**300**

Limit 0/1

~~\$39.99-~~  
**\$19.99**

6d 23g

NOWE!

200 M

Rodzina jeleni

3

**2000**

4d 23g



Oferty



Dekoracje



Monety



Energia



Sugestia



Klejnoty



26



Jeszcze 1195



33000



S Rozmiar



ent  
41

27 **Maks. Poziom!**



35500

820/300

6/3

4110



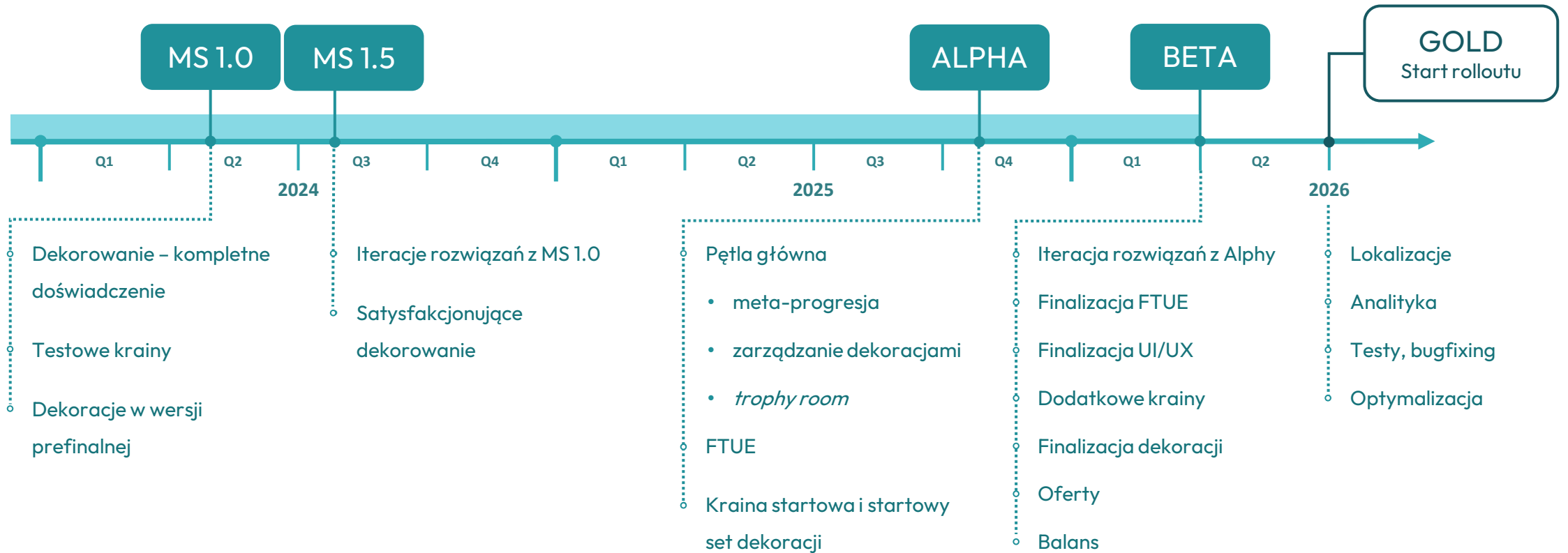
6d 22g



6d 22g



# — Metagra Unsolved – główne kamienie milowe projektu



# — Unsolved – plan gry na lato



## CO CZEKA NAS LATEM?

- ✦ Techniczny check (z ukrytą Metą i po włączeniu Mety)
- ✦ Ujednolicenie wersji Unsolved
- ✦ Pierwsze miarodajne dane z „lejka” sprzedażowego
- ✦ Pogłębione (w oparciu o opinie dużej próby graczy) oceny i wnioski  
nt. atrakcyjności poszczególnych elementów mety (mapa, dekoracje)
- ✦ Start kluczowych AB testów

## CZYM NIE BĘDZIE LETNI UPDATE UNSOLVED?

- ✦ Update, który od razu trafi do wszystkich graczy
- ✦ Update, który z dnia na dzień skokowo zwiększy KPI Unsolved
- ✦ Update, który od pierwszego dnia otwiera nam drogę do  
agresywniejszego pozyskiwania graczy dla Unsolved
- ✦ Update, po którym możemy zająć się czymś innym

