



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY
30 CZERWCA 2025 ROKU**

WYBRANE DANE FINANSOWE	3
I. ARTIFEX MUNDI S.A.	3
PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI	4
I. PODSTAWOWE INFORMACJE	4
II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI	4
III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA.....	4
PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2025 R.....	5
I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2025 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	5
II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI	6
1. Rachunek z całkowitych dochodów	6
2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki	8
3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.	10
III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2025 R.	11
1. Przychody ze sprzedaży	11
2. Koszty bieżącej działalności	13
3. Aktywowane koszty gier komputerowych	13
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2025 R. W SPÓŁCE	14
1. Gry free-to-play	14
2. Gry komercjalizowane w modelu HOPA.....	15
PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI	16
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE	16
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE.....	16
INFORMACJE DODATKOWE.....	16
I. AKCJONARIAT SPÓŁKI	16
II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA	17
III. CZYNNIKI RYZYKA	18
IV. KAPITAŁ LUDZKI.....	18
V. POZOSTAŁE INFORMACJE	18

WYBRANE DANE FINANSOWE

I. ARTIFEX MUNDI S.A.

w tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	52 784	52 149
Zysk z działalności operacyjnej	13 059	15 239
Zysk przed opodatkowaniem	15 608	15 818
Zysk okresu	14 196	14 353
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-4 008	5 877
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 029	-5 334
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-261	-657
Przepływy pieniężne netto razem	-322	-108

w tys. PLN	30 czerwca 2025 r.	31 grudnia 2024 r.
Aktywa trwałe	18 225	15 636
Aktywa obrotowe	126 605	117 932
Aktywa razem	144 830	133 568
Zobowiązania długoterminowe	6 081	6 026
Zobowiązania krótkoterminowe	16 520	19 642
Kapitał własny	122 229	107 900
Liczba akcji (szt.)	11 939 992	11 939 992
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 939 992	11 909 956
Zysk na jedną akcję (PLN)	1,19	2,29
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	10,24	9,06

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2025 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2024 r. Wszystkie dane finansowe przedstawione są w tys. złotych, o ile nie wskazano inaczej.

PREZENTACJA ARTIFEX MUNDI

I. PODSTAWOWE INFORMACJE

Artifex Mundi w skrócie

Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Katowicach jest producentem i wydawcą gier komputerowych z 19-letnią historią działalności na globalnym rynku. Od 2012 r. firma prowadziła działalność w ramach Artifex Mundi sp. z o.o., przekształconej w 2016 r. w spółkę akcyjną. Od 2016 r. Artifex Mundi jest notowana na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

Artifex Mundi od początku swojej działalności jest obecny w segmencie gier casual, rozumianych jako gry charakteryzujące się prostymi zasadami rozgrywki oraz niewielkim niezbędnym zaangażowaniem czasowym od gracza. Artifex Mundi jest wiodącym wydawcą gier z gatunku HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure), łączących rozwiązywanie łamigłówek i znajdowanie ukrytych obiektów na rysunkach z elementami gier przygodowych. Segment gier free-to-play koncentruje się na rozwoju mobilnych gier z gatunku RPG (średnio złożone komputerowe gry fabularne) oraz gry *Unsolved*, będącej nowym kanałem monetyzacji portfolio gier HOPA Spółki.

Gry z portfela Artifex Mundi dostępne są na najważniejszych platformach sprzętowych, w tym komputerach klasy PC i Mac, urządzeniach mobilnych (smartfonach, tabletach i innych urządzeniach sterowanych systemami Android, iOS, Windows) oraz konsolach do gier (Xbox One, Xbox Series, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch).

II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Spółka zajmuje się produkcją oraz wydawaniem gier komputerowych, które są monetyzowane w dwóch modelach:

- free-to-play – model komercjalizacji gry zakładający, iż gra pobierana jest przez użytkownika za darmo, a jej twórcy zarabiają na systemie mikropłatności (gracze kupują w grze przedmioty, zdolności, punkty doświadczenia itd.) lub na wyświetlających się w grze reklamach. Począwszy od 2015 r. Artifex Mundi rozwija i komercjalizuje gry w tym modelu;
- premium – w którym gracz dla uzyskania dostępu do pełnej wersji gry kupuje jej kopię. Jedną z odmian modelu premium jest try-before-you-buy, czyli „spróbuj zanim kupisz” – model sprzedaży, zgodnie z którym gracz ma możliwość przetestowania części gry za darmo, zanim podejmie decyzję o zakupie pełnej wersji.

Opierając się na sposobie monetyzacji swoich produktów i usług, Spółka wyróżnia następujące segmenty swojej działalności:

- segment free-to-play (F2P), który obejmuje produkcję i wydawanie gier monetyzowanych w modelu free-to-play, przeznaczonych na platformy mobilne;
- segment gier HOPA, który obejmuje produkcję oraz działalność wydawniczą gier z gatunku Hidden Object Puzzle Adventure (HOPA) monetyzowanych w modelu premium.

III. STRATEGIA ARTIFEX MUNDI I JEJ REALIZACJA

Strategia rozwoju Artifex Mundi wiąże długoterminowy wzrost wartości Artifex Mundi dla Akcjonariuszy z rozwojem działalności deweloperskiej i wydawniczej oraz konsekwentnym sukcesem w segmencie gier *free-to-play*, przy równoczesnej maksymalizacji zyskowności i wykorzystaniu szans biznesowych w segmencie gier HOPA.

Strategicznym celem Artifex Mundi jest stworzenie, w każdym z dwóch wewnętrznych studiów Spółki – realizujących odpowiednio projekty z gatunku Hidden Object oraz RPG – perspektywicznej, zyskowej i skalowalnej gry *free-to-play*, której rozwój w kolejnych latach będzie motorem napędowym wzrostu firmy, przy jednoczesnej maksymalizacji dodatnich przepływów pieniężnych z komercjalizacji gier HOPA w modelu *premium* m.in. poprzez rozbudowę kanałów sprzedaży już posiadanego portfela gier.

