



ARTIFEX MUNDI

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI ARTIFEX MUNDI S.A.
ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY
30 CZERWCA 2026 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 2026 R.	5
I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2026 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 2026 R.	11
1. Przychody ze sprzedaży.....	11
2. Koszty bieżącej działalności.....	12
3. Aktywowane koszty gier komputerowych	13
IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2026 R. W SPÓŁCE	14
1. Studio Adventure	14
2. Studio RPG	15
PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI	15
I. PERSPEKTYWY KRÓTKOTERMINOWE	15
II. PERSPEKTYWY DŁUGOTERMINOWE.....	16
INFORMACJE DODATKOWE	16
I. AKCJONARIAT SPÓŁKI	16
II. ZARZĄD I RADA NADZORCZA	16
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 2026 r.	I półrocze 2025 r.
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	44 160	52 784
Zysk z działalności operacyjnej	11 183	13 059
Zysk przed opodatkowaniem	10 670	15 608
Zysk okresu	9 687	14 196
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-730	-4 008
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-276	4 029
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-269	-261
Przepływy pieniężne netto razem	-1 161	-322
Średnioważona liczba akcji (szt.)	11 896 950	11 939 992
Zysk na jedną akcję (PLN)	0,81	1,19

w tys. PLN	30 czerwca 2026 r.	31 grudnia 2025 r.
Aktywa trwałe	10 619	11 231
Aktywa obrotowe	155 820	145 470
Aktywa razem	166 439	156 701
Zobowiązania długoterminowe	4 819	5 326
Zobowiązania krótkoterminowe	16 937	17 199
Kapitał własny	144 684	134 176
Liczba akcji (szt.)	11 912 488	11 887 599
Wartość księgowa na jedną akcję (PLN)	12,15	11,29

Wszystkie dane w Sprawozdaniu Zarządu, o ile nie wskazano inaczej, obejmują okres styczeń – czerwiec 2026 roku, zaś porównania mówią o dynamice w stosunku do analogicznego okresu 2025 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 Warszawie jest producentem i wydawcą gier komputerowych z 20-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. Firma jest jednym z globalnie wiodących podmiotów w segmencie gier HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure), łączących rozwiązywanie łamigłówek i znajdowanie ukrytych obiektów na rysunkach z elementami gier przygodowych. Obecnie ten obszar działalności Spółki jest realizowany w ramach studia Adventure, rozwijającego grę Unsolved – unikalny tytuł free-to-play, oparty na ewolucji portfolio gier HOPA Spółki. Równolegle Spółka od ponad dekadę obecna jest na rynku mobilnych gier z gatunku RPG (średnio złożone komputerowe gry fabularne), rozwijając tytuły komercjalizowane w modelu free-to-play.

Gry z portfela Artifex Mundi dostępne są na najważniejszych platformach sprzętowych, w tym urządzeniach mobilnych, komputerach osobistych oraz konsolach do gier.

II. SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Głównym przedmiotem działalności Spółki jest rozwój i komercjalizacja gier w modelu free-to-play. W tym modelu monetyzacji gry są pobierane przez użytkowników za darmo, a ich twórcy zarabiają na systemie mikropłatności (gracze kupują w grze przedmioty, zdolności, punkty doświadczenia itd.) lub na wyświetlających się w grze reklamach.

Działalność Artifex Mundi prowadzona jest w dwóch pionach biznesowych, opartych o wewnętrzne studia deweloperskie:

- działalność Studia Adventure, obejmująca produkcję i komercjalizację gier z gatunku HOPA w modelu free-to-play, obecnie rozwijającej grę Unsolved – opartą na ewolucji portfolio gier HOPA Artifex Mundi;
- działalność Studia RPG, obejmująca rozwój i komercjalizację gier z segmentu RPG w modelu free-to-play, obecnie koncentrująca się na rozwoju projektu Void Hunters, gry fabularnej typu turn-based hero collector.

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 komercjalizowanych w modelu free-to-play.

Strategicznym celem Artifex Mundi jest stworzenie, w każdym z dwóch pionów biznesowych Spółki – perspektywicznej, zyskowej i skalowalnej gry free-to-play, której rozwój w kolejnych latach będzie motorem napędowym wzrostu firmy.

W I półroczu 2026 r. Spółka kontynuowała realizację strategii rozwoju, prowadząc kluczowe dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki projekty gier: Unsolved oraz Void Hunters.

PODSUMOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2026 R.

I. KLUCZOWE WYDARZENIA 2026 R. DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Styczeń 2026 r.

- Rozpoczęcie działań marketingowo-promocyjnych gry Void Hunters
- Dodanie do Unsolved gry Phantasmal 5: Behind the Mask
- Sprzedaż akcji (5 300) przez Roberta Mikuszewskiego

Luży 2026 r.

- Zawarcie z KDPW umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych do 370 455 akcji serii E
- Dodanie do Unsolved gry Myths of the World 7: The Whispering Marsh

Marzec 2026 r.

- Reveal gry Void Hunters
- Start open alpha gry Void Hunters

Kwiecień 2026 r.

- Dodanie do Unsolved gry Dead Reckoning 7: Sleight of Murder
- Rejestracja akcji serii E w depozycie papierów wartościowych i podwyższenie kapitału zakładowego Spółki

Maj 2026 r.

- Dodanie do Unsolved gry Vermillion Watch - Moorgate Accord
- Zakończenie open alpha Void Hunters; pierwszy Community Event gry

Czerwiec 2026 r.

- Objęcie akcji nowej emisji, w ramach programu motywacyjnego, przez Roberta Mikuszewskiego, Kamila Urbankę i Rafała Wrońskiego
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki
- Ukończenie prac nad podstawową wersją metagry Unsolved

Lipiec 2026 r.

