



20

ANNIVERSARY

ARTIFEX MUNDI

PREZENTACJA INWESTORKA

Warszawa, 8.09.2026

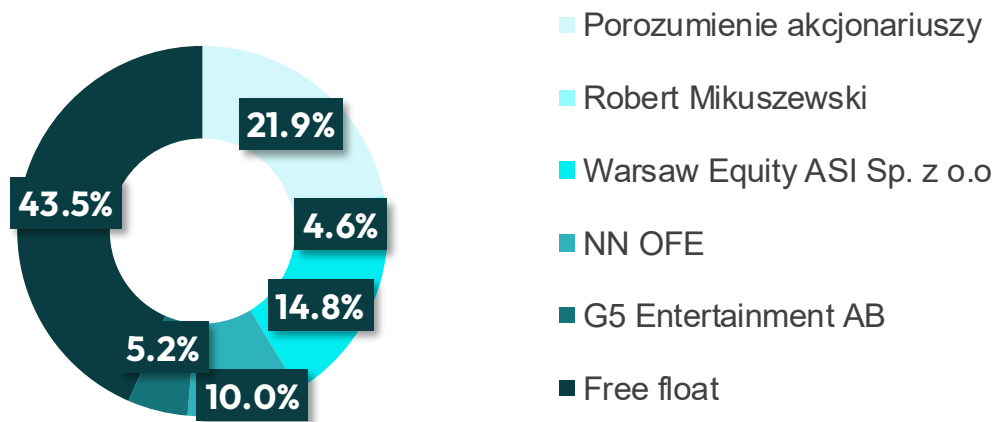
— Podstawowe informacje o Artifex Mundi

PROFIL

- ✦ Producent i wydawca gier komputerowych
- ✦ **20 lat doświadczenia** na rynku gier
- ✦ 135 pracowników i stałych podwykonawców

STRUKTURA AKCJONARIATU

(według głosów na WZ)



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 ⁽²⁾	259 mln zł
Cena/zysk ⁽²⁾	12,4

WYBRANE DANE FINANSOWE

Dane w mln PLN	I pół. 2026 r.	2025 r.
Przychody ze sprzedaży	44,2	96,0
Znormalizowana EBITDA ⁽³⁾	15,3	30,0
Zysk netto	9,7	25,4

2) Kapitalizacja i C/Z obliczone wg kursu akcji na dzień 2026-09-07

3) Wynik oczyszczony z bezgotówkowych kosztów programu motywacyjnego



20
ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Najważniejsze wydarzenia

— 6M 2026 w skrócie

44,2
mln PLN

PRZYCHODÓW

11,2
mln PLN

EBIT

9,7
mln PLN

ZYSKU NETTO



OTOCZENIE RYNKOWE I TAKTYCZNE DECYZJE WPŁYWAJĄ NA WYNIKI

Niższa sprzedaż będąca konsekwencją wciąż wymagających warunków rynkowych i makroekonomicznych oraz związanych z nimi biznesowych decyzji o koncentracji na długoterminowej rentowności działalności.



METAGRA W ZŁOCIE, ROLLOUT W TOKU

Prace nad premierową wersją metagry zostały ukończone w zakładanym terminie. Łato w projekcie stoi pod znakiem stopniowego rolloutu rozbudowanej wersji gry i przygotowań do jesiennej przyspieszenia w projekcie.



UDANY REVEAL VOID HUNTERS, PREMIERA O KROK

Odkryliśmy karty w projekcie Void Hunters, prezentując grę i poddając jej wersję alpha otwartym testom. Sukces alphy i zebrany w trakcie testów cenny feedback przekuwamy w finalne korekty kontentu i optymalizację harmonogramu premierowego.



STABILNE FUNDAMENTY FINANSOWE

W potencjalnie przełomowy okres w historii firmy wkraczamy z 32 mln zł na kontach oraz w obligacjach, dającymi nam komfort podejmowania najlepszych dla Spółki biznesowych decyzji.