W I półroczu 2025 r. Spółka kontynuowała realizację strategii rozwoju, prowadząc kluczowe dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki projekty *free-to-play*: *Unsolved* oraz projekt nowej gry RPG, równocześnie maksymalizując przepływy pieniężne z historycznej działalności Artifex Mundi (gry *premium*).

PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2025 R.

I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2025 R. ORAZ DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Styczeń 2025 r.

- Dopuszczenie akcji serii E do obrotu na GPW
- Dodanie do Unsolved gry *Memoirs of Murder 2: Resorting to Revenge*

Luży 2025 r.

- Sprzedaż akcji przez Roberta Dityrycha

Marzec 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry *Memoirs of Murder 3: Behind the Scenes*

Maj 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry *Hidden Expedition 15: The Curse of Mithridates*
- Sprzedaż akcji przez Roberta Dityrycha, nabycie akcji przez RD Growth Fund Fundacja Rodzinna
- Rekomendacje Zarządu oraz Rady Nadzorczej w sprawie podziału zysku netto osiągniętego w 2023 r.
- Zwołanie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki

Czerwiec 2025 r.

- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Dodanie do Unsolved gry *Hidden Expedition 13: The Lost Paradise*

Lipiec 2025 r.

- Dodanie do Unsolved gry *Hidden Expedition 16: The Golden Secret*
- Dodanie do Unsolved gry *Dead Reckoning 8: Lethal Knowledge*



II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	52 784	52 149	1%
Koszt własny sprzedaży	5 043	6 462	(22%)
Wynik brutto ze sprzedaży	47 741	45 687	4%
Koszty sprzedaży	30 270	26 095	16%
Koszty ogólnego zarządu	4 381	4 304	2%
Pozostałe przychody operacyjne	191	123	55%
Pozostałe koszty operacyjne	222	172	29%
Wynik operacyjny	13 059	15 239	(14%)
Przychody finansowe	2 919	1 005	190%
Koszty finansowe	370	426	(13%)
Wynik przed opodatkowaniem	15 608	15 818	(1%)
Podatek dochodowy	1 412	1 465	(4%)
Wynik okresu	14 196	14 353	(1%)

Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	90,4%	87,6%
Rentowność na działalności operacyjnej	24,7%	29,2%
Rentowność netto	26,9%	27,5%

Ocena rentowności została przeprowadzona w oparciu o niżej zdefiniowane wskaźniki:

- rentowność brutto na sprzedaży: zysk brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży,
- rentowność na działalności operacyjnej: zysk na działalności operacyjnej (EBIT) / przychody ze sprzedaży,
- rentowność netto: zysk netto / przychody ze sprzedaży.

W I półroczu 2025 r. Artifex Mundi rozpoznał kwotę 52,8 mln zł przychodów, wobec 52,1 mln zł w I półroczu 2024 r. (wzrost o 1%), wypracowując 47,7 mln zł zysku brutto na sprzedaży (wzrost o 4%). Rentowność brutto na sprzedaży w analizowanym okresie wyniosła 90,4%, wobec 87,6% w I półroczu 2024 r.

W analizowanym okresie Spółka wypracowała 13,1 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 15,2 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej. O zmniejszeniu wyniku operacyjnego przesądził wzrost wydatków na akwizycję graczy w I półroczu br. Wynik netto Spółki za okres wyniósł 14,2 mln zł, wobec 14,4 mln zł rok wcześniej. Istotny wpływ na wynik netto Spółki miało wyższe dodatnie salda przychodów i kosztów finansowych (2,5 mln zł w I półroczu 2025 r., wobec 0,6 mln zł rok wcześniej), o czym przesądziła sytuacja na rynku walutowym.

EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	52 784	52 149	1%
EBITDA znormalizowana ¹⁾	15 500	18 050	(14%)
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	15 453	13 081	18%
Średnia liczba pracowników oraz stałych podwykonawców	121	112	8%

W I półroczu br. Spółka wypracowała 15,5 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych), wobec 18,1 mln zł w I półroczu 2024 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 18%, do 15,5 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 121 osób, wobec 112 w I półroczu 2024 r.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.
Wynik na działalności operacyjnej	13 059	15 239
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	1 965	2 236
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	343	205
EBTIDA¹⁾	15 367	17 680
Korekta o:		
a) koszty programu motywacyjnego	133	370
EBITDA znormalizowana¹⁾	15 500	18 050

- 1) EBITDA oraz EBITDA znormalizowana są wielkościami ekonomicznymi nie znajdującymi odzwierciedlenia w obowiązujących standardach rachunkowości MSR/MSSF i nie mającymi zastosowania w ramach sprawozdawczości finansowej. W niniejszym sprawozdaniu ww. wielkości są stosowane jako tzw. alternatywny pomiar wyników (APM).

Zaprezentowana i wyliczona wartość EBITDA stanowi sumę wyniku (zysku/straty) z działalności operacyjnej i amortyzacji.

Zaprezentowana i wyliczona wartość EBITDA znormalizowana stanowi sumę wyniku (zysku/straty) z działalności operacyjnej i amortyzacji, oczyszczonej z wpływu wydarzeń jednorazowych takich jak odpisy aktualizujące wartość gier oraz odpisy należności.

2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

Aktywa

w tys. PLN	30.06.2025 r.	31.12.2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Aktywa trwałe	18 225	15 636	17%
Rzeczowe aktywa trwałe	8 102	8 677	(7%)
Aktywa niematerialne	27	36	(25%)
Aktywa finansowe	8 597	5 428	58%
Należności	332	164	102%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 167	1 331	(12%)
Aktywa obrotowe	126 605	117 932	7%
Aktywowane koszty gier komputerowych	86 917	73 430	18%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	15 620	14 717	6%
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	-	
Aktywa finansowe	16 998	22 393	(24%)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 070	7 392	(4%)
Aktywa razem	144 830	133 568	8%

Suma bilansowa Artifex Mundi w I półroczu 2025 r. wzrosła o 8% do 144,8 mln zł na koniec czerwca br., o czym przesądził wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec czerwca 2025 r. były: aktywowane koszty gier komputerowych, w której to pozycji alokowane są koszty produkcji gier komputerowych oraz aktywa finansowe. Suma aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie wzrosła o 18%, do 86,9 mln zł, na co złożyły się bieżące nakłady na realizację gier, częściowo pomniejszone o amortyzację. Szczegółowe informacje nt. ewolucji aktywowanych kosztów gier komputerowych w analizowanym okresie zostały zaprezentowane w pkt. III.3. niniejszego rozdziału.