- Rejestracja akcji serii E w depozycie papierów wartościowych i podwyższenie kapitału zakładowego Spółki
- Rejestracja przez Sąd zmiany Statutu Spółki
- Rozpoczęcie rolloutu wersji gry Unsolved rozbudowanej o metagrę
- Dodanie do Unsolved gry Danse Macabre 3: Deadly Deception
- Publikacja mapy drogowej rozwoju Void Hunters na najbliższe kwartały

II. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

1. Rachunek z całkowitych dochodów

w tys. PLN	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	44 160	52 784	(16%)
Koszt własny sprzedaży	5 875	5 043	17%
Wynik brutto ze sprzedaży	38 285	47 742	(20%)
Koszty sprzedaży	21 274	30 270	(30%)
Koszty ogólnego zarządu	5 777	4 381	32%
Pozostałe przychody operacyjne	216	191	13%
Pozostałe koszty operacyjne	266	222	20%
Wynik operacyjny	11 183	13 059	(14%)
Przychody finansowe	620	2 919	(79%)
Koszty finansowe	1 133	370	206%
Wynik przed opodatkowaniem	10 670	15 608	(32%)
Podatek dochodowy	983	1 412	(30%)
Wynik okresu	9 687	14 196	(32%)

Wybrane wskaźniki finansowe Spółki

Wskaźniki rentowności	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.
Rentowność brutto na sprzedaży	86,7%	90,4%
Rentowność na działalności operacyjnej	25,3%	24,7%
Rentowność netto	21,9%	26,9%

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 2026 r. Artifex Mundi rozpoznał kwotę 44,2 mln zł przychodów, wobec 52,8 mln zł w I półroczu 2025 r. (o 16% mniej rdr.), wypracowując 38,3 mln zł zysku brutto na sprzedaży (47,7 mln zł rok wcześniej). W analizowanym okresie Spółka wypracowała 11,2 mln zł zysku z działalności operacyjnej, wobec 13,1 mln zł zysku operacyjnego rok wcześniej.

O niższym poziomie przychodów oraz będących tego konsekwencją niższych poziomach zysków przesądziły m.in.: sytuacja na rynku reklamy online, ograniczająca potencjał dla zyskowego skalowania bazy graczy Unsolved w dotychczasowej jej wersji, warunki ekonomiczne (wyższy średni kurs złotego wobec głównych walut rozliczeniowych Spółki), biznesowe decyzje dotyczące inwestycji w bazę graczy Unsolved (optymalizacja inwestycji w bazę graczy dla dotychczasowej wersji gry w obliczu bliskiego startu wdrożenia metagry, koncentracja na maksymalizacji pierwszej marży). Ponadto na zyski Spółki w analizowanym okresie wpłynęły wyższe niegotówkowe koszty programu motywacyjnego (0,82 mln zł w I półroczu br., wobec 0,13 mln zł rok wcześniej) oraz wyższa, o ponad 0,9 mln zł, amortyzacja.

Wydatki na akwizycję graczy w analizowanym okresie wyniosły 20,2 mln zł, wobec 29,7 mln zł rok wcześniej (o 32% mniej rdr.). Pierwsza marża (przychody pomniejszone o wydatki na akwizycję graczy) wzrosła rdr. o 4%, do blisko 24,0 mln zł.

W I półroczu br. Spółka osiągnęła 9,7 mln zł zysku netto, wobec 14,2 mln zł rok wcześniej. Istotny wpływ na wynik netto Spółki miało saldo przychodów i kosztów finansowych (-0,5 mln zł w I półroczu 2026 r., wobec +2,5 mln zł rok wcześniej), o czym przesądziły sytuacja na rynku walutowym, jak i poziom przychodów odsetkowych generowanych ze środków finansowych Spółki.

EBITDA i nakłady inwestycyjne

w tys. PLN	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Przychody	44 160	52 784	(16%)
EBITDA znormalizowana ¹⁾	15 247	15 500	(2%)
Nakłady inwestycyjne na produkcję gier	17 070	15 453	10%
Średnia liczba pracowników oraz stałych podwykonawców	127	121	5%

W I półroczu br. Spółka wypracowała 15,2 mln zł znormalizowanej EBITDA (oczyszczonej z wpływu zdarzeń jednorazowych), wobec 15,5 mln zł w I półroczu 2025 r. Wartość inwestycji w produkcję gier zwiększyła się o 10%, do 17,1 mln zł. Średnie zatrudnienie w analizowanym okresie wyniosło 127 osób, wobec 121 w I półroczu 2025 r.

Poniżej zaprezentowano uzgodnienie EBITDA do wyniku na działalności operacyjnej:

w tys. PLN	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.
Wynik na działalności operacyjnej	11 183	13 059
Korekty o:		
a) amortyzacja gier komputerowych	2 930	1 965
b) amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	313	343
EBITDA¹⁾	14 426	15 367
Korekta o:		
a) koszty programu motywacyjnego	821	133
EBITDA znormalizowana¹⁾	15 247	15 500

- 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 zdarzeń jednorazowych takich jak odpisy aktualizujące wartość gier odpisy należności oraz koszty programu motywacyjnego.

2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej Spółki

Aktywa

w tys. PLN	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Aktywa trwałe	10 619	11 231	(5%)
Rzeczowe aktywa trwałe	6 618	7 360	(10%)
Aktywa niematerialne	12	18	(36%)
Aktywa finansowe	2 661	2 558	4%
Należności	284	300	(5%)
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 045	995	5%
Aktywa obrotowe	155 820	145 470	7%
Aktywowane koszty gier komputerowych	114 673	100 533	14%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	12 040	14 329	(16%)
Aktywa finansowe	22 496	22 837	(1%)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 611	7 771	(15%)
Aktywa razem	166 439	156 701	6%

Suma bilansowa Artifex Mundi w I półroczu 2026 r. wzrosła o 6% do 166,4 mln zł na koniec czerwca br., o czym przesądził wzrost wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych.