20
ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Studio Adventure

12\$

9d 23h



2



1



1



— Studio Adventure – podstawowe informacje

62

PRACOWNIKÓW
I WSPÓŁPRACOWNIKÓW

22,9
mln

INSTALACJI LIFETIME
UNSOLVED

344
mln PLN

PRZYCHODÓW Z
KOMERCJALIZACJI
UNSOLVED OD 2020 R.

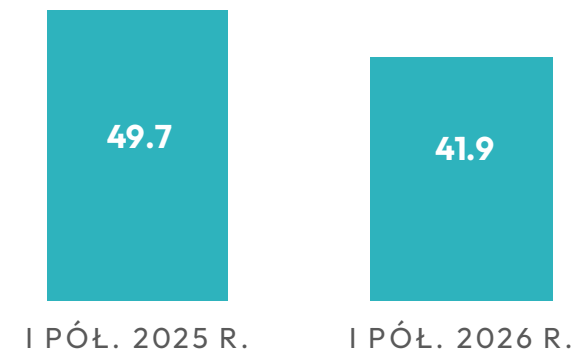
STUDIO ADVENTURE

- ✦ Profil działalności – rozwój i komercjalizacja w gier z gatunku HOPA w modelu *free-to-play*
- ✦ Główny obszar aktywności – rozwój gry Unsolved

UNSOLVED

- ✦ Unikalna gra adventure, monetyzowana w modelu *free-to-play*, oparta na ewolucji portfolio gier HOPA Spółki
- ✦ Rozwijana od 2020 r.
- ✦ 65 unikalnych przygód (bazujących na grach HOPA)

PRZYCHODY (MLN PLN)

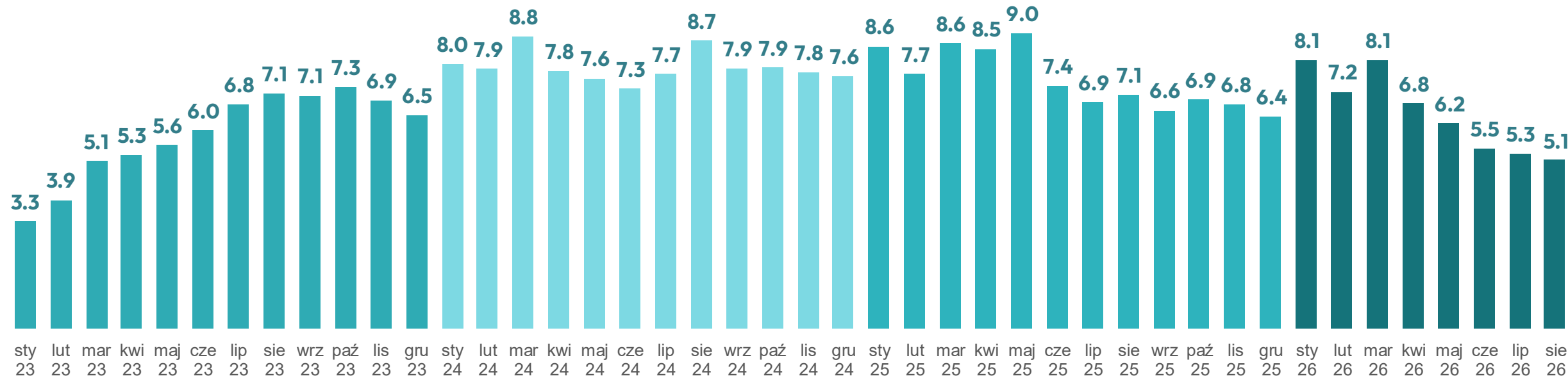


EBIT (MLN PLN)



— Komerccjalizacja Unsolved

UNSOLVED. MIESIĘCZNE PRZYCHODY
(MLN PLN)