W I półroczu br. wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów oraz aktywów finansowych zmniejszyła się z 35,2 mln zł na 31 grudnia 2024 r. do 32,7 mln zł na koniec czerwca 2025 r. O zmianie przesądziły m.in. wyższe wydatki na akwizycję graczy oraz inwestycje w rozwój projektów *Unsolved* oraz nowej gry RPG.

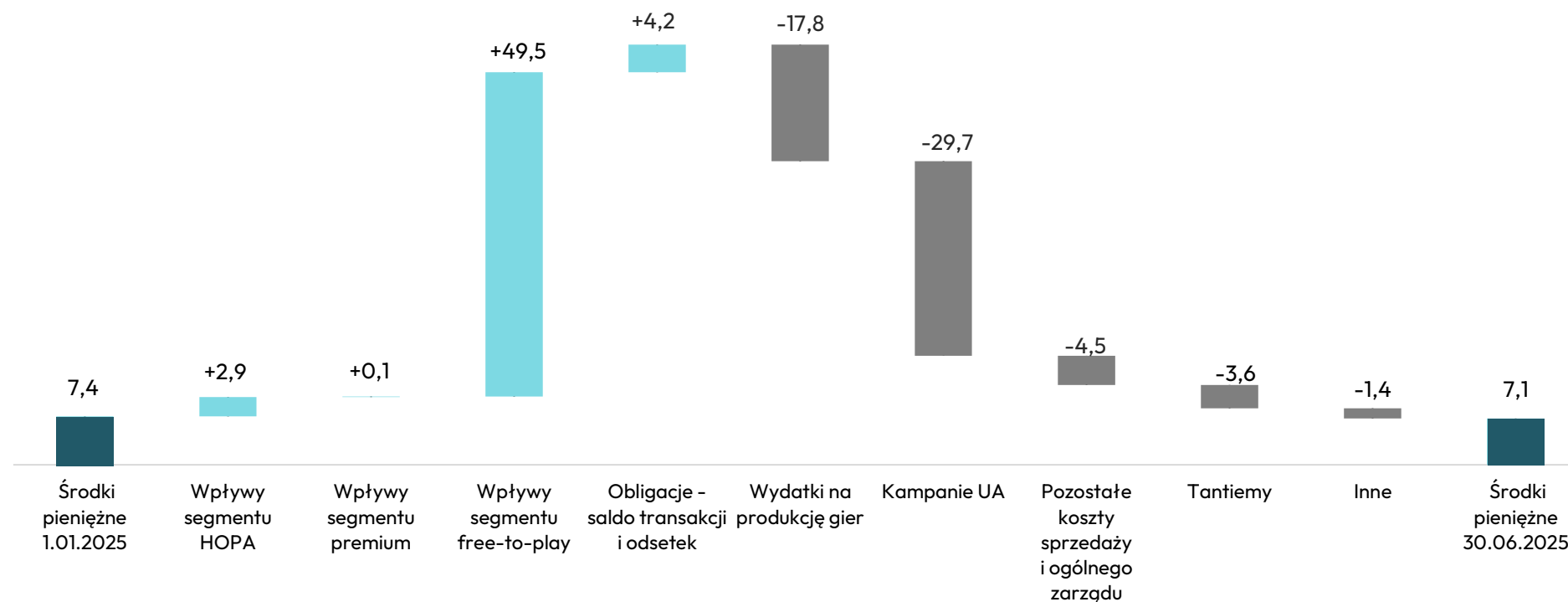
Kapitał własny i zobowiązania

w tys. PLN	30.06.2025 r.	31.12.2024 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Kapitał własny	122 229	107 900	13%
Kapitał podstawowy	119	119	0%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	24 331	24 331	0%
Kapitał z aktualizacji wyceny	3 839	3 706	4%
Zyski zatrzymane	95 091	80 895	18%
Akcje własne	(1 151)	(1 151)	0%
Zobowiązania	22 601	25 668	(12%)
Zobowiązania długoterminowe	6 081	6 026	1%
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 405	1 116	26%
Zobowiązania z tytułu leasingu	4 676	4 910	(5%)
Zobowiązania krótkoterminowe	16 520	19 642	(16%)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	12 935	12 941	(0%)
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	627	1 231	(49%)
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	2 349	4 837	(51%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	609	633	(4%)
Inne zobowiązania finansowe	-	-	
Kapitał własny i zobowiązania	144 830	133 568	8%

Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 122,2 mln zł, które wzrosły w I półroczu br. o 13%.

Zobowiązania Spółki na koniec czerwca 2025 r. wyniosły 22,6 mln zł, wobec 25,7 mln zł na koniec 2024 r. Spadek zobowiązań jest związany m.in. ze spadkiem rezerw krótkoterminowych o 2,5 mln zł, do 2,3 mln zł, związany m.in. z wykorzystaniem rezerw na niewykorzystane urlopy oraz premie dla pracowników.

3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.



W I półroczu br. Artifex Mundi odnotował 0,3 mln zł ujemnych przepływów pieniężnych, przy 4,1 mln zł ujemnych przepływów z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły 52,5 mln zł, z czego 49,5 mln zł wygenerowała komercjalizacja gier F2P. W analizowanym okresie wydatki Spółki związane z podstawową działalnością, w tym wydatki na produkcję gier, akwizycję graczy, tantiemy oraz koszty stałe, wyniosły 57 mln zł. Wartość środków pieniężnych oraz inwestycji w obligacje na koniec czerwca br. wyniosła 30,1 mln zł, wobec blisko 34 mln zł na koniec 2024 r.

III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2025 R.