Największymi pozycjami aktywów Spółki na koniec czerwca 2026 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 14%, do 114,7 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 30,6 mln zł na 31 grudnia 2025 r. do 29,1 mln zł na koniec czerwca 2026 r. O zmianie przesądziły m.in. inwestycje w rozwój projektów Unsolved oraz Void Hunters.

Kapitał własny i zobowiązania

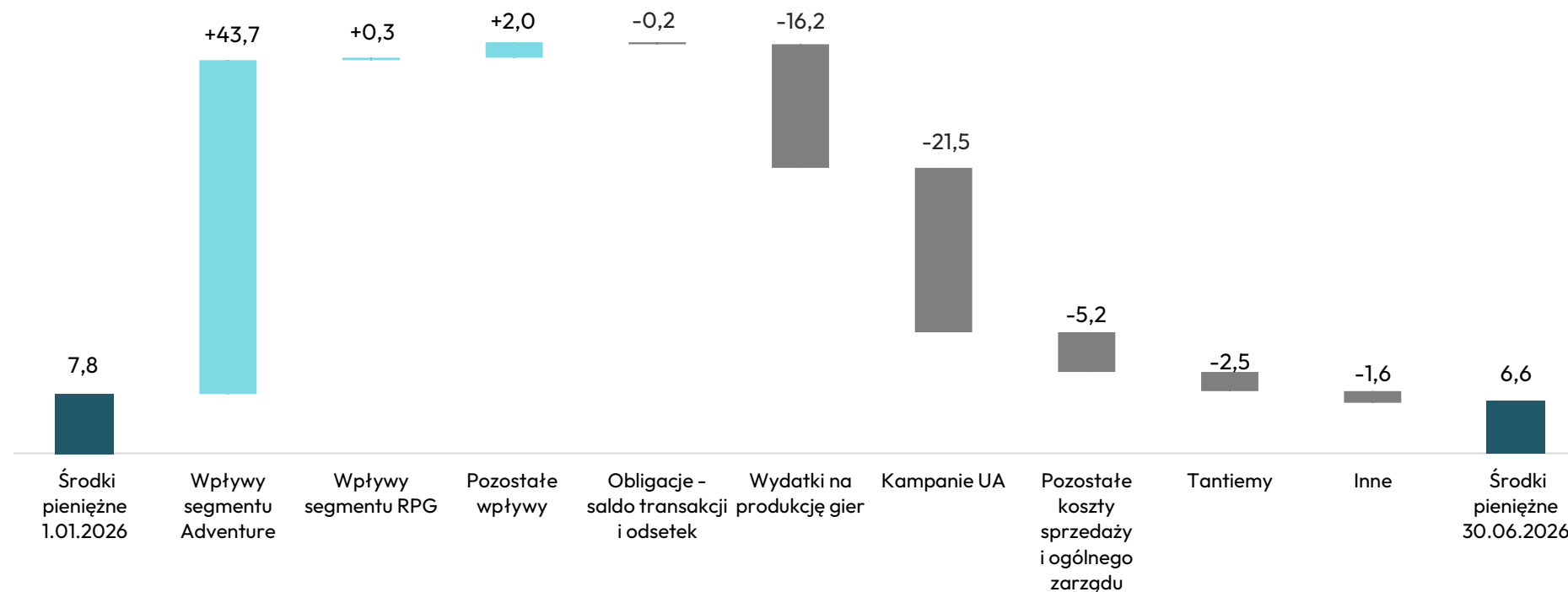
w tys. PLN	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Kapitał własny	144 684	134 176	8%
Kapitał podstawowy	119	119	0%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	24 331	24 331	0%
Kapitał z aktualizacji wyceny	5 027	4 606	9%
Zyski zatrzymane	115 207	105 119	10%
Zobowiązania	21 756	22 525	(3%)
Zobowiązania długoterminowe	4 819	5 326	(10%)
Zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego	829	1 021	(19%)

w tys. PLN	30.06.2026 r.	31.12.2025 r.	Zmiana rdr. (w proc.)
Zobowiązania z tytułu leasingu	3 989	4 306	(7%)
Zobowiązania krótkoterminowe	16 937	17 199	(2%)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	12 594	12 493	1%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	634	564	12%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	2 689	3 473	(23%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	717	669	7%
Inne zobowiązania finansowe	304	-	-
Kapitał własny i zobowiązania	166 439	156 701	6%

Po stronie pasywów największą pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej Artifex Mundi stanowią kapitały własne w wysokości 144,7 mln zł, które wzrosły w I półroczu br. o 8%.

Zobowiązania Spółki na koniec czerwca 2026 r. wyniosły 21,8 mln zł, wobec 22,5 mln zł na koniec 2025 r. Spadek zobowiązań jest związany m.in. ze spadkiem rezerw krótkoterminowych o 0,8 mln zł, do 2,7 mln zł, związany m.in. z wykorzystaniem rezerw na niewykorzystane urlopy oraz premie dla pracowników oraz niższymi zobowiązaniami z tytułu leasingu.

