

PREZENTACJA INWESTORSKA

Warszawa, 17.11.2026

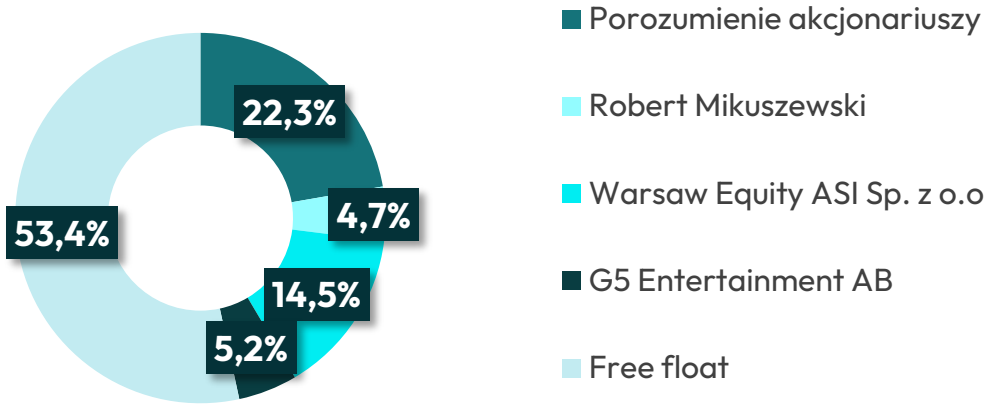
Podstawowe informacje o Artifex Mundi

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)	231 mln zł
Cena/zysk(2)	12,3

WYBRANE DANE FINANSOWE

Dane w mln PLN	9 mies. 2026 r.	2025 r.
Przychody ze sprzedaży	60,0	96,0
Znormalizowana EBITDA(3)	21,3	30,0
Zysk netto	12,7	25,4

2) Kapitalizacja i C/Z obliczone wg kursu akcji na dzień 2026-11-13

3) Wynik oczyszczony z bezgotówkowych kosztów programu motywacyjnego



20 ANNIVERSARY ARTIFEX MUNDI

Najważniejsze wydarzenia

VII-XI w skrócie

60,0
mln PLN

PRZYCHODÓW ZA 9M `26

14,8
mln PLN

EBIT ZA 9M `26

12,7
mln PLN

ZYSKU NETTO ZA 9M `26

UNSOLVED 2.0: 20+ AKTUALIZACJI, KILKANAŚCIE TESTÓW A/B

Od startu rolloutu wdrożyliśmy ponad 20 aktualizacji gry i przeprowadziliśmy kilkanaście testów A/B. Wstępne wyniki są pozytywne, kolejne testy trwają. Docelowo sprawdzone zmiany złożymy w jedną wersję gry i będziemy ją intensywnie skalować w I kwartale 2027 r.

PLAYTESTY VH W TOKU, PREMIERA ZA NAŚCIE TYGODNI

Void Hunters na przedpremierowym finiszu nie zwalnia tempa. Rozpoczęliśmy playtesty skupione na Hunting Grounds oraz finiszujemy z wersją beta, którą będziemy ogrywać w styczniu. Planowany termin premiery – koniec I kwartału 2027 r.

STABILNY FUNDAMENT DLA ROZWOJOWEGO SKOKU

W kluczowy etap rozwoju Artifex Mundi wkraczamy z 31 mln zł na kontach oraz w obligacjach, zabezpieczających nasze potrzeby finansowe związane m.in. z planowanym wzrostem inwestycji w bazę graczy dla obu strategicznych projektów Artifex Mundi.



20 ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Studio Adventure

Studio Adventure – podstawowe informacje

62
PRACOWNIKÓW I WSPÓŁPRACOWNIKÓW

24,9 mln
INSTALACJI LIFETIME UNSOLVED

358 mln PLN
PRZYCHODÓW Z KOMERCJALIZACJI UNSOLVED OD 2020 R.