1. Przychody ze sprzedaży

W tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.	Zmiana
Przychody z komercjalizacji gier komputerowych, w tym:	52 784	52 149	1%
Gry free-to-play, w tym:	50 026	47 749	5%
Unsolved, w tym:	49 692	47 379	5%
Reklamy	7 342	8 892	(17%)
Gry HOPA	2 656	4 282	(38%)
Gry premium	102	118	(14%)

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2025 r. Artifex Mundi osiągnął 52,8 mln zł przychodów, wobec 52,1 mln zł w I półroczu 2024 r. (1% wzrost rdr.). W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier *free-to-play* wzrosły o 5%, do 50,0 mln zł, przy 5% wzroście przychodów z komercjalizacji gry *Unsolved*, do 49,7 mln zł. Przychody ze sprzedaży gier HOPA w analizowanym okresie zmniejszyły się o 38%, do 2,7 mln zł, co jest konsekwencją cyklu życia produktów Spółki i braku nowych premier w tym segmencie.

Najważniejsze produkty Spółki w I półroczu 2025 r.

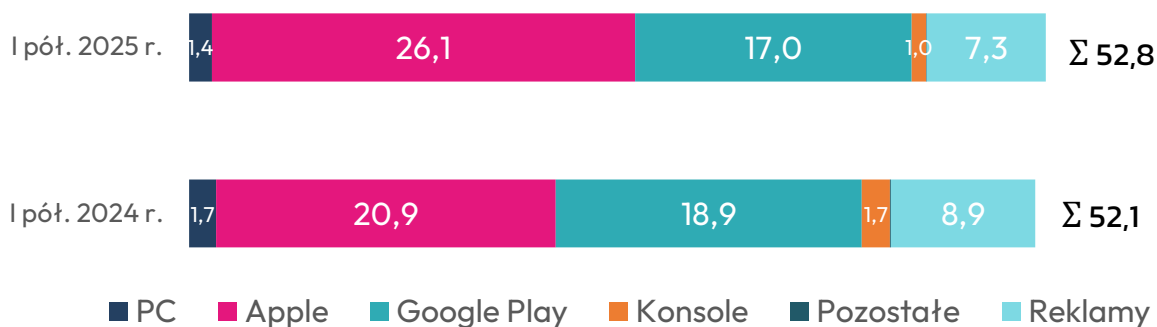
Udział w przychodach (proc.)	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.
Unsolved	94,1%	90,9%
Bladebound	0,6%	0,7%
Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood	0,3%	0,4%
Grim Legends: The Forsaken Bride	0,3%	0,3%
My Brother Rabbit	0,2%	0,2%
Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek	0,1%	0,2%
Enigmatis 3: The Shadow of Karkhala	0,1%	0,2%
Demon Hunter: Chronicles from Beyond	0,1%	0,2%
The Secret Order 2: Masked Intent	0,1%	0,1%
Family Mysteries: Poisonous Promises	0,1%	0,1%
Pozostałe	4,0%	6,7%

Tabela nr 2. Zestawienie najlepiej sprzedających się gier z portfela Artifex Mundi

W I półroczu 2025 r. dominującą pozycję w strukturze przychodów Spółki umocniła aplikacja *Unsolved*, komercjalizująca część portfolio gier HOPA w modelu free-to-play. Odpowiadała ona za 94,1% przychodów Spółki w analizowanym okresie. Na drugim miejscu rankingu uplasował się *Bladebound*, gra RPG komercjalizowana w modelu free-to-play. Trzecie miejsce w zestawieniu sprzedażowym zajęła gra *Enigmatis 2: The Mists of Ravenwood*, konsekwentnie od lat plasująca się na czołowych miejscach najpopularniejszych gier HOPA z portfolio Spółki.

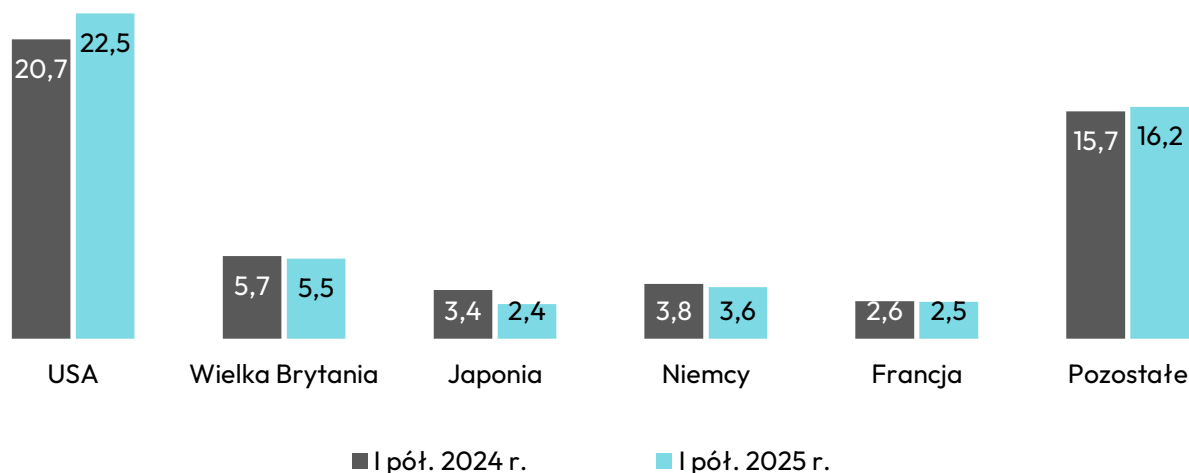
Kanały dystrybucji

Gry Artifex Mundi są sprzedawane przez najważniejsze platformy cyfrowej dystrybucji gier, przy czym żadna z nich, na chwilę obecną, nie posiada pozycji dominującej. Największy udział w przychodach Artifex Mundi ze sprzedaży gier w I półroczu 2025 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple (49% całkowitej sprzedaży) oraz Google Play (32% udział w przychodach). Wysoki udział platform mobilnych w przychodach Spółki jest konsekwencją dynamicznego rozwoju gry *Unsolved*. Na trzecim miejscu w rankingu źródeł przychodów Spółki uplasowały się wpływy z reklam, wyświetlanych w aplikacji *Unsolved*.



Wykres nr 1. Miesięczne przychody ze sprzedaży gier wg urządzeń (w tys. PLN)

Struktura geograficzna sprzedaży



Wykres nr 2. Sprzedaż Spółki wg rynków geograficznych (w mln PLN)

W I półroczu 2025 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający blisko 43 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 10,5 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem zbytu były Niemcy, z 6,8 proc. udziałem w całkowitych przychodach.

