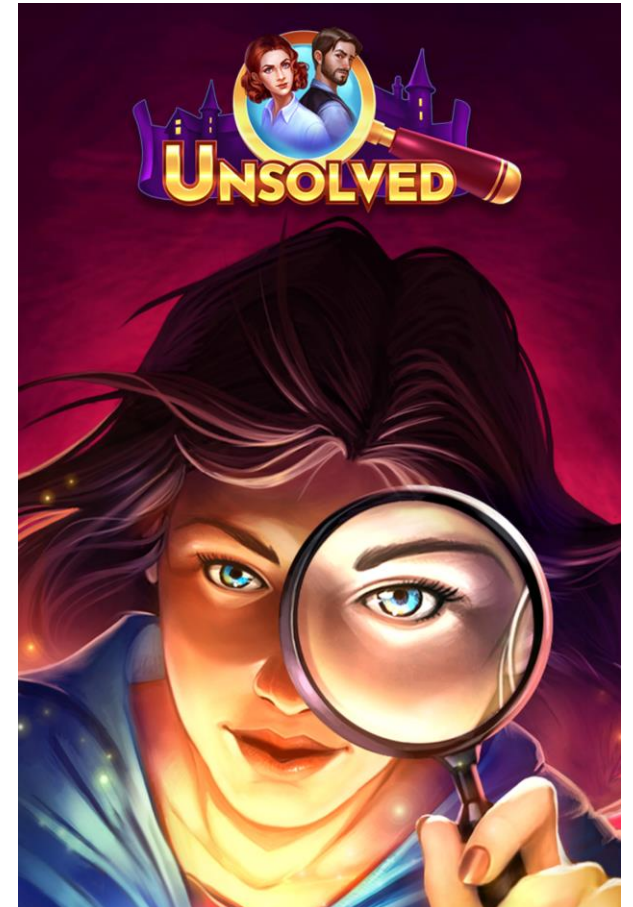


Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – styczeń 2023

Załącznik do Raportu bieżącego 5/2023

W tys. PLN	Styczeń 2023				Grudzień 2022			Styczeń 2022		
		Zmiana mdm.	%		Zmiana rdr.	%		Zmiana rdr.	%	
Przychody ze sprzedaży produktów	4 613	1 536	50%	3 077	827	22%	3 786	827	22%	
Gry free-to-play:	3 450	1 486	76%	1 964	1 049	44%	2 401	1 049	44%	
Unsolved	3 262	1 445	79%	1 817	1 329	69%	1 933	1 329	69%	
Bladebound	188	42	29%	146	-279	-60%	467	-279	-60%	
Inne	1	0	31%	1	0	-23%	1	0	-23%	
Gry HOPA	1 127	52	5%	1 075	-196	-15%	1 323	-196	-15%	
Gry premium	36	-2	-6%	38	-27	-43%	63	-27	-43%	
Koszty akwizycji graczy	2 203	1 306	146%	897	695	46%	1 508	695	46%	



- **50%** wzrostów przychodów do rekordowych **4,6 mln zł** przy nakładach na pozyskanie graczy w wysokości 2,2 mln.
- **76%** wzrost sprzedaży segmentu **free-to-play** do **3,5 mln zł**. Przychody z aplikacji **Unsolved** wyniosły **3,3 mln zł**, nakłady na pozyskanie graczy **2,2 mln zł**, wobec 1,5 mln zł przed rokiem.
- Wzrost przychodów z aplikacji **Unsolved** jest wynikiem systematycznej poprawy KPI aplikacji i poszerzania jej o dodatkową zawartość.
- Poprawa KPIs **Unsolved** oraz sprzyjające otoczenie rynkowe były katalizatorem dynamicznego wzrostu nakładów na akwizycję graczy, przy jednoczesnym zachowaniu stałych oczekiwanych stóp zwrotu.

Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – styczeń 2023 (cd.)

Załącznik do Raportu bieżącego 5/2023