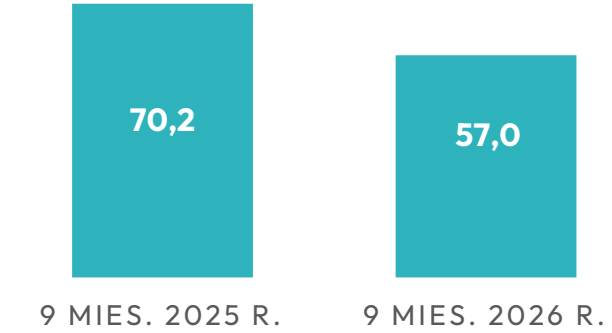
STUDIO ADVENTURE

- Profil działalności – rozwój i komercjalizacja 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.
- 66 unikalnych przygód (bazujących na grach HOPA)

PRZYCHODY (MLN PLN)

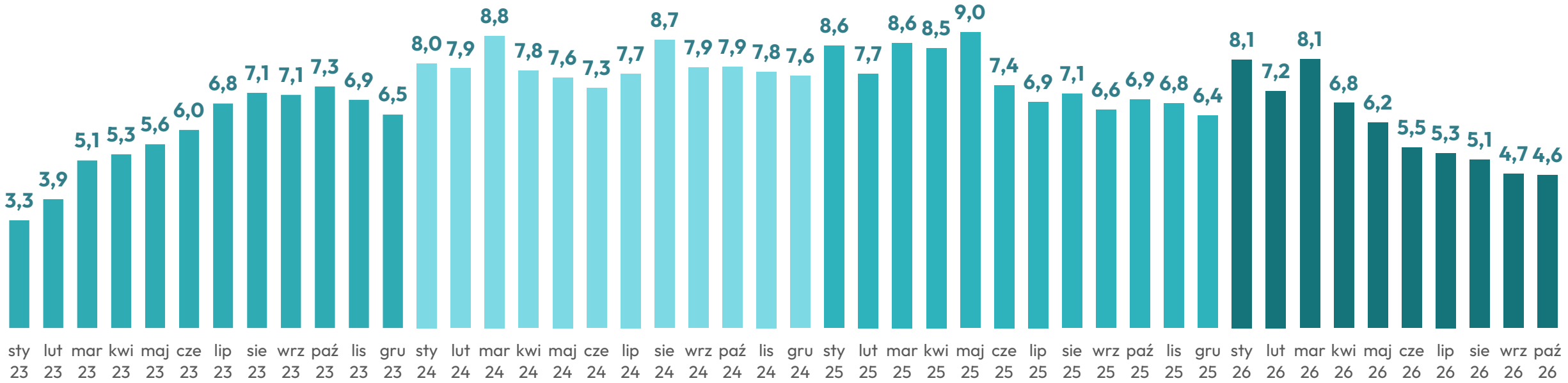


EBIT (MLN PLN)



Komercjalizacja Unsolved

UNSOLVED. MIESIĘCZNE PRZYCHODY (MLN PLN)

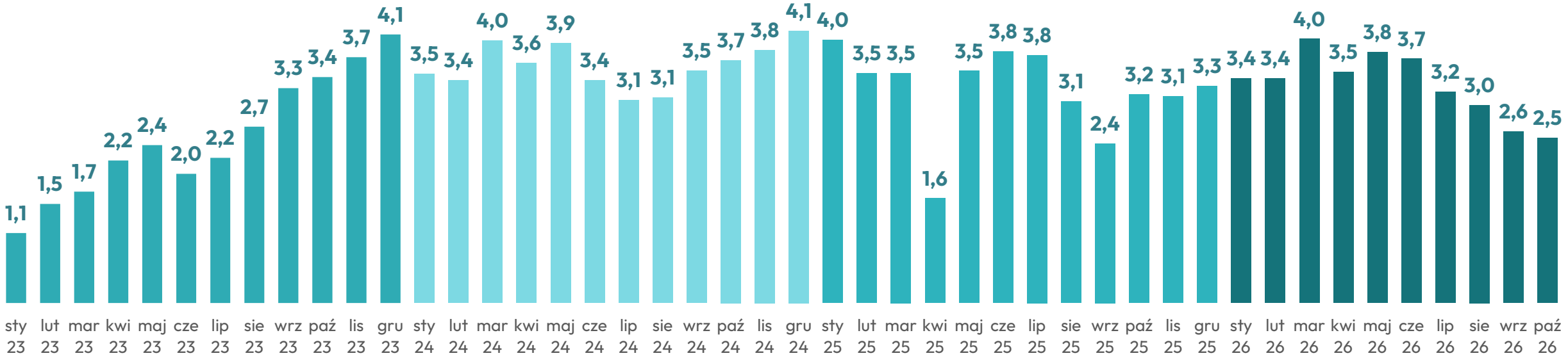


WYNIKI

✦	2023	**70,8 mln PLN**	✦	9M 2024	**71,7 mln PLN**
✦	2024	**95,0 mln PLN** +34%	✦	9M 2025	**70,2 mln PLN** -2%
✦	2025	**90,4 mln PLN** -5%	✦	9M 2026	**57,0 mln PLN** -19%