## — Unsolved – cele na 2026 r.

WERYFIKACJA  
RYNKOWEGO  
POTENCJAŁU  
UNSOLVED Z META

1

MAKSYMALIZACJA  
SZANS NA SUKCES  
NOWEJ META GRY

2

MAKSYMALIZACJA  
KOMERCYJNEGO  
POTENCJAŁU OBECNEJ  
WERSJI GRY

3

PODNOSZENIE  
KONKURENCYJNOŚCI  
I EFEKTYWNOŚCI

4



ARTIFEX MUNDI

# Void Hunters





# VOID HUNTERS

# — Void Hunters - filary



**DARK  
FANTASY**

---



**PC/CONSOLE  
VIBE**

---



**PREMIUM  
QUALITY**

---



**MEMORABLE  
CHARACTERS**

---



**DEEP  
SYSTEMS**

---



**MEANINGFUL  
GAMEPLAY**

---

# — Void Hunters – otoczenie konkurencyjne

Apps	Lifetime* Revenue Sum	Last 12m* Revenue Sum	Downloads Sum	Cumulative RpD
<a href="#">RAID: Shadow Legends</a> WW (74 Countries)	\$2 001 929 972	\$152 306 833	7 074 653	\$15,46
<a href="#">Summoners War</a> WW (74 Countries)	\$1 351 213 011	\$79 480 484	984 736	\$26,73
<a href="#">Star Wars™: Galaxy of Heroes</a> WW (74 Countries)	\$1 104 555 195	\$62 741 752	4 348 209	\$10,99
<a href="#">MARVEL Strike Force: Squad RPG</a> WW (74 Countries)	\$811 677 253	\$44 810 546	6 987 938	\$11,10
<a href="#">Watcher of Realms - US</a> WW (73 Countries)	\$143 097 771	\$42 023 845	3 012 910	\$13,37
<a href="#">Dragonstride: Legacy Reborn</a> WW (66 Countries)	\$91 207 732	\$14 595 771	921 361	\$4,88
<a href="#">Age of Magic: Turn Based RPG</a> WW (74 Countries)	\$47 189 484	\$6 649 570	1 009 090	\$4,23
<a href="#">King Arthur: Legends Rise</a> WW (73 Countries)	\$26 155 710	\$4 365 096	700 602	\$5,03
<a href="#">Infinite Magicraid</a> WW (73 Countries)	\$21 606 211	\$3 313 653	555 925	\$6,13
<a href="#">Awaken: Chaos Era (CBT)</a> WW (74 Countries)	\$6 920 808	\$320 392	≈ 15 708	\$11,23
<input type="checkbox"/> Expand all <b>Total value</b>	<b>\$5 605 553 147</b>	<b>\$410 607 942</b>	<b>25 611 132</b>	<b>\$109,15</b>

# — Void Hunters - otoczenie konkurencyjne



# — Void Hunters - harmonogram produkcyjny



## Alpha

Gra w wersji **feature complete**, bez zamkniętej zawartości, z *dopracowanym* początkiem gry.

**Najważniejszy cel Alpha: weryfikacja krótkoterminowej retencji.**

# — Void Hunters - filary kampanii marketingowej

## TWÓRCY TREŚCI

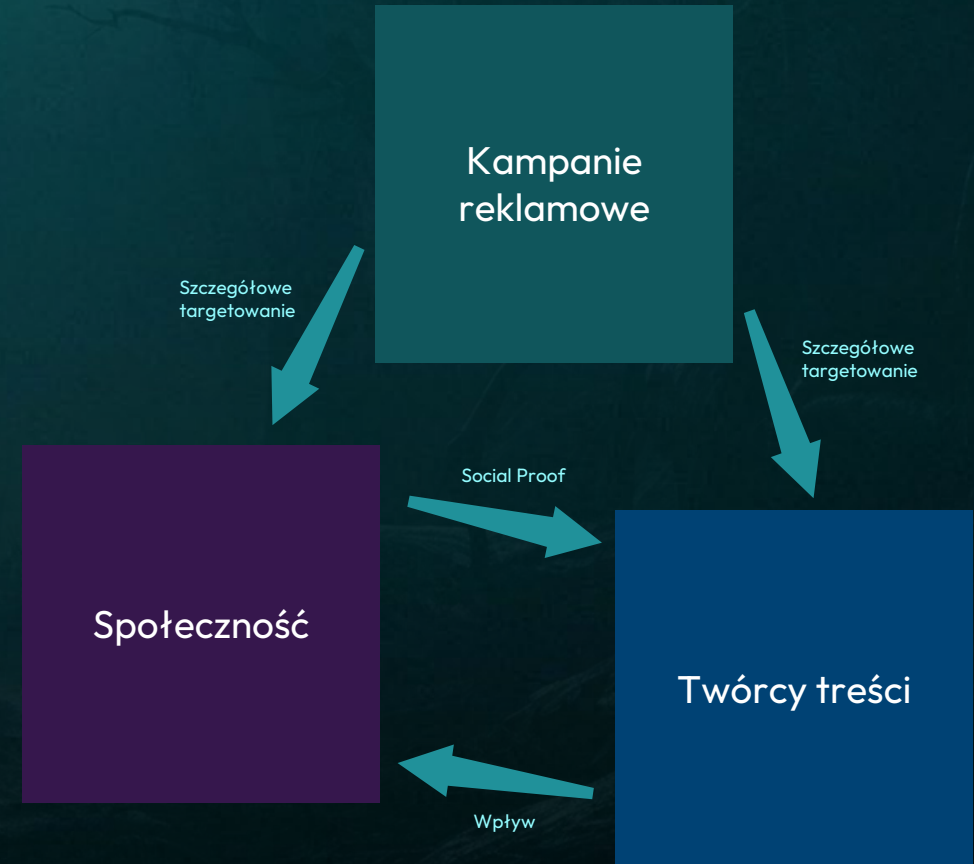
- Naturalne, organicznie tworzone treści wspierają budowę społeczności gry

