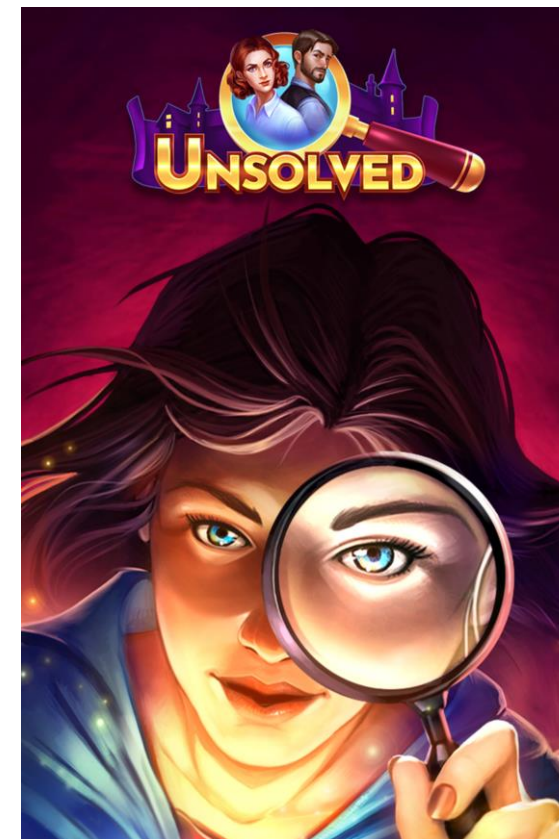


Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – kwiecień 2023

Załącznik do Raportu bieżącego 14/2023

W tys. PLN	Kwiecień 2023				Kwiecień 2022			Kwiecień 2023 YTD			
	Kwiecień 2023	Marzec 2023	Zmiana mdm.	%	Kwiecień 2022	Zmiana rdr.	%	Kwiecień 2023 YTD	Kwiecień 2022 YTD	Zmiana rdr.	%
Przychody ze sprzedaży produktów	6 295	6 222	72	1%	3 336	2 958	89%	22 223	14 409	7 814	54%
Gry free-to-play:	5 409	5 245	164	3%	1 975	3 434	174%	18 199	9 072	9 127	101%
Unsolved	5 263	5 073	190	4%	1 654	3 608	218%	17 531	7 498	10 033	134%
Bladebound	146	172	-26	-15%	319	-173	-54%	666	1 570	-904	-58%
Inne	0	0	0	23%	1	-1	-64%	2	4	-2	-48%
Gry HOPA	866	938	-71	-8%	1 340	-474	-35%	3 898	5 143	-1 244	-24%
Gry premium	20	40	-21	-51%	21	-2	-8%	125	194	-69	-35%
Koszty akwizycji graczy	3 103	3 385	-282	-8%	1 102	2 001	182%	11 101	5 025	6 076	121%

- **1%** wzrostów przychodów mdm. do rekordowych **6.3 mln zł** przy nakładach na pozyskanie graczy w wysokości 3,1 mln (-8% mdm.).
- **3%** wzrost sprzedaży segmentu **free-to-play** do **5,4 mln zł**. Przychody z aplikacji **Unsolved** wyniosły **5,2 mln zł** (+218% rdr.), nakłady na pozyskanie graczy **3,1 mln zł** (+182% rdr.), wobec 1,1 mln zł przed rokiem.
- W kwietniu miała wpływ premiera gra Eventide: Slavic Fable w wersji na NS.
- Dalsza poprawa KPIs **Unsolved**, mimo sezonowo pogarszających się warunków UA, pozwoliła ustabilizować poziom nakładów na akwizycję graczy, przy jednoczesnym zachowaniu stałych oczekiwanych stóp zwrotu.



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

Załącznik do Raportu bieżącego 14/2023