Komercjalizacja Unsolved

UNSOLVED. PIERWSZA MARŻA
(MLN PLN)



WYNIKI

✦	2023	**30,1 mln PLN**	✦	9M 2024	**31,5 mln PLN**
✦	2024	**43,1 mln PLN**	**+43%**	✦ 9M 2025	**29,1 mln PLN**	**-8%**
✦	2025	**38,8 mln PLN**	**-10%**	✦ 9M 2026	**30,6 mln PLN**	**+5%**

Metagra Unsolved – wdrożenie

VII 2026
Rollout techniczny
metagra ukryta dla graczy

VIII 2026
Testy A/B z odkrytą metagrą
3 rynki T3

VIII/IX 2026
Stopniowy rollout WW
T1 + T2 + T3

X–XI 2026
50% rollout
testy A/B w toku

ROLLOUT – REALIZACJA

- ✓ Techniczny check (z ukrytą metagrą i po jej włączeniu)
- ✓ Ujednolicenie wersji Unsolved
- ✓ Start kluczowych testów A/B
- ✓ Pierwsze miarodajne dane z „lejka" sprzedażowego
- ◐ Bieżące bugfiksy
- ✓ Pogłębione (w oparciu o opinie dużej próby graczy) oceny i wnioski nt. atrakcyjności poszczególnych elementów metagry (mapa, dekoracje)

MVP – ZAŁOŻENIA STARTOWE

Metagra a przygody
Start od wersji, w której metagra jest fakultatywna

Sklep
Oferta like-for-like, bez ofert związanych z metagrą

Balans ekonomii
Start bez założenia trafienia w „sweet spot" od razu

✓ zrealizowane ◐ w toku

Metagra Unsolved – wyniki testów A/B

VIII–IX 2026

I etap testów A/B
T1 + T2 + T3 | iOS i Android

X–XI 2026

II etap testów A/B
T1 + T2 + T3 | 50% rollout

I ETAP – INFORMACJE ZWROTNE

- ✓ Retencja na obu platformach zgodna z oczekiwaniami
- ✓ Monetyzacja na iOS zgodna z założeniami
- ▼ KPI finansowe na Androidzie niższe od założeń w początkowym okresie

II ETAP – ZMIANY W TOKU

- ◐ Zmodyfikowane wersje na obie platformy
- ◐ Android zmierza do ujednolicenia performance z iOS

Cel na II etap
Zbliżyć wyniki Androida do iOS

Pierwsze obserwacje
Różnice w zachowaniu graczy obu platform zauważalnie maleją, w kierunku oczekiwanym przez Spółkę