3. Przepływy pieniężne Artifex Mundi S.A.



W I półroczu br. Artifex Mundi odnotował 1,2 mln zł ujemnych przepływów pieniężnych, przy 0,7 mln zł ujemnych przepływów z działalności operacyjnej. Wpływy ze sprzedaży gier w analizowanym okresie wyniosły 46,0 mln zł, z czego 43,7 mln zł wygenerowała komercjalizacja gier Adventure. W analizowanym okresie wydatki Spółki związane z podstawową działalnością, w tym wydatki na produkcję gier, akwizycję graczy, tantiemy oraz koszty stałe, wyniosły 46,7 mln zł. Wartość środków pieniężnych oraz inwestycji w obligacje na koniec czerwca br. wyniosła 31,7 mln zł, wobec 32,1 mln zł na koniec 2025 r.

III. KLUCZOWE CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIKI ARTIFEX MUNDI W I PÓŁROCZU 2026 R.

1. Przychody ze sprzedaży

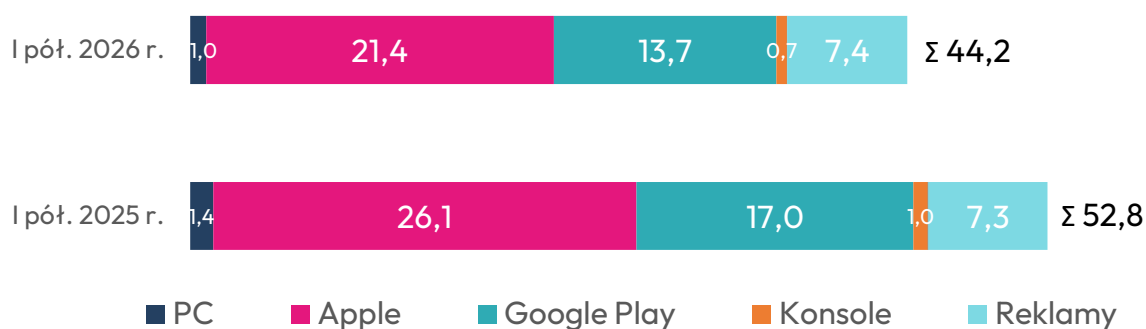
W tys. PLN	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.	Zmiana
Przychody razem, w tym:	44 160	52 784	(16%)
Studio Adventure, w tym:	41 948	49 692	(16%)
Przychody ze sprzedaży reklam	7 398	7 342	1%
Studio RPG	327	334	(2%)
Pozostałe	1 885	2 758	(32%)

Tabela nr 1. Struktura przychodów ze sprzedaży

W I półroczu 2026 r. Artifex Mundi osiągnął 44,2 mln zł przychodów, wobec 52,8 mln zł w I półroczu 2025 r. (16% mniej rdr.). W analizowanym okresie przychody studia Adventure (komercjalizacja Unsolved) zmniejszyły się o 16%, do 41,9 mln zł, przy 1% wzroście przychodów ze sprzedaży reklam. Pozostałe przychody spółki (przychody studia RPG oraz przychody z komercjalizacji gier premium, prezentowane w segmencie Pozostałe) zmniejszyły się rdr. o 28%, do 2,2 mln zł.

Kanały dystrybucji

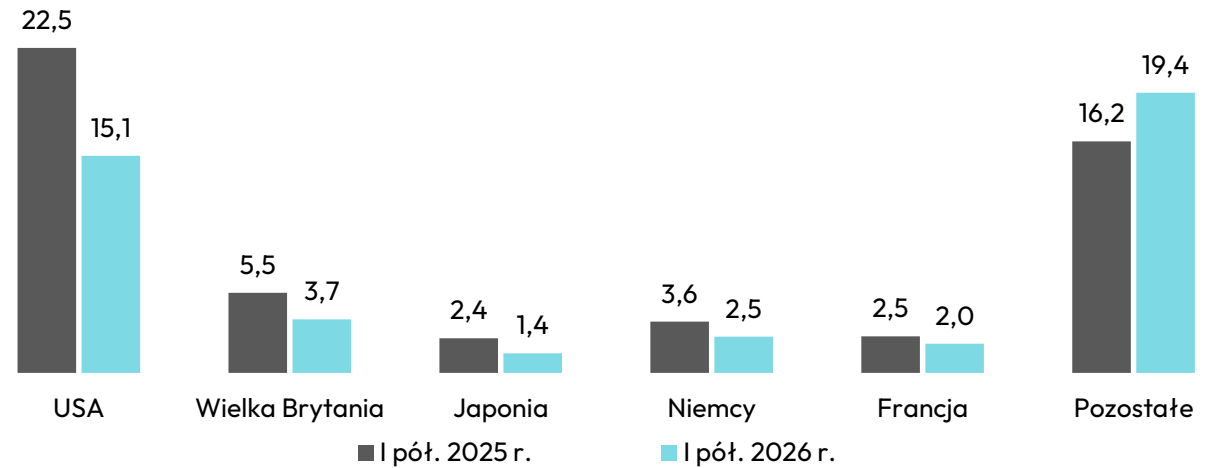
Gry Artifex Mundi są sprzedawane przez najważniejsze platformy cyfrowej dystrybucji gier, przy czym żadna z nich, na chwilę obecną, nie posiada pozycji dominującej. Największy udział w przychodach Artifex Mundi ze sprzedaży gier w I półroczu 2026 r. miała sprzedaż wygenerowana za pośrednictwem sklepu Apple (48% całkowitej sprzedaży) oraz Google Play (31% udział w przychodach). Wysoki udział platform mobilnych w przychodach Spółki jest konsekwencją 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

W I półroczu 2026 r. największym rynkiem sprzedaży produktów Artifex Mundi był rynek Stanów Zjednoczonych, mający 34,1 proc. udział w przychodach. Na drugim miejscu, z 8,4 proc. udziałem w całkowitych przychodach, uplasował się rynek brytyjski. Trzecim pod względem wielkości rynkiem były Niemcy, z 5,7 proc. udziałem w całkowitych przychodach. W porównaniu z minionymi okresami udział największych rynków w całkowitych przychodach zmniejszył się, na co wpływ ma zwiększenie aktywności w obszarze akwizycji graczy dla Unsolved na tzw. rynkach T2 i T3 (w tym rynkach krajów latynoskich).