2. Koszty bieżącej działalności

Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.
Koszty własne sprzedaży	5 043	6 462
Koszty sprzedaży	30 270	26 095
Koszty ogólnego zarządu	4 381	4 304
Razem	39 694	36 861

Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w I półroczu 2025 r. 39,7 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 36,9 mln zł kosztów rok wcześniej (8% wzrost rdr.). Kluczowy wpływ na wzrost kosztów działalności Spółki miały wyższe wydatki na akwizycję graczy dla aplikacji Unsolved ujmowane w kosztach sprzedaży.

w tys. PLN	I półrocze 2025 r.	I półrocze 2024 r.
Tantiemy	3 076	3 807
Amortyzacja gier <i>free-to-play</i>	1 901	2 102
Amortyzacja gier HOPA	64	134
Koszty sprzedaży	30 270	26 095
Koszty ogólnego zarządu	4 381	4 304
Pozostałe	2	419
Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat	39 694	36 861

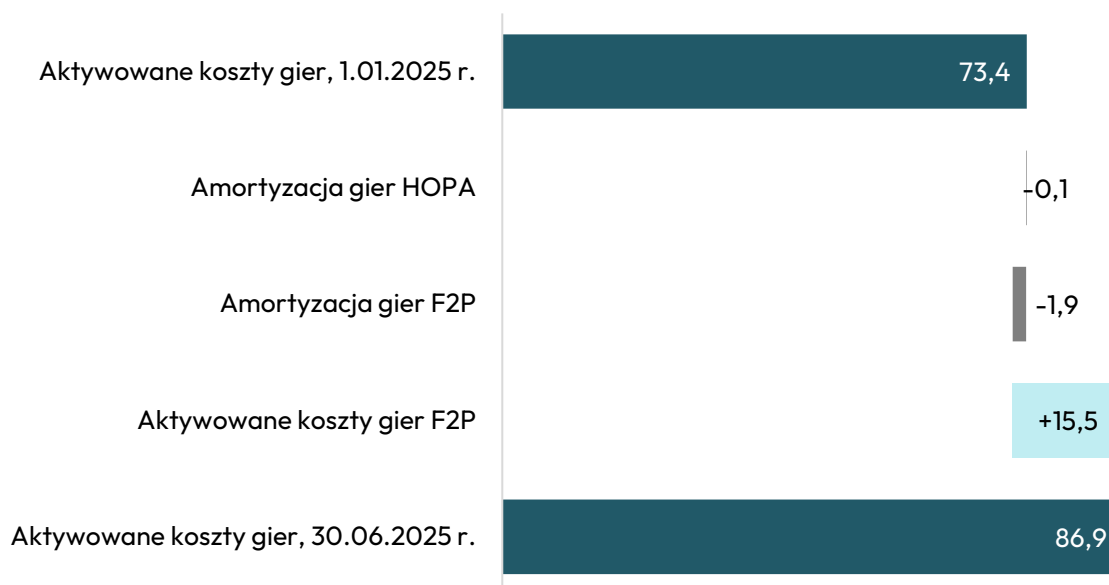
Tabela nr 4. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie według rodzajów

W I półroczu 2025 r. Spółka rozpoznała w kosztach blisko 2 mln zł amortyzacji kosztów gier, 12% mniej niż rok wcześniej. W minionym okresie wartość wypłaconych tantiem zmniejszyła się o 19%, do 3,1 mln zł, co jest związane m.in. z włączeniem do oferty nowych gier podmiotów zewnętrznych, dla których obowiązek naliczania tantiem powstanie dopiero w przyszłości, po przekroczeniu określonych progów przychodowych. Koszty ogólne Spółki kształtowały się na poziomie zbliżonym do ubiegłorocznego.

3. Aktywowane koszty gier komputerowych

Zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości Spółka nie rozpoznaje w kosztach bieżących kosztów związanych z pracami nad nowymi grami. Koszty te, w okresie do momentu ukończenia gry, są księgowane po stronie aktywów sprawozdania z sytuacji finansowej jako wzrost pozycji aktywowane koszty gier. Aktywowane koszty gier składają się z kosztów bezpośrednich tj. faktury od podwykonawców, wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia oraz z kosztów pośrednich tj. czynsz, energia, woda, gaz, subskrypcje, wyposażenie i sprzęt, amortyzacja, leasingi oraz wynagrodzenia i narzuty na wynagrodzenia. Koszty pośrednie przypisywane są narzutem proporcjonalnie do poziomu zatrudnienia przy poszczególnych projektach.

W I półroczu 2025 r. Spółka rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 15,5 mln zł, z których niemal 100% stanowiły koszty aktywowane dla gier z segmentu free-to-play. Równocześnie Spółka rozpoznała blisko 2,0 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 1,9 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów gier free-to-play.



Wykres 3. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w I półroczu 2025 r. (w mln PLN)

Na koniec czerwca 2025 r. niemal całość Aktywowanych kosztów gier miały wydatki związane z realizacją gier przeznaczonych do komercjalizacji w modelu *free-to-play*, wynoszące 86,8 mln zł.

w tys. PLN	30 czerwca 2025 r.
Gry HOPA razem	96
Gry free-to-play razem, w tym:	86 821
Unsolved	25 651
Nowa gra studia RPG	43 220
Projekty badawczo-rozwojowe	17 059

Tabela nr 5. Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych po alokacji odpisów aktualizujących

IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2025 R. W SPÓŁCE

1. Gry free-to-play

W I półroczu 2025 r. Spółka koncentrowała się na rozwoju dwóch kluczowych projektów: *Unsolved* oraz nowej gry RPG.