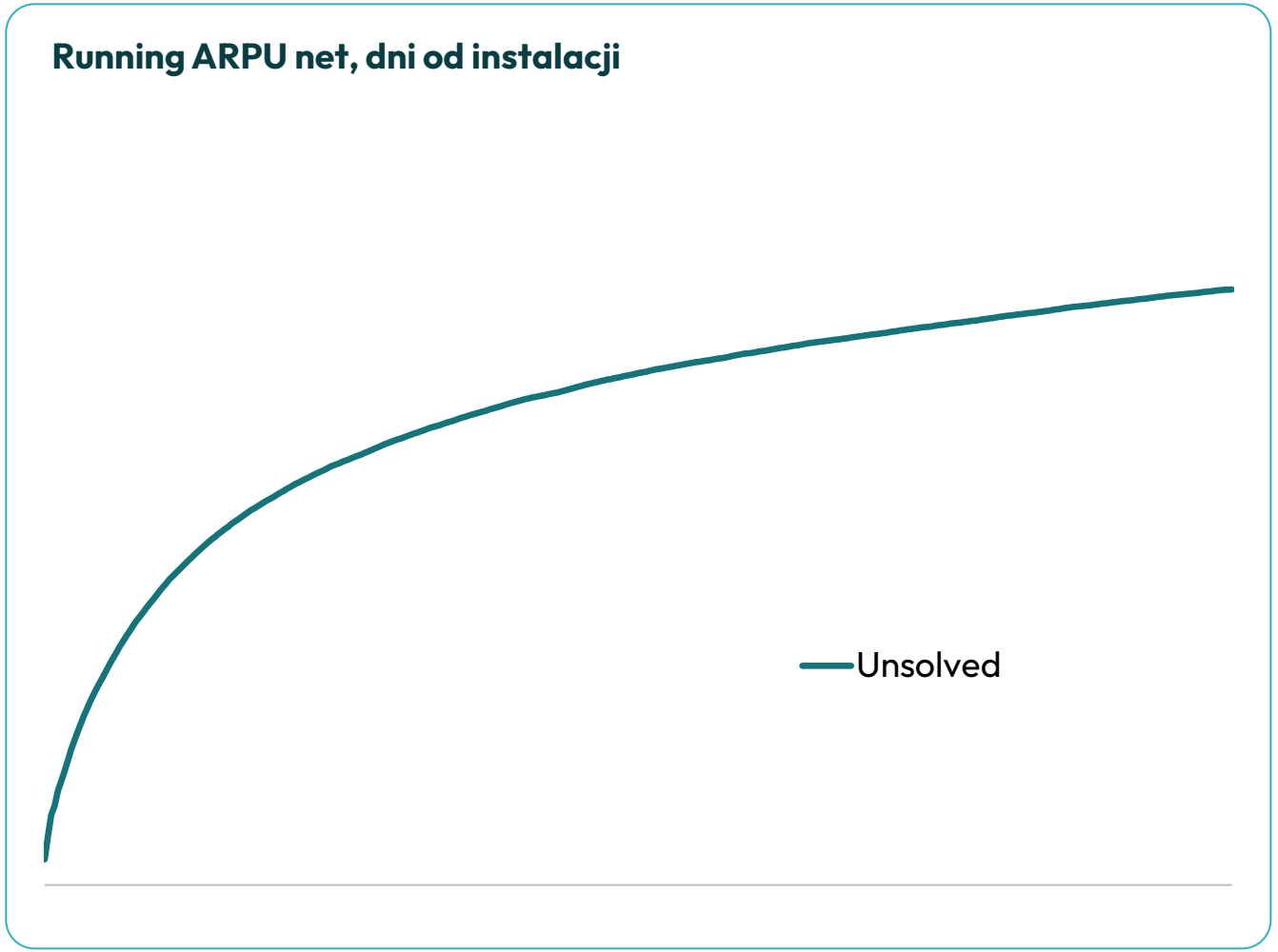
✓ zgodnie z założeniami ▼ poniżej założeń ◐ w toku

Unsolved przed metagrą – punkt wyjścia

Kontekst wyników
Wyniki z pierwszych tygodni testów trzeba czytać w kontekście nowego profilu krzywej ARPU, jaki wprowadza metagra

Punkt wyjścia
Krzywa running ARPU (LTV) kohort Unsolved przed wprowadzeniem metagry

Kształt krzywej
Najszybszy przyrost LTV w pierwszych tygodniach po instalacji, później krzywa się wypłaszcza