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

2. Koszty bieżącej działalności

Koszty rozpoznane w rachunku wyników

w tys. PLN	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.
Koszty własne sprzedaży	5 875	5 043
Koszty sprzedaży	21 274	30 270
Koszty ogólnego zarządu	5 777	4 381
Razem	32 926	39 694

Tabela nr 2. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie

Artifex Mundi rozpoznał w I półroczu 2026 r. 32,9 mln zł kosztów ujętych w wynikach okresu, wobec 39,7 mln zł kosztów rok wcześniej (17% spadek rdr.). Kluczowy wpływ na niższe koszty działalności Spółki miały mniejsze wydatki na akwizycję graczy dla aplikacji Unsolved ujmowane w kosztach sprzedaży.

w tys. PLN	I półrocze 2026 r.	I półrocze 2025 r.
Tantiemy	2 882	3 076
Amortyzacja gier studia Adventure	2 763	1 776
Amortyzacja gier RPG	-	-
Amortyzacja pozostałych gier	167	189
Koszty sprzedaży	21 274	30 270
Koszty ogólnego zarządu	5 777	4 381
Pozostałe	63	2
Koszty rozpoznane w rachunku zysków i strat	32 926	39 694

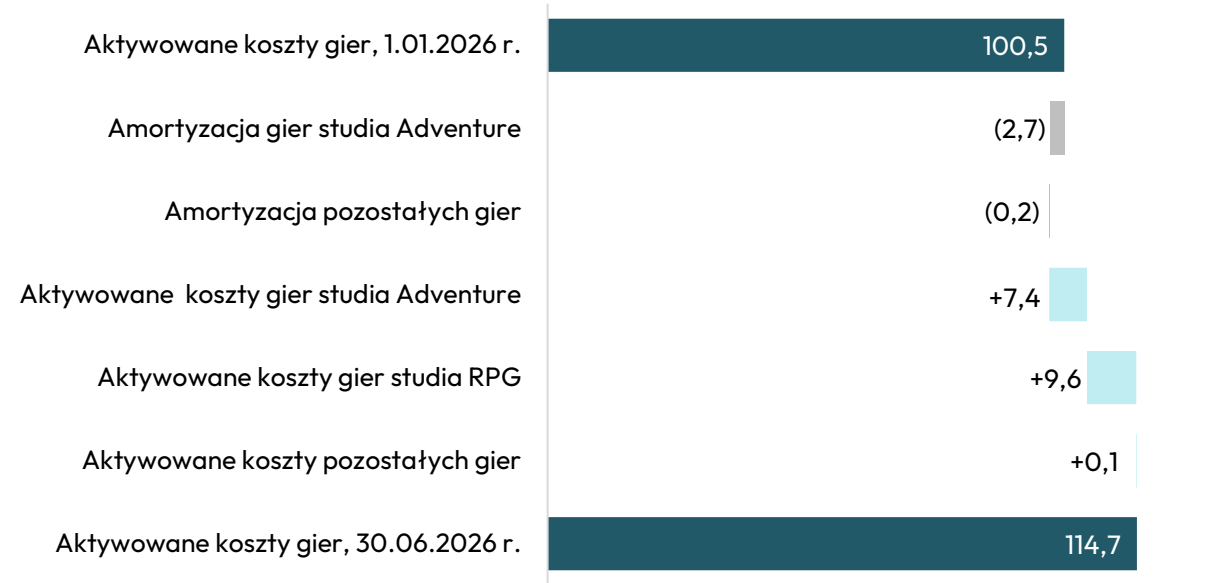
Tabela nr 3. Prezentacja kosztów rozpoznanych w analizowanym okresie według rodzajów

W I półroczu 2026 r. Spółka rozpoznała w kosztach 2,9 mln zł amortyzacji kosztów gier, 50% więcej niż rok wcześniej. W minionym okresie wartość wypłaconych tantiem zmniejszyła się o 6%, do 2,9 mln zł, co jest związane m.in. z niższym poziomem sprzedaży. Koszty ogólne Spółki wzrosły w analizowanym okresie o blisko 32%, na co wpływ, m.in. obok kosztów jednorazowych związanych z wydarzeniami okolicznościowymi, miały wyższe niegotówkowe koszty programu motywacyjnego oraz podwyżki dla pracowników.

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 narzuły na wynagrodzenia oraz z kosztów pośrednich tj. czynsz, energia, woda, gaz, subskrypcje, wyposażenie i sprzęt, amortyzacja, leasingi oraz wynagrodzenia i narzuły na wynagrodzenia. Koszty pośrednie przypisywane są narzutem proporcjonalnie do poziomu zatrudnienia przy poszczególnych projektach.

W I półroczu 2026 r. Spółka rozpoznała i zaksięgowała w aktywach jako aktywowane koszty gier, wydatki w wysokości 17,1 mln zł, w tym 7,4 mln zł kosztów rozwoju gry Unsolved oraz 9,6 mln zł nakładów na rozwój gry Void Hunters. Równocześnie Spółka rozpoznała 2,9 mln zł amortyzacji gier komputerowych, z których 2,7 mln zł stanowiła amortyzacja aktywowanych kosztów Unsolved.