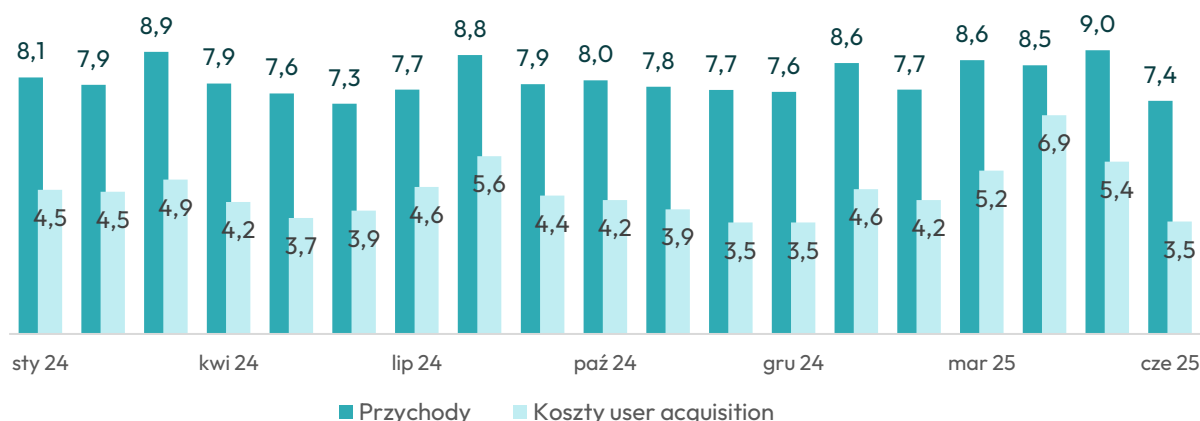
Unsolved

Unikalna gra free-to-play typu adventure, oparta na ewolucji portfolio gier HOPA Artifex Mundi, umożliwiająca graczom ograniczoną czasowo bezpłatną rozgrywkę, w oparciu o model zużywanej, odnawiającej się codziennie w nieznanym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.

W I półroczu 2025 r. kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji do 54, z 50 na koniec 2024 r., jak również wprowadzając do *Unsolved* opcję zapisu stanu gry w chmurze. Równolegle Spółka kontynuowała projekt rozbudowy *Unsolved* o metagrę, czyli o warstwę dodającą zaangażowanym graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, zwiększając głębokość monetyzacji, co pozwoli w

większym stopniu uwolnić potencjał gry. Prace nad grą przebiegają zgodnie z harmonogramem, zakładającym wdrożenie metagry w pierwszym półroczu 2026 roku.

W minionym półroczu Spółka prowadziła aktywne działania marketingowe mające na celu akwizycję graczy dla Unsolved, z wykorzystaniem mediów społecznościowych oraz reklam w ekosystemach Apple, Google Ads i innych. Łączne wydatki na pozyskanie graczy dla Unsolved w I półroczu 2025 r. wyniosły 29,8 mln zł, o 16% więcej niż rok wcześniej. W II kwartale br. inwestycje w bazę graczy dla Unsolved wzrosły o 36%, do 15,9 mln zł, o czym przesądziła m.in. dywersyfikacja kanałów reklamowych wykorzystywanych w kampaniach Spółki.



Wykres nr 4. Miesięczne przychody z komercjalizacji Unsolved oraz koszty akwizycji graczy (w mln PLN)

Przychody z komercjalizacji gry w analizowanym okresie wyniosły 49,7 mln zł, wobec 47,4 mln zł w I półroczu 2024 r. Pierwsza marża z komercjalizacji gry (przychody pomniejszone o koszty akwizycji) wyniosła w I półroczu blisko 20 mln zł, wobec 21,8 mln zł rok wcześniej. Niższa pierwsza marża jest konsekwencją wzrostu wydatków na akwizycję graczy w II kwartale br., które zaowocuje wzrostem przychodów w dłuższym okresie. Negatywny wpływ na dynamikę wzrostu przychodów oraz poziom pierwszej marży miało umocnienie polskiej waluty wobec dolara oraz w mniejszym stopniu euro.

Nowa gra studia RPG

Rozwijany przez studio RPG Artifex Mundi projekt nowej gry tego gatunku, z aspiracją do miana mobilnej gry klasy AAA. Projekt jest strategicznym przedsięwzięciem studia, angażującym gros jego zasobów.

W I kwartale br. prace studia koncentrowały się na przygotowaniu wersji gry zawierającej wszystkie kluczowe tryby rozgrywki oraz funkcjonalności, która po fazie testów, zostanie wydana w formule soft launch. Prace przebiegały zgodnie z harmonogramem projektu, zakładającym marketingowy reveal gry na początku 2026 roku, przeprowadzenie testów w I połowie 2026 r. oraz premierę tytułu w czwartym kwartale 2026 r.

2. Gry komercjalizowane w modelu HOPA

W I półroczu 2025 r. Spółka kontynuowała realizację strategii dla segmentu gier HOPA (i pozostałych gier premium), kładąc szczególny nacisk na maksymalizację rentowności i dodatniego cash flow.

W analizowanym okresie przychody z komercjalizacji gier w modelu premium (HOPA, pozostałe) zmniejszyły się o 38%, do 2,7 mln zł. Niższa sprzedaż jest konsekwencją m.in. cyklu życia gier dostępnych w sprzedaży oraz braku premier nowych gier.

Największym segmentem, z perspektywy udziału w przychodach ze sprzedaży gier w modelu premium w minionym kwartale były urządzenia mobilne, odpowiadające za blisko 36% przychodów tego obszaru biznesu. Sprzedaż gier w wersjach na komputery osobiste (PC) odpowiadała za ponad 32% sprzedaży w tym obszarze, a sprzedaż wersji na konsole – za niemal 32%.

PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE

W perspektywie najbliższych dwunastu miesięcy Spółka oczekuje następujących istotnych wydarzeń, które mogą mieć wpływ na wyniki finansowe:

- Rozwój gry Unsolved, w tym osiągnięcie (w wyniku rozbudowy gry) zakładanych pozytywnych zmian kluczowych KPI gry oraz skuteczność i kosztowa efektywność pozyskiwania nowych graczy do aplikacji w drodze kampanii akwizycyjnych;
- Rozwój projektu nowej gry studia RPG;
- Zainteresowanie ofertą wydawniczą Artifex Mundi w obszarze gier HOPA;
- Sytuacja na rynkach walutowych oraz wpływająca na nie sytuacja międzynarodowa, w tym m.in. wojna w Ukrainie oraz polityka celna Stanów Zjednoczonych i będące odpowiedzią na nie działania innych krajów.

