

**Raport bieżący nr 37/2022 - załącznik****Data:** 12 grudnia 2022 r.**Temat:** Szacunkowe przychody ze sprzedaży Grupy Kapitałowej Spółki oraz koszty akwizycji nowych graczy w listopadzie 2022 r.**Podstawa prawna:** art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne**Treść raportu:**

Zarząd Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Zabrze („Spółka”), przekazuje do publicznej wiadomości informację o szacunkowych skonsolidowanych przychodach ze sprzedaży produktów Grupy Kapitałowej Artifex Mundi („Grupa”) za listopad 2022 r.

| w tys. PLN | Listopad 2022 r. | Listopad 2021 r. | Zmiana rdr. | Zmiana rdr. (w proc.) |
|---|---------------------|---------------------|----------------|--------------------------|
| Przychody ze sprzedaży produktów | 2 536 | 2 840 | -304 | -11% |
| Gry HOPA | 622 | 1 356 | -734 | -54% |
| Gry premium | 29 | 43 | -14 | -33% |
| Gry free-to-play | 1 886 | 1 442 | 444 | 31% |
| Koszty akwizycji graczy | 632 | 488 | 144 | 30% |

W listopadzie 2022 r. Grupa rozpoznała 2,536 mln zł przychodów ze sprzedaży produktów, co oznacza spadek o 11% w porównaniu do analogicznego okresu 2021 roku.

W segmencie gier free-to-play sprzedaż była wyższa o 31% (tj. 444 tys. zł) w porównaniu do analogicznego okresu 2021. Przychody z aplikacji *Unsolved* wyniosły 1 758 tys. zł (wzrost o 556 tys. zł r/r) a przychody z aplikacji *Bladebound* wyniosły 127 tys. zł (spadek o 105 tys. zł r/r).

W ocenie Zarządu Spółki, wzrost przychodów z aplikacji *Unsolved* jest wynikiem systematycznej poprawy KPI aplikacji i poszerzenia jej o dodatkową zawartość.

Zarząd Spółki pragnie odnotować, że niniejszy raport bieżący zawiera dane szacunkowe, które mogą ulec zmianie w wyniku dalszych prac księgowych. Ostateczna informacja o wielkości skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży produktów osiągniętej w listopadzie 2022 r. przez Grupę zostanie zaprezentowana w odpowiednim raporcie okresowym.