Wykres 3. Zmiany wartości aktywowanych kosztów gier komputerowych w I półroczu 2026 r. (w mln PLN)

Na koniec czerwca 2026 r. gros aktywowanych kosztów gier stanowiły nakłady na rozwój gier Void Hunters (60,3 mln zł) oraz Unsolved (36,4 mln zł). Na pozostałą część aktywowanych kosztów składały się m.in. wydatki związane z realizacją projektów badawczo-rozwojowych współfinansowanych ze środków GameINN.

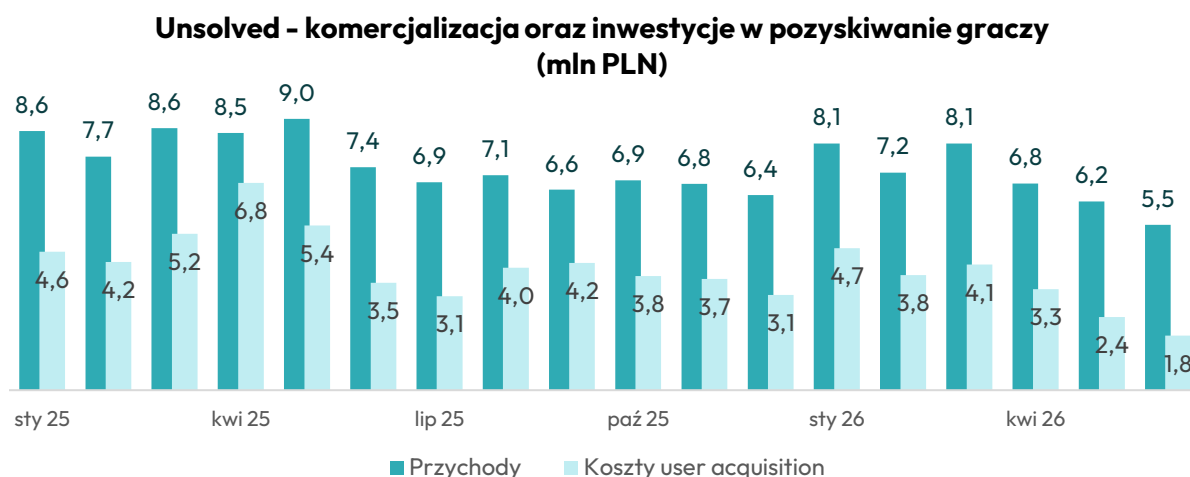
w tys. PLN	30 czerwca 2026 r.
Gry studia Adventure (Unsolved)	36 437
Gry studia RPG, w tym:	77 371
Void Hunters	60 312
Projekty badawczo-rozwojowe	17 059
Pozostałe	865
Razem	114 673

Tabela nr 4 . Prezentacja aktywowanych kosztów gier komputerowych po alokacji odpisów aktualizujących

IV. OMÓWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W I PÓŁROCZU 2026 R. W SPÓŁCE

1. Studio Adventure

W I półroczu 2026 r. oraz do dnia sporządzenia sprawozdania studio gier Adventure koncentrowało się na rozwoju i komercjalizacji Unsolved – unikalnej gry free-to-play typu adventure, opartej na ewolucji portfolio gier HOPA Artifex Mundi. Unsolved umożliwia graczom ograniczoną czasowo bezpłatną rozgrywkę, w oparciu o model zużywanej, odnawiającej się codziennie w nieznacznym stopniu energii, której zakup możliwy jest w aplikacji.



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

W 2026 r., do dnia sporządzenia sprawozdania, kontynuowano prace nad rozwojem obecnej wersji gry, m.in. zwiększając liczbę tytułów dostępnych w aplikacji do 61. Równolegle Spółka kontynuowała projekt rozbudowy Unsolved o metagrę, czyli o warstwę dodającą graczom dodatkowe mechaniki rozgrywki, mającą zwiększyć zaangażowanie graczy i monetyzację gry. W czerwcu 2026 roku, zgodnie z harmonogramem projektu, zostały ukończone prace nad premierową wersją gry (gold). Rollout wersji Unsolved poszerzonej o metagrę rozpoczął się w III kwartale br. i do dnia sporządzenia sprawozdania był w toku. W lipcu i sierpniu br. przeprowadzono rollout techniczny: nowa wersja gry była udostępniana użytkownikom z ukrytą warstwą metagry, a jego celem było sprawdzenie stabilności technicznej aplikacji oraz identyfikacja i usunięcie błędów. Etap ten został zakończony; zebrane dane pozwoliły zidentyfikować i usunąć szereg błędów. Równolegle na trzech rynkach z tzw. grupy Tier 3 metagra została udostępniona graczom w ramach testu A/B, w celu weryfikacji działania początkowego doświadczenia gracza (FTUE) oraz wykrycia ewentualnych dodatkowych błędów. Test został zakończony, a wnioski z niego uwzględniono w kolejnej wersji gry. Od ostatniego tygodnia sierpnia br. trwa rollout wersji 4.1 gry, zawierającej poprawki zidentyfikowanych błędów oraz szereg usprawnień. Na początku września br. wersja ta ma zostać udostępniona w ramach testu A/B na wszystkich rynkach (Tier 1, Tier 2 i Tier 3), w celu zebrania pierwszych wiarygodnych danych o kluczowych wskaźnikach efektywności (KPI) metagry. Wyniki tego testu będą podstawą weryfikacji kluczowych założeń projektu. W przypadku potwierdzenia założeń projektu, w tym na poziomie kluczowych wskaźników efektywności (KPI), Spółka planuje w IV kwartale br. rozpocząć stopniowe zwiększanie inwestycji w pozyskiwanie graczy.