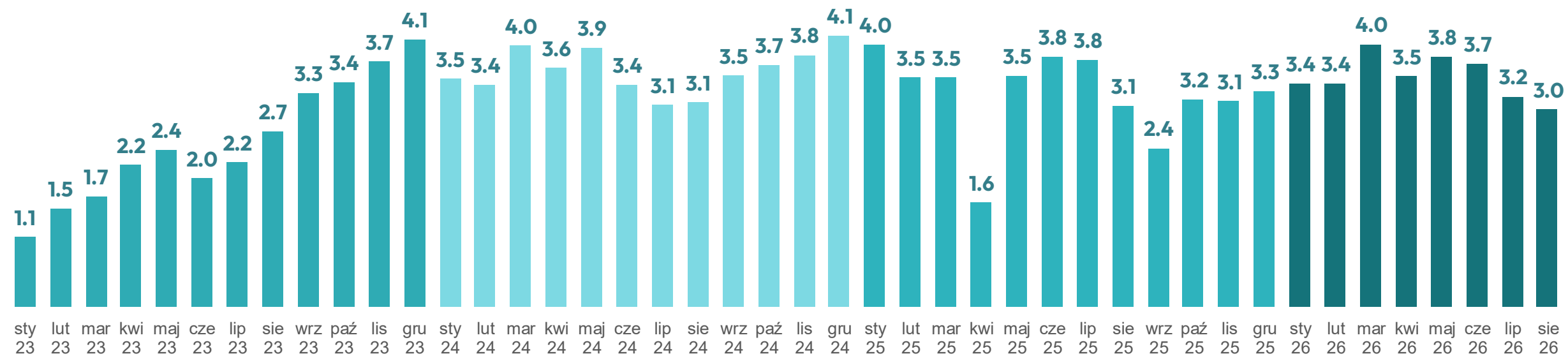


WYNIKI

✦ 2023	70,8 mln PLN		✦ H1 2024	47,4 mln PLN	
✦ 2024	95,0 mln PLN	+34%	✦ H1 2025	49,7 mln PLN	+5%
✦ 2025	90,4 mln PLN	-5%	✦ H1 2026	41,9 mln PLN	-16%

— Komerccjalizacja Unsolved

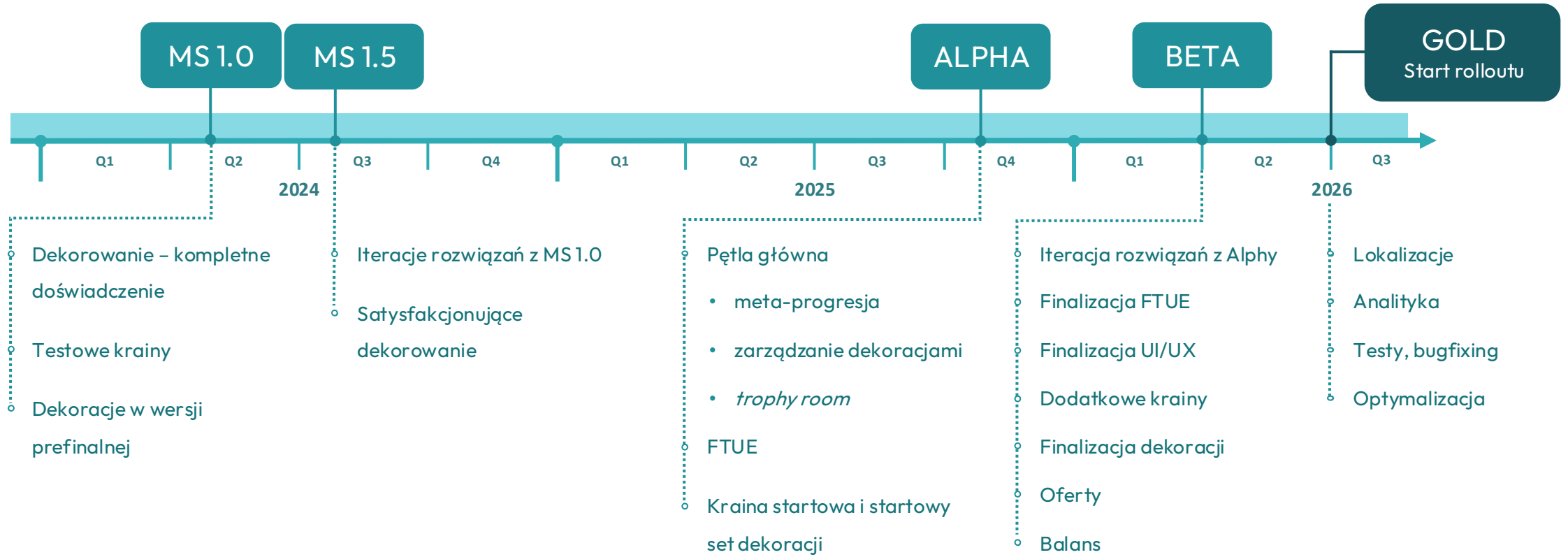
UNSOLVED. PIERWSZA MARŻA
(MLN PLN)