## KAMPANIE MARKETINGOWE

- Najbardziej szczegółowe targetowanie

## SPOŁECZNOŚĆ

- Skupiona wokół Discorda
- Zjawisko social proof
- Zaangażowana społeczność przyciąga kolejne osoby



# — Budżet marketingowy do Hard Launch



# — Harmonogram startu promocji Void Hunters

26.02.2026

## Closed Alpha

- ✓ Discord, ok 150-200 osób
- ✓ Build (iOS, Android, PC)

**Cel - test techniczny**

12.03.2026

## Reveal

- ✓ Do 10 Content Creatorów
- ✓ Strona WWW
- ✓ Newsletter
- ✓ Social media
- ✓ Steam frontpage
- ✓ Otwarcie discorda

**Cel - początek budowy  
*community***

26.03.2026

## Open Alpha

- ✓ 15-30 Content Creatorów
- ✓ 1-3 influencerów (> 100k sub.)
- ✓ Otwarcie Discorda (2k członków)
- ✓ Kampanie awareness
- ✓ Build (iOS, Android, PC) → 1k graczy

**Cel - weryfikacja rynkowa na  
grupie ~1k graczy**

# — Alpha w liczbach

Po zaledwie kilku dniach otwartych testów przebiliśmy marketingowe założenia...

**>10k**

graczy

**>1k**

peak  
w grze

**>13k**

członków serwera  
VH  
na Discord

**>200**

materiałów  
na YT poświęconych  
VH

**>300k**

odstón filmów  
w SM (trailer, materiały  
content creatorów)