W I półroczu br. przychody z komercjalizacji Unsolved wyniosły blisko 42,0 mln zł, wobec 49,7 mln zł (16% mniej rdr). Wydatki na akwizycję graczy w analizowanym okresie wyniosły 20,2 mln zł, wobec 29,7 mln zł w I półroczu 2025 r. Pierwsza marża z komercjalizacji gry (przychody pomniejszone o koszty akwizycji) w I półroczu br. wyniosła 21,8 mln zł, wobec 20 mln zł rok wcześniej. Istotny wpływ na komercjalizację gry w analizowanym okresie oraz osiągane wyniki miały utrzymujące się wymagające warunki na globalnym rynku reklamy online, sytuacja na rynku walutowym oraz decyzje biznesowe Spółki, dotyczące poziomu inwestycji w bazę graczy dla dotychczasowej wersji Unsolved w obliczu bliskiej premiery wersji gry z metagrą.

2. Studio RPG

W I półroczu 2026 r. oraz do dnia sporządzenia sprawozdania studio gier RPG koncentrowało się na rozwoju projektu Void Hunters, gry RPG (typu turn-based hero collector), z aspiracją do miana mobilnego tytułu klasy AAA. Gra osadzona jest w konwencji dark fantasy, a jej kluczowymi wyróżnikami są jakość i klimat zbliżone do produkcji na PC i konsole, wyraziste postacie, rozbudowane systemy rozgrywki oraz taktyczna rozgrywka. Void Hunters jest strategicznym przedsięwzięciem studia, angażującym gros jego zasobów.

Na początku 2026 r. prace nad grą osiągnęły etap alpha (ukończenie prac nad wszystkimi funkcjonalnościami, bez zamkniętej zawartości, z dopracowanym początkiem gry). W I kwartale br. rozpoczęto działania marketingowo-promocyjne gry, przechodząc z fazy, w której rozwój projektu prowadzony był wyłącznie wewnętrznie, do etapu obejmującego jego prezentację skierowaną do odbiorców zewnętrznych. W lutym br. uruchomiono kanał komunikacji z graczami w serwisie Discord, dostępny na tym etapie wyłącznie dla zaproszonych uczestników – graczy dobrze znających gatunek oraz twórców treści (content creatorów). W tym samym miesiącu ww. grupie graczy udostępniono wersję alpha gry w ramach zamkniętych testów, których celem było głównie techniczne sprawdzenie tytułu.

2 marca 2026 r. miał miejsce globalny reveal projektu – teaser Void Hunters został zaprezentowany w segmencie Future Games Show Live from GDC. Równocześnie z reveal gry uruchomione zostały nowe kanały komunikacji z graczami (social media, strona www), a serwer Discord został otwarty dla szerokiego grona odbiorców, m.in. w celu przyjmowania zapisów do udziału w otwartych testach wersji alpha, służących weryfikacji wybranych KPI gry.

Otwarte testy wersji alpha Void Hunters rozpoczęły się 26 marca 2026 r. Spotkały się one z zainteresowaniem graczy wielokrotnie przekraczającym założenia. Do ich zakończenia, w ostatnim tygodniu maja br., wzięło w nich udział ponad 14 tys. graczy spośród około 20 tys., którzy dołączyli do społeczności gry na Discord. Testy zaowocowały m.in. powstaniem ponad 250 materiałów wideo poświęconych grze, jak również pozwoliły na zebranie pogłębionych opinii zwrotnych od istotnie szerszego niż pierwotnie zakładano grona graczy, które są bazą dla kolejnych iteracji i udoskonaleń gry.

Wersja alpha odnotowała najlepszą retencję graczy w historii studia. Liczba i treść zebranych opinii potwierdziły, że Spółka trafnie rozpoznała niszę rynkową, a założone główne filary gry odpowiadają oczekiwaniom graczy. Wśród mocnych stron gry gracze najczęściej wskazywali wymagający i angażujący gameplay, dopracowane graficznie i mechanicznie postacie, mroczny, wciągający świat, progresję opartą na umiejętnościach gracza (skill-based progression) oraz relatywnie wysoki poziom trudności.

Ze względu na skalę zainteresowania otwartymi testami wersji alpha Void Hunters oraz zakres zebranych w ich ramach informacji Zarząd Spółki podjął decyzję o rewizji harmonogramu dalszego rozwoju projektu. Premiera gry (tzw. global launch) niezmiennie planowana jest na I kwartał 2027 r., przy równoczesnej rewizji koncepcji etapów pośrednich, w celu maksymalizacji efektów marketingowych oraz zwiększenia potencjału komercyjnego gry. W IV kwartale br. planowane są testy skoncentrowane m.in. na przebudowanym (w oparciu o wnioski z uwag zgłaszanych przez graczy) trybie Hunting Grounds, a na przełomie 2026 i 2027 r. planowane są beta testy gry, w wersji istotnie bliższej premierowej niż poprzednio zakładano, z włączoną monetyzacją.

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 osiąganie zakładanych pozytywnych zmian kluczowych KPI gry oraz skuteczność i kosztowa efektywność pozyskiwania nowych graczy do aplikacji w drodze kampanii akwizycyjnych;
- Rollout Unsolved wzbogaconej o metagrę i jej konsekwentna komercjalizacja;

- Dalszy rozwój projektu Void Hunters, w tym koszty działań marketingowych do premiery, początek monetyzacji gry oraz inwestycji w bazę graczy;
- Zainteresowanie ofertą wydawniczą gier Artifex Mundi komercjalizowanych w modelu premium;
- Sytuacja na rynkach walutowych oraz wpływająca na nie sytuacja międzynarodowa, w tym m.in. wojna w Ukrainie, sytuacja polityczna w regionie Bliskiego Wschodu, polityka celna Stanów Zjednoczonych.