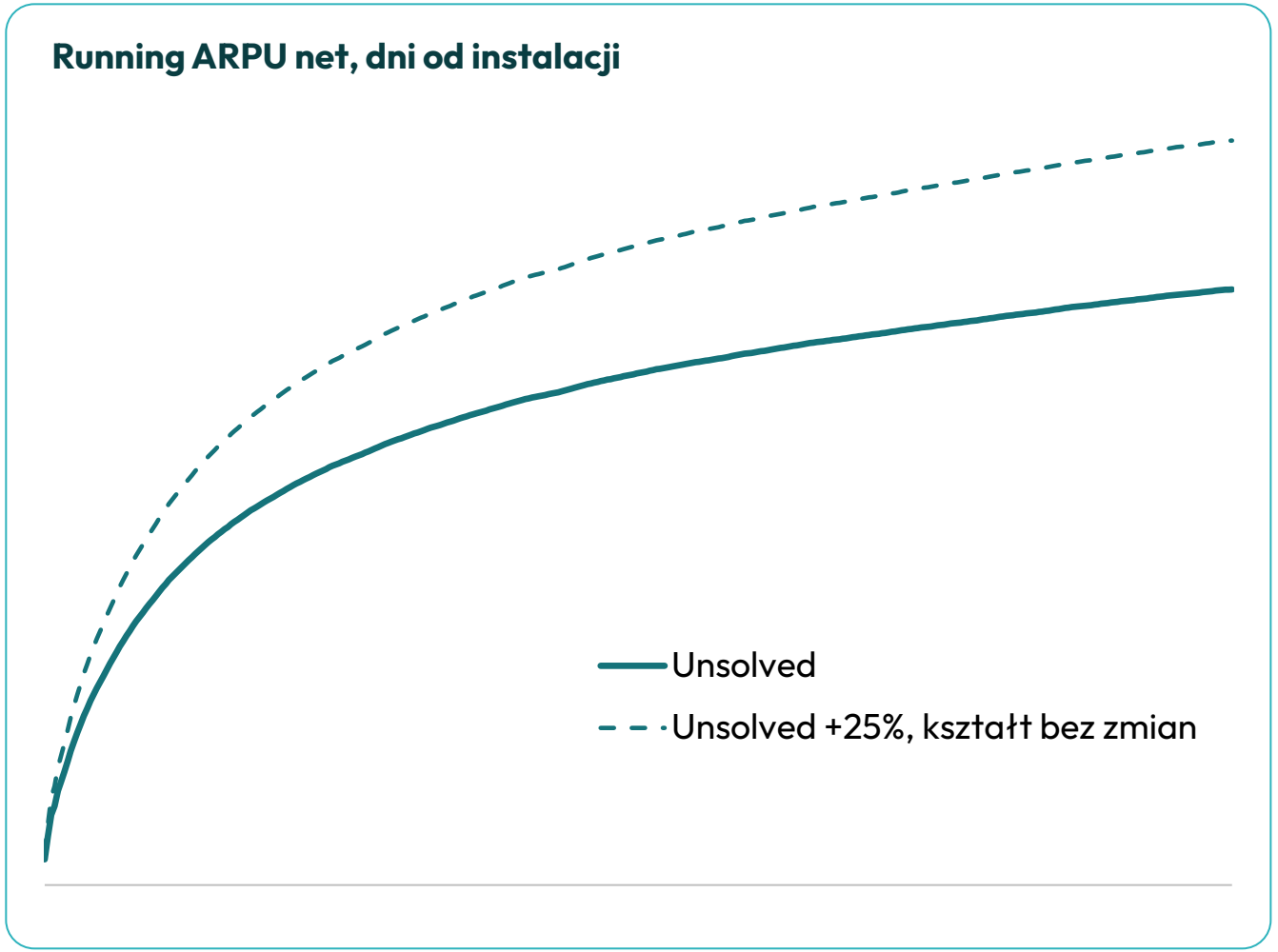


Unsolved z metagrą – nasze założenie

Nasze założenie
Metagra podniesie wydatki graczy proporcjonalnie na każdym etapie rozgrywki

Oczekiwany efekt
Krzywa LTV przesuwa się równolegle w górę, bez zmiany kształtu

Przykład na wykresie
Przesunięcie o 25% na każdym etapie (linia przerywana)