II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE

W ocenie Zarządu Spółki w dłuższym okresie realizacja strategii rozwoju Artifex Mundi, w tym realizacja celów operacyjnych w niej zawartych, przełoży się korzystnie osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe oraz na wartość firmy dla Akcjonariuszy.

INFORMACJE DODATKOWE

I. AKCJONARIAT SPÓŁKI

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Porozumienie akcjonariuszy*	2 603 710	2 603 710	21,81%	21,81%
Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna S.A.	1 753 158	1 753 158	14,68%	14,68%
NN OFE**	1 183 219	1 183 219	9,91%	9,91%
G5 Entertainment AB	623 043	623 043	5,22%	5,22%
Pozostali	5 776 862	5 776 862	48,38%	48,38%
Razem	11 939 992	11 939 992	100%	100%

Tabela nr 8. Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień publikacji raportu półrocznego.

* 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.

** Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny, Dobrowolny Fundusz Emerytalny.

II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Skład osobowy Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki

Skład Zarządu na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia sprawozdania:

- Przemysław Błaszczyk Prezes Zarządu
- Kamil Urbanek Członek Zarządu
- Robert Mikuszewski Członek Zarządu

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Skład Rady Nadzorczej na dzień bilansowy:

- Tomasz Grudziński Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Danowski Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Robert Diłtrych Członek Rady Nadzorczej
- Jakub Głowaczewski Członek Rady Nadzorczej
- Filip Gorczyca Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Nowakowska Członek Rady Nadzorczej
- Rafał Wroński Członek Rady Nadzorczej

W trakcie trwania okresu sprawozdawczego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład Rady Nadzorczej Spółki nie uległ zmianie.

Akcje Spółki w posiadaniu członków Zarządu i Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania niżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki na dzień 10.09.2025 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	981 815 akcji
Przemysław Danowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	102 563 akcji
Robert Diłtrych	Członek Rady Nadzorczej	26 484 akcji
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	457 509 akcji
Robert Mikuszewski	Członek Zarządu	563 080 akcji
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	364 400 akcji

Tabela 7. Akcje Spółki w posiadaniu Członków Zarządu lub Rady Nadzorczej.

Równocześnie na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Rafał Wroński, Tomasz Grudziński i Kamil Urbanek byli uczestnikami porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego między ww. osobami oraz Bożeną Grudzińską, Bogdanem Grudzińskim i Jakubem Grudzińskim, dotyczącego prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki oraz nabywania przez akcjonariuszy akcji Spółki.

W okresie od dnia publikacji poprzedniego raportu okresowego uległ zmianie stan akcji posiadanych przez:

- Tomasza Grudzińskiego z 981 304 akcji na dzień publikacji sprawozdania za I kwartał 2025 r. na 981 815 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.

Ponadto w ramach realizacji programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników, niżej wymienieni członkowie organów Spółki, na dzień sporządzenia raportu posiadali:

- Przemysław Błaszczyk, Prezes Zarządu Spółki – 44 000 warrantów,
- Robert Mikuszewski, Członek Zarządu Spółki – 31 938 warrantów

- Kamil Urbanek, Członek Zarządu Spółki – 31 938 warrantów,
- Tomasz Grudziński, Przewodniczący Rady Nadzorczej – 25 712 warrantów,
- Rafał Wroński, Członek Rady Nadzorczej – 20 570 warrantów,

Osoby zarządzające i nadzorujące nie posiadały uprawnień do akcji Spółki, tak na dzień publikacji niniejszego raportu, jak również na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, innych niż z opisanej powyżej realizacji programu motywacyjnego.

III. CZYNNIKI RYZYKA

Spółka Artifex Mundi prowadzi stały monitoring i ocenę ryzyk wpływających na bieżące i przyszłe wyniki oraz podejmując działania mające na celu ograniczenie prawdopodobieństwa realizacji ryzyk oraz ich potencjalnego wpływu na wyniki finansowe Spółki.

Szczegółowy opis ryzyk, na które narażona jest Spółka, został zaprezentowany w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki za rok 2024 i pozostaje aktualny na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

IV. KAPITAŁ LUDZKI

Istotną przewagą konkurencyjną Artifex Mundi jest jej profesjonalna, wysoce wykwalifikowana i doświadczona kadra. O jakości gier tworzonych i wydawanych przez Spółkę w przeważającej mierze stanowią umiejętności oraz doświadczenie jej pracowników i współpracowników. Mając to na uwadze jednym z filarów rozwoju Artifex Mundi jest rozwój kapitału ludzkiego, w tym m.in. wspieranie rozwoju zawodowego pracowników, budowanie pozytywnych relacji wewnątrz zespołu firmy, pozyskiwanie nowych wartościowych współpracowników.

Liczba zaangażowanych osób	30 czerwiec 2025 r.	31 grudnia 2024 r.
Niezależnie od formy współpracy na koniec okresu	119	120

Tabela nr 7. Struktura zaangażowanych osób w Artifex Mundi

V. POZOSTAŁE INFORMACJE

Główni odbiorcy i dostawcy

Artifex Mundi prowadzi sprzedaż gier komputerowych we współpracy z wydawcami i dystrybutorami (właścicielami internetowych platform sprzedażowych). W analizowanym okresie znaczącymi kontrahentami (odbiorcami) Spółki, przychody z którymi stanowiły więcej niż 10% przychodów, były następujące podmioty:

- Apple
- Google

Żaden z wymienionych podmiotów nie jest powiązany ze Spółką.

W ramach segmentu HOPA Spółka współpracuje z szeregiem kontrahentów (dostawców), m.in. współpracujących ze Spółką w zakresie wydawania gier na licencji. W I półroczu 2025 r. obroty Spółki z pojedynczym dostawcą nie przekraczały kryterium istotności.

W segmencie *free-to-play* Spółka współpracuje z firmami reklamowymi oraz platformami reklamowymi w obszarze akwizycji graczy. W analizowanym okresie znaczącymi kontrahentami Spółki, obroty z którymi stanowiły więcej niż 10% przychodów, były następujące podmioty:

- Google
- Facebook

Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W I półroczu 2025 r. Spółka nie dysponowała środkami pozyskanymi z emisji akcji lub obligacji.