WYNIKI

✦ 2023	30,1 mln PLN		✦ H1 2024	21,8 mln PLN	
✦ 2024	43,1 mln PLN	+43%	✦ H1 2025	19,9 mln PLN	-9%
✦ 2025	38,8 mln PLN	-10%	✦ H1 2026	21,8 mln PLN	+10%

— Metagra Unsolved – główne kamienie milowe projektu





26



Jeszcze 1195



33000



820/300



5/3



4750



4

Dokonaj dowolnej płatności, aby odblokować wszystkie przygody.

Oferta podstawowa

~~\$39.99-~~
\$19.99

6d 23g

Oferta podstawowa

~~\$39.99-~~
\$19.99

6d 23g

NOWE!

200

M



Rodzina jeleni



2000

4d 23g



Oferty



Dekoracje



Monety



Energia



Sugestia



Klejnoty

20
ANNIVERSARY

ARTIFEX MUNDI

WWW.ARTIFEXMUNDI.COM STR| 10



26



Jeszcze 1195



33000



Rozmiar



27 Maks. Poziom!

35500

820/300

6/3

4110



6d 22g

6d 22g

— Unsolved – plan gry na H2 2026 r.

VII 2026

Rollout techniczny
meta ukryta dla graczy

VIII 2026

**Testy AB z odkrytą
metą**
3 rynki T3

VIII/IX 2026

**Stopniowy rollout
WW**
T1 + T2 + T3

IX 2026

Pełne wdrożenie

ROLLOUT – PLANY I CELE

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

CO DALEJ – PO PEŁNYM WDROŻENIU

- ✦ Ewaluacja KPI, danych z testów AB i feedbacku graczy
- ✦ Wdrożenie wniosków z tych analiz do planu dalszego rozwoju projektu
- ✦ Jeśli założenia dla metagry się potwierdzą – stopniowe zwiększanie inwestycji w UA

✓ zrealizowane 🕒 w toku ✦ planowane

— Unsolved – meta startuje jako MVP

MVP – ZAŁOŻENIA STARTOWE I CO WERYFIKUJEMY

Meta a przygody

Kalibrujemy optymalne powiązanie postępu w przygodach HOPA z postępowaniem w metagrze; startujemy od opcji, w której meta jest fakultatywna.

Sklep

Oferta like-for-like z analogicznym zestawem ofert; bez dodatkowych i specjalnych ofert związanych z metą.

Balans ekonomii

Kalibrujemy na danych z AB testów, nie zakładamy trafienia w „sweet spot” od razu.

MVP JAKO PUNKT WYJŚCIA – LONG-TERM KIERUNKI ROZWOJU METAGRY (2027+)

MVP mety
Q3/Q4 2026



Eventy /
LiveOps

Nowe
mechaniki i
funkcjonalności

Elementy social

Więcej
contentu do
mety

Nowe podejście
do przygód
HOPA

20
ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Studio
RPG



— Studio RPG – podstawowe informacje

54

PRACOWNIKÓW
I WSPÓŁPRACOWNIKÓW

60

mln PLN

INWESTYCJI W ROZWÓJ
VOID HUNTERS

STUDIO RPG

- ✦ Profil działalności – rozwój i komercjalizacja w gier RPG w modelu *free-to-play*
- ✦ Główny obszar aktywności – rozwój gry Void Hunters

VOID HUNTERS

- ✦ Gra fabularna typu turn-based hero collector
- ✦ Tytuł z aspiracją do miana mobilnego tytułu klasy AAA
- ✦ Rozwijana od 2021 r.