**>40k**

wejść na stronę  
www Gry

# — Mocne strony Void Hunters w opiniach graczy

Wymagający,  
angażujący gameplay

Dopracowane  
postacie, tak graficznie  
jak i mechanicznie

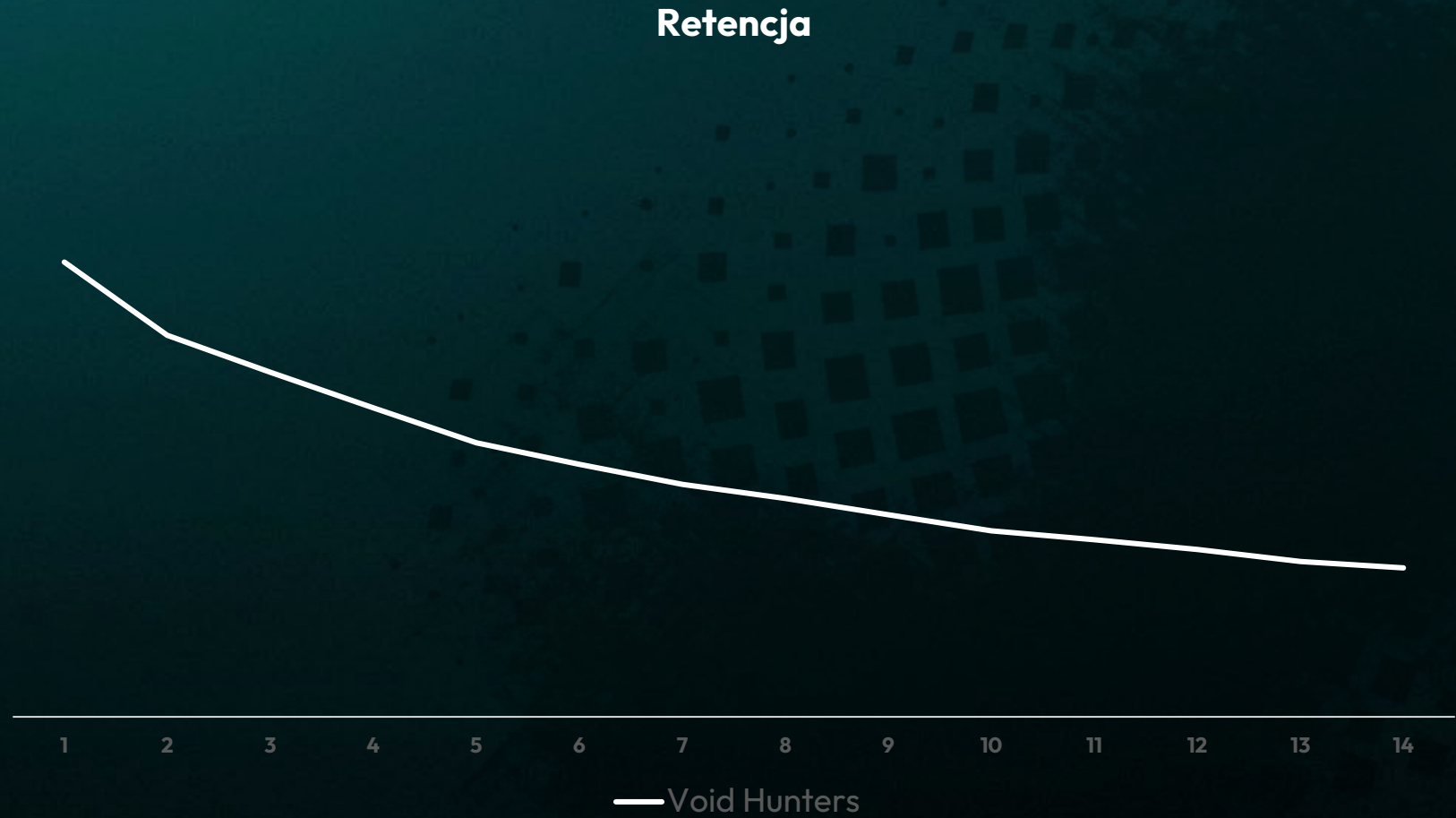
Całkiem wysoki  
poziom trudności

Mroczny, wciągający  
świat

Skill-based  
progression

# — Void Hunters – zaangażowanie

- ✦ Najlepsza retencja w historii studia.
- ✦ Prawdziwie angażujący mobile RPG?



# — Co dalej?

Marketingowy sukces Open Alpha...



# — Co dalej?

... stwarza podstawy dla rewizji planów premierowych Void Hunters!





ARTIFEX MUNDI

# Perspektywy

# — Perspektywy na 2026 r.

**Przychody Artifex Mundi**



Przychody z komercjalizacji Unsolved pod presją m.in. czynników makro oraz sytuacji na rynku reklamowym, ograniczony wpływ nowej meta oraz SF Void Hunters na przychody

**Wydatki na akwizycję graczy**



Stabilny poziom inwestycji w UA dla obecnej wersji Unsolved, z prawdopodobnym istotnym wzrostem w IV kw. Pierwsze inwestycje w bazę graczy dla Void Hunters

**EBIT**



**Nakłady na rozwój gier**



Wzrost wydatków na rozwój gier, koszty klasycznego marketingu

**Stan środków pieniężnych**



# — Perspektywy na 2027 +

- ✦ Dwozimy cele produkcyjne.
- ✦ Metagra potwierdza swój potencjał.
- ✦ Przekuwamy odbiór i feedback z alphy w pełną grę.
- ✦ Jeśli świat nie na stanie na głowie z jakiegokolwiek powodu, to....

Przychody Artifex Mundi



Wydatki na akwizycję graczy



EBIT



Nakłady na rozwój gier



Stan środków pieniężnych





# Zapraszamy do kontaktu

✉ [ir@artifexmundi.com](mailto:ir@artifexmundi.com)

Błażej Dowgielski

✉ [b.dowgielski@makmedia.pl](mailto:b.dowgielski@makmedia.pl)

☎ +48 692 823 744