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 na 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*	2 667 269	22,19%	2 667 269	22,19%
Warsaw Equity Alternatywna Spółka Inwestycyjna S.A.	1 753 158	14,58%	1 753 158	14,58%
NN OFE**	1 183 219	9,84%	1 183 219	9,84%
G5 Entertainment AB	623 043	5,18%	623 043	5,18%
Pozostali	5 794 716	48,21%	5 794 716	48,21%
Razem	12 021 405	100%	12 021 405	100%

Tabela nr 5. 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 Ditrzych 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 Zarządu oraz Rady Nadzorczej są w posiadaniu akcji Spółki.

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Stan posiadania akcji Spółki na dzień 02.09.2026 r.
Tomasz Grudziński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	986 815 akcji
Przemysław Danowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	102 563 akcji
Robert Ditrzych	Członek Rady Nadzorczej	26 484 akcji
Rafał Wroński	Członek Rady Nadzorczej	478 079 akcji
Robert Mikuszewski	Członek Zarządu	569 677 akcji
Kamil Urbanek	Członek Zarządu	381 819 akcji

Tabela 6. 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:

- Roberta Mikuszewskiego z 552 258 akcji na dzień publikacji sprawozdania za I kwartał 2026 r. na 569 677 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.
- Kamila Urbanka z 364 400 akcji na dzień publikacji sprawozdania za I kwartał 2026 r. na 381 819 na dzień publikacji niniejszego sprawozdania.
- Rafała Wrońskiego z 457 509 akcji na dzień publikacji sprawozdania za I kwartał 2026 r. na 478 079 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 Błaszczuk, Prezes Zarządu Spółki – 88 001 warrantów,
- Robert Mikuszewski, Członek Zarządu Spółki – 33 568 warrantów
- Kamil Urbanek, Członek Zarządu Spółki – 33 568 warrantów,
- Tomasz Grudziński, Przewodniczący Rady Nadzorczej – 43 776 warrantów,
- Rafał Wroński, Członek Rady Nadzorczej – 18 064 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 podejmuje 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 2025 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 2026 r.	31 grudnia 2025 r.
Niezależnie od formy współpracy na koniec okresu	131	122

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 segmencie Studia Adventure 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

W segmencie Studia RPG Spółka współpracuje z podmiotami, skala obrotów z którymi nie jest, na obecnym etapie, znacząca.

Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W I półroczu 2026 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 2026 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 2026 roku.

Udzielone pożyczki

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka miała udzielone pracownikom pożyczki, o łącznej wartości nominalnej 0,12 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. 29 stycznia 2026 r. Spółka podpisała aneks nr 2 do umowy linii gwarancyjnej nr WAR/8855/24/1499/RB, na mocy którego zwiększono limit do 175 000 EUR oraz wydłużono okres jego obowiązywania do 28 marca 2027 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. 19 lutego 2026 r. BNP Paribas udzielił aneksu do gwarancji nr GW/001976/24 na rzecz beneficjenta, obejmującej zabezpieczenie zapłaty czynszu najmu, opłat eksploatacyjnych oraz innych należności za okres od 28 marca 2026 r. do 27 marca 2027 r. na kwotę 79 034,50 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 2026 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 30.06.2026 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 2026 r. oraz zdarzeń nietypowych możemy zaliczyć m.in.:

- Sytuacja na globalnym rynku reklamy online, wpływającym na zdolność zyskownego zwiększania bazy graczy dla Unsolved;
- Rozwój Unsolved, w tym skala zmian KPI gry, wpływających na potencjał do inwestycji w bazę graczy;
- Postępy w pracach w ramach kluczowych projektów: metagry Unsolved oraz gry Void Hunters i powiązane z nimi koszty oraz decyzje biznesowe (m.in. poziom inwestycji w bazę graczy dla dotychczasowej wersji Unsolved);
- Spadek przychodów ze sprzedaży gier w modelu premium;
- Zmiany kursu złotego wobec m.in. głównych walut rozliczeniowych (dolar amerykański, euro), wpływające na przychody z działalności oraz wycenę (i wynik na niej) 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 2026 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 stroną 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.

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Bliskim Wschodzie na działalność Spółki

Zdarzeniem mającym wpływ na działalność Spółki oraz jej bieżące i przyszłe wyniki finansowe, jest sytuacja polityczna w rejonie Bliskiego Wschodu, w tym konflikt zbrojny między Stanami Zjednoczonymi oraz Iranem.

Spółka nie jest, według wiedzy Zarządu Spółki, stroną umów i porozumień z podmiotami zarejestrowanymi w krajach Bliskiego Wschodu lub mającymi istotne powiązania gospodarcze z ww. krajami, a także w I półroczu 2026 roku oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia sprawozdania, nie prowadziła wymiany handlowej o istotnej wartości z podmiotami z krajów tego regionu.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie odnotowała bezpośredniego wpływu sytuacji politycznej na Bliskim Wschodzie na jej działalność. W ocenie Zarządu Spółki sytuacja na Bliskim Wschodzie wpływa, pośrednio, na działalność i wyniki Spółki poprzez sytuację na globalnym rynku surowców energetycznych, wpływającą na koszty stałe prowadzenia działalności, a w przyszłości potencjalnie może, poprzez wpływ na poziom inflacji i stopy procentowe, wpłynąć m.in. 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.

Warszawa, dnia 2 września 2026 r.

Zarząd Spółki:

Przemysław Błaszczuk
Prezes Zarządu

Robert Mikuszewski
Członek Zarządu

Kamil Urbanek
Członek Zarządu