Void Hunters - filary



**DARK
FANTASY**



**PC/CONSOLE
VIBE**



**PREMIUM
QUALITY**



**MEMORABLE
CHARACTERS**



**DEEP
SYSTEMS**



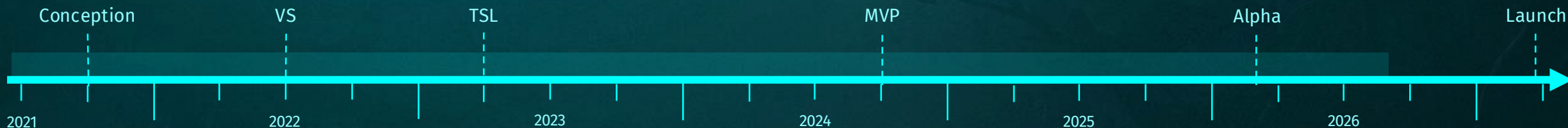
**MEANINGFUL
GAMEPLAY**

**VOID
HUNTERS**

— Void Hunters - otoczenie konkurencyjne



— Void Hunters - harmonogram produkcyjny



Prealpha 1
I kw. 2025 r.

- + PvP arena
- + Red Dot
- + Wyzwania

Prealpha 2
II kw. 2025 r.

- + Systemy świata
- + Bossfight
- + Ekspedycje
- + System dialogów
- + Cut scene – I iteracja

Prealpha 3
IV kw. 2025 r.

- + Gacha
- + HG - update
- + HUB
- + Sklep
- + UI beauty corner

Alpha 3
Luty 2026 r.

- + Polish
- + Mniejsze „ficzery”
- + Przebieg

— Start działań marketingowych 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

>14k

graczy

>1k

peak
w grze

~20k

członków serwera
VH
na Discord

>250

materiałów
na YT poświęconych
VH

>400k

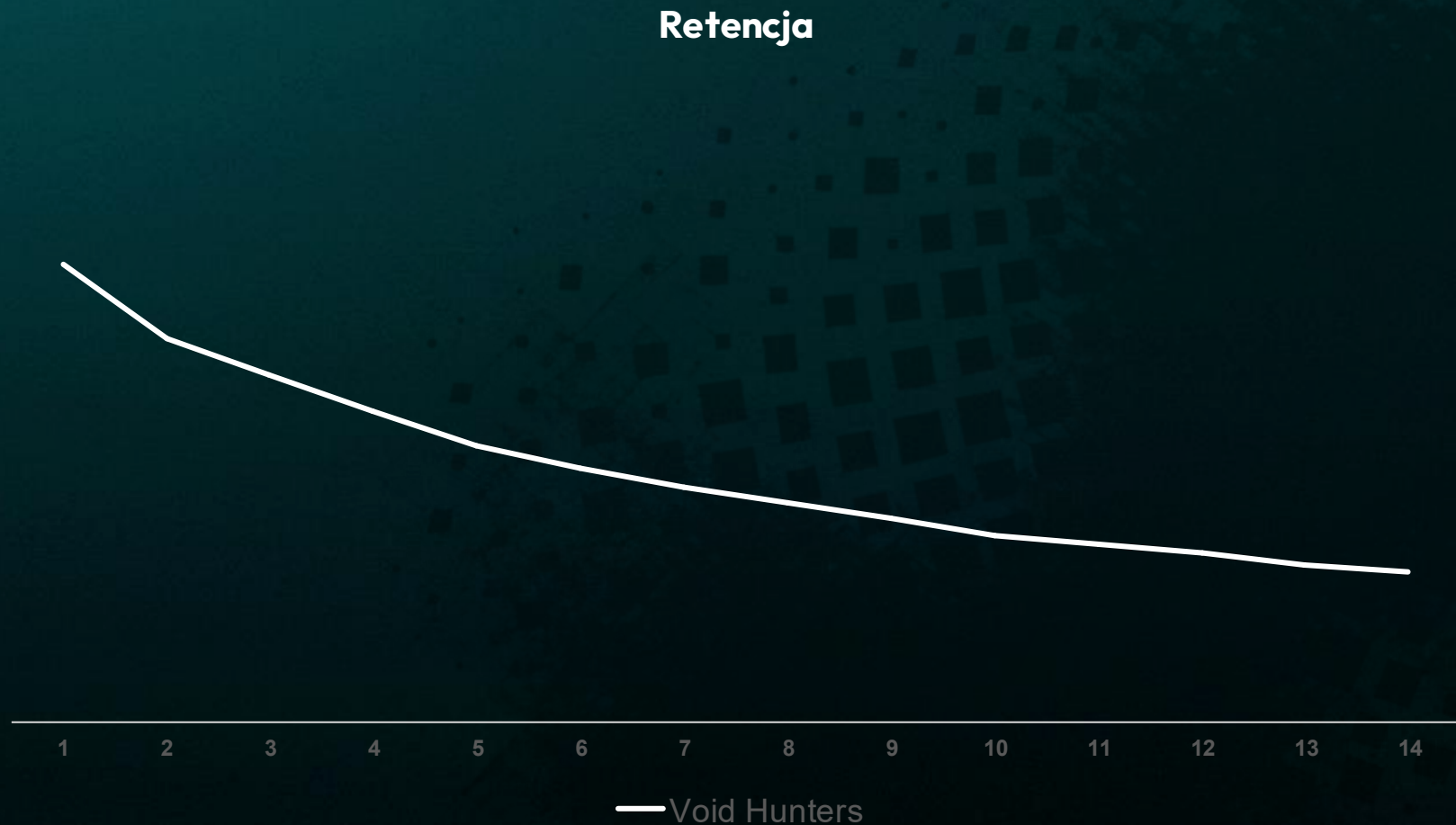
odśłon filmów
w SM (trailer, materiały
content creatorów)