Powiązania kapitałowe i organizacyjne, główne inwestycje Spółki

Zarząd Spółki nie identyfikuje powiązań organizacyjnych lub kapitałowych Spółki. Spółka prowadzi działalność w zakresie produkcji oraz wydawania gier. Inwestycje w produkcję gier są finansowane ze środków własnych.

Transakcje z podmiotami powiązanymi

Wszystkie transakcje zawierane przez Spółkę w I półroczu 2025 r. z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych.

Informacje nt. transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przekazane w Nocie 30 Sprawozdania finansowego Spółki Artifex Mundi S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku.

Udzielone pożyczki

W I półroczu 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka miała udzielone trzy pożyczki, o łącznej wartości nominalnej 0,26 mln zł.

Poręczenia i gwarancje

W analizowanym okresie Spółka nie udzieliła żadnych poręczeń.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała poręczeń od podmiotów niepowiązanych.

28 stycznia 2025 r. Spółka podpisała z BNP Paribas umowę linii gwarancyjnej nr WAR/8855/24/1499/RB wraz z umową zabezpieczającą. Zabezpieczeniem spłaty limitu jest wystawiony weksel in blanco wraz z deklaracją wekslową. Kwota przyznanego limitu to 150 000 EUR, limit podlega odnowieniu do 28 marca 2026 r i dotyczy udzielanych gwarancji najmu oraz gwarancji wykonania umowy najmu w związku z podpisaną umową najmu we wrześniu 2023 r.

19 lutego 2025 r. został udzielony dla beneficjenta aneks do gwarancji zabezpieczającej nr GW/001976/24 przez BNP Paribas zapłatę z tytułu czynszu najmu, opłat eksploatacyjnych oraz innych, na okres od dnia 29 marca 2025 do 28 marca 2026 r. na kwotę 77 608,84 EUR.

W analizowanym okresie Spółka nie otrzymała żadnych gwarancji.

Istotne pozycje pozabilansowe

8 października 2024 r Spółka podpisała z BNP Paribas aneks do umowy ramowej dotyczącej transakcji walutowych i pochodnych, do której został podpisany weksel in blanco. Kwota przyznanego limitu wynosi 7 100 000 PLN.

Poza ww. wekslem in blanco, Spółka nie posiada zobowiązań pozabilansowych o istotnej wartości, tj. o wartości przewyższającej 5% kapitału zakładowego Spółki. Szczegółowe informacje o zobowiązaniach warunkowych o mniejszej wartości zostały przedstawione w Nocie 25 Sprawozdania Finansowego Artifex Mundi S.A. za I półrocze 2025 r.

Postępowanie sądowe, arbitrażowe lub administracyjne

Spółka nie jest stroną żadnych postępowań sądowych lub arbitrażowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki nie toczą się żadne postępowania przed organami administracji publicznej dotyczące zobowiązań albo wierzytelności Spółki, których wartość stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Spółki.

Znaczące umowy

W okresie sprawozdawczym oraz po jego zakończeniu Spółka nie zawierała umów o istotnym znaczeniu dla działalności Spółki oraz jej wyników finansowych innych niż opisane we wcześniejszych rozdziałach niniejszego sprawozdania.

Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami

Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych.

Informacja o konsolidacji

Na dzień 30.06.2025 Artifex Mundi S. A. nie podlega konsolidacji z uwagi na brak spółek zależnych.

Czynniki i nietypowe zdarzenia mające wpływ na wyniki Spółki

Do głównych czynników mających wpływ na wyniki Spółki w I półroczu 2025 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Rozwój segmentu free-to-play, w tym rosnące rdr. przychody z komercjalizacji *Unsolved*;
- Sytuacja na globalnym rynku reklamy online, wpływającym na zdolność zyskowego zwiększania bazy graczy dla *Unsolved*;
- Spadek przychodów ze sprzedaży gier w modelu premium;
- Zmiany kursów złotego wobec m.in. dolara amerykańskiego, wpływające negatywnie na przychody z działalności oraz generujące przychody z dodatniej aktualizacji wartości instrumentów finansowych zabezpieczających wahania kursowe.

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej w Ukrainie na sytuację Spółki

Zdarzeniem mogącym mieć wpływ na działalność Spółki oraz potencjalnie mogącym wpływać na przyszłe wyniki finansowe Spółki, jest agresja Rosji przeciwko Ukrainie i jej konsekwencje, w tym sytuacja gospodarcza i społeczna w Ukrainie oraz działania społeczności międzynarodowej wobec Rosji.

Na dzień 30 czerwca 2025 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka zatrudnia dwóch pracowników będących obywatelami Ukrainy, którzy posiadają kartę czasowego pobytu. Według posiadanych przez Zarząd Spółki informacji wśród firm z nią współpracujących są podmioty zatrudniające obywateli Białorusi, Rosji oraz Ukrainy (przede wszystkich obywateli Ukrainy). Spółka nie jest, według wiedzy Zarządu Spółki stronami umów i porozumień z podmiotami zarejestrowanymi w Ukrainie, Białorusi lub Rosji lub mającymi istotne powiązania gospodarcze z ww. krajami.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie odnotowała istotnego bezpośredniego wpływu konfliktu na działalność operacyjną.

W ocenie Zarządu wojna w Ukrainie może wpływać na działalność Spółki poprzez m.in.: nastroje konsumentów na całym świecie, sytuację na rynku surowców energetycznych, wpływającą na koszty stałe prowadzenia działalności oraz pośrednio, poprzez wpływ na poziom inflacji i stopy procentowe, na przychody i koszty Spółki z działalności finansowej.

Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Brak jest innych informacji istotnych dla oceny sytuacji Spółki niż przekazane w niniejszym raporcie.

Katowice, dnia 10 września 2025 roku

Zarząd Spółki:

Przemysław Błaszczuk
Prezes Zarządu

Robert Mikuszewski
Członek Zarządu

Kamil Urbanek
Członek Zarządu