Unsolved z metagrą – rzeczywisty profil gracza

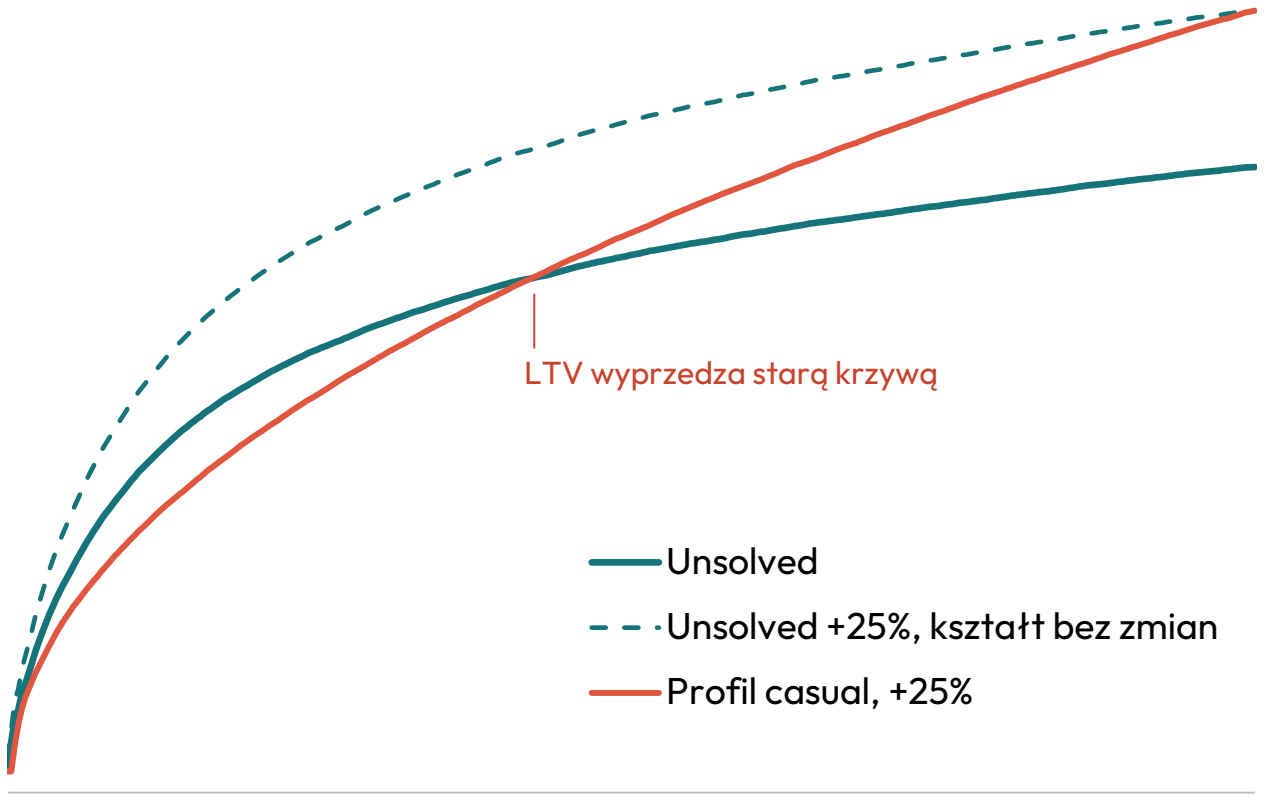
Nowy profil gracza
Testy A/B i monetyzacja kohort z metagrą pokazują profil zbliżony do gier casual z głębią monetyzacyjną

Na początku
Niższe LTV niż przed metagrą

Z czasem
Krzywe się zbiegają, a LTV z metagrą zaczyna wyprzedzać starą krzywą

Źródło wzrostu
Relatywnie wyższe wydatki graczy na późniejszym etapie rozgrywki

Running ARPU net, dni od instalacji



Metagra Unsolved – co zmieniamy i co dalej

CO ZMIENIAMY – KALIBRACJA MVP NA DANYCH Z TESTÓW A/B

Metagra a przygody
W TOKU

Kalibrujemy optymalne powiązanie postępu w przygodach HOPA z postępem w metagrze.

Sklep
W TOKU

Wprowadzamy nowe oferty i funkcjonalności ponad startowy zestaw like-for-like.

Balans ekonomii
W TOKU

Kalibrujemy ekonomię i balans gry na danych z testów A/B.

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

MVP metagry
Q3/Q4 2026

→

- Eventy / LiveOps — W TOKU
- Nowe mechaniki i funkcjonalności — W TOKU
- Elementy social
- Więcej contentu do metagry — W TOKU
- Nowe podejście do przygód HOPA

Kolejne kroki: pełne wdrożenie jednej wersji gry ze sprawdzonymi zmianami, stopniowe zwiększanie inwestycji w UA i intensywne skalowanie od I kwartału 2027 r.