>40k

wishlist na Steamie

— Void Hunters – zaangażowanie

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



— Co dalej?

Marketingowy sukces Open Alpha...



— Co dalej?

... sprawił, że zrewidowaliśmy plany przedpremierowe Void Hunters

Q3 2026

**Community
updates & trials**

Działania na Discord, skupione na
aktywizacji community, podtrzymaniu
zainteresowania grą

Q4 2026

»»» **Playtesty** »»»

Testy skoncentrowane m.in. na
przebudowanych Hunting Grounds

Cele

**Podtrzymanie zainteresowania,
potwierdzenie kierunku zmian**

HG

Q4 '26-Q1 '27

»»» **Beta** »»»

Cała gra (iOS, Android, PC)
Cały świat

Cel

Test monetyzacji

Q1 2027

»»» **Global
Launch**



Wyniki finansowe



Wybrane dane finansowe

Wyniki finansowe

1

Niższe przychody, związane z sytuacją rynkową (stawki reklamowe) oraz makro (niższy średni kurs USD wobec PLN) oraz decyzją o koncentracji na krótkoterminowych rezultatach

2

Ograniczenie wydatków na UA związane z sytuacją rynkową oraz zbliżającą się premierą Unsolved w wersji z metagrą

3

Ujemne saldo przychodów i kosztów, związane głównie z wyceną kontraktów forward

tys. PLN	6 miesięcy 2026 r.	6 miesięcy 2025 r.	Zmiana
① Przychody ze sprzedaży	44 160	52 784	(16%)
Adventure	41 948	49 692	(16%)
RPG & pozostałe	2 212	3 093	(28%)
Zysk brutto na sprzedaży	38 285	47 742	(20%)
② Koszty sprzedaży (w tym UA)	21 274	30 270	(30%)
Koszty ogólne zarządu	5 777	4 381	32%
Saldo PPO i PKO	(50)	(31)	62%
EBIT	11 183	13 059	(14%)
③ Saldo przychodów i kosztów finansowych	(513)	2 549	-
Wynik netto	9 687	14 196	(32%)



20
ANNIVERSARY
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



Ograniczony poziom inwestycji w UA dla dotychczasowej 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 +

- ✦ Dowozimy cele produkcyjne.
- ✦ Metagra potwierdza swój potencjał.
- ✦ Przekuwamy odbiór i feedback z alphy VH 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

Błażej Dowgielski

✉ b.dowgielski@makmedia.pl

☎ +48 692 823 744