20 ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Studio RPG



— Studio RPG – podstawowe informacje

54

PRACOWNIKÓW I WSPÓŁPRACOWNIKÓW

64

mln PLN

INWESTYCJI W ROZWÓJ VOID HUNTERS

STUDIO RPG

- Profil działalności – rozwój i komercjalizacja 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.
- Reveal gry - marzec 2026 r.
- Otwarte testy Alfa (Open Alpha) - I połowa 2026 r.

— Void Hunters - otoczenie konkurencyjne

















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

Jaki był plan na H2 2026+?

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

— Playtesty w liczbach

>23k

graczy

(Alfa: 14k, +64%)

>1,3k

peak w grze

(Alfa: 1k, +30%)

D0–D3

retencja powyżej benchmarków

(Alfa: również powyżej, zbliżony poziom)

>1,4k

wypełnionych ankiet

94%

„I had a GREAT TIME PLAYING this game”

(ankieta wśród graczy; Alfa: 92%)

~1,7%

graczy, którzy grali w Alfę, oceniło zmiany w Hunting Grounds negatywnie

Dane za 7 z 14 dni testów. W nawiasach wyniki testów Alfa i zmiana względem nich.

— Co dalej?

Start 10.11.2026

Playtesty

Testy skoncentrowane na przebudowanym trybie Hunting Grounds

Cele

Podtrzymanie zainteresowania, potwierdzenie kierunku zmian HG



Styczeń 2027

Beta

Cała gra (iOS, Android, PC)

Cały świat

Cel

Test monetyzacji



Late Q1 2027

Global Launch

20 ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Wyniki finansowe



Wybrane dane finansowe

Wyniki finansowe

1. Niższe przychody, związane z sytuacją rynkową (stawki reklamowe), powiązanymi z harmonogramem prac nad metagrą Unsolved decyzjami biznesowymi oraz cyklem życia pozostałych gier
2. Ograniczenie wydatków na akwizycję graczy związane m.in. z sytuacją rynkową i biznesowymi priorytetami Spółki
3. Wzrost kosztów ogólnych, związany m.in. z wyższymi o 1 mln PLN kosztami programu motywacyjnego (mającymi charakter niegotówkowy)
4. Ujemne saldo przychodów i kosztów, związane głównie z wyceną kontraktów forward

	tys. PLN	9 miesięcy 2026 r.	9 miesięcy 2025 r.	Zmiana
1	**Przychody ze sprzedaży**	**59 984**	**74 585**	**(20%)**
	Adventure	57 024	70 250	(19%)
	RPG & pozostałe	2 960	4 335	(32%)
	Zysk brutto na sprzedaży	**51 434**	**67 173**	**(23%)**
2	Koszty sprzedaży (w tym UA)	27 999	41 851	(33%)
3	Koszty ogólne zarządu	8 567	6 584	30%
	Saldo PPO i PKO	(62)	(99)	(38%)
	EBIT	**14 807**	**18 639**	**(21%)**
4	Saldo przychodów i kosztów finansowych	(800)	2 609	-
	Wynik netto	**12 720**	**19 335**	**(34%)**


20
ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI
Perspektywy

Perspektywy na Q4 2026 r.

Przychody Artifex Mundi	Ograniczony wpływ Unsolved 2.0 (z metagrą) na przychody
Wydatki na akwizycję graczy	Utrzymanie trendu z minionych miesięcy, oczekiwany wzrost inwestycji w ostatnich dniach grudnia
EBIT	
Nakłady na rozwój gier	Wzrost wydatków na rozwój gier
Stan środków pieniężnych	

Perspektywy na 2027 +

- Umiejętnie uwalniamy potencjał metagry
- Przedpremierowy finisz Void Hunters przebiega bez zakłóceń
- Uns i VH rozwijają się zgodnie z planem
- Jeśli świat nie stanie na głowie z jakiegokolwiek powodu, to....

Przychody Artifex Mundi

Wydatki na akwizycję graczy

EBIT

Nakłady na rozwój gier

Stan środków pieniężnych

20 ANNIVERSARY
ARTIFEX MUNDI

Zapraszamy do kontaktu

ir@artifexmundi.com

Błażej Dowgielski

b.dowgielski@makmedia.pl

+48 692 823 744

