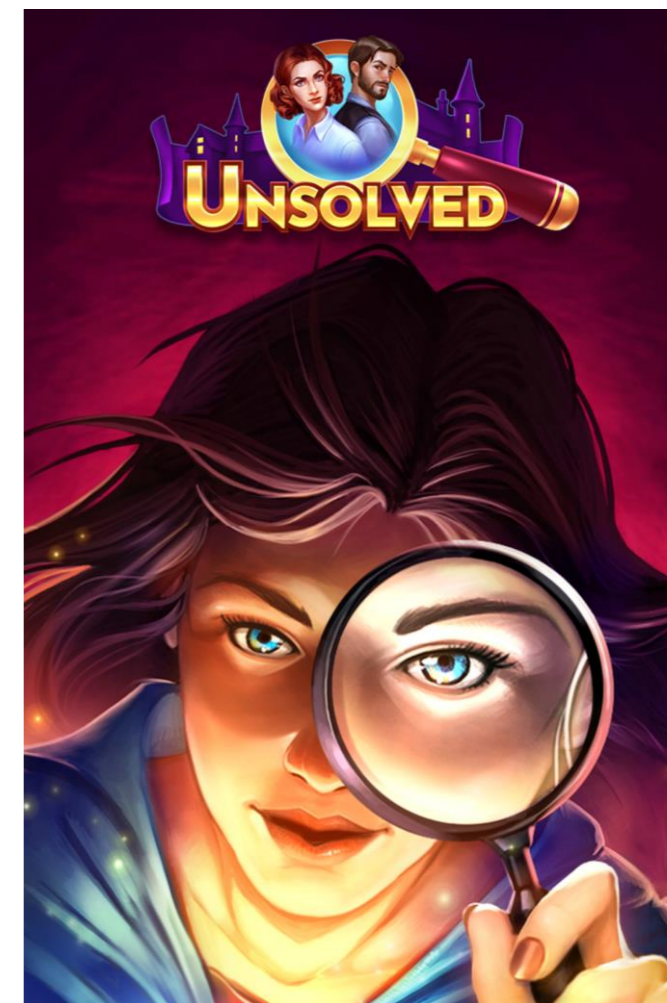


Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – luty 2024

Załącznik do Raportu bieżącego 7/2024

W tys. PLN	Luty 2024			Luty 2023		
	Luty 2024	Styczeń 2024	Zmiana mdm. %	Luty 2023	Zmiana rdr. %	
Przychody ze sprzedaży produktów	8 802	9 046	-244 -3%	5 093	3 710	73%
Gry free-to-play:	7 930	8 109	-179 -2%	4 095	3 835	94%
Unsolved	7 864	8 017	-153 -2%	3 934	3 930	100%
Bladebound	66	91	-26 -28%	161	-95	-59%
Inne	0	0	0 0%	0	0	-80%
Gry HOPA	854	913	-59 -7%	968	-114	-12%
Gry premium	19	25	-6 -24%	30	-11	-37%
Koszty akwizycji graczy	4 489	4 556	-67 -1%	2 410	2 079	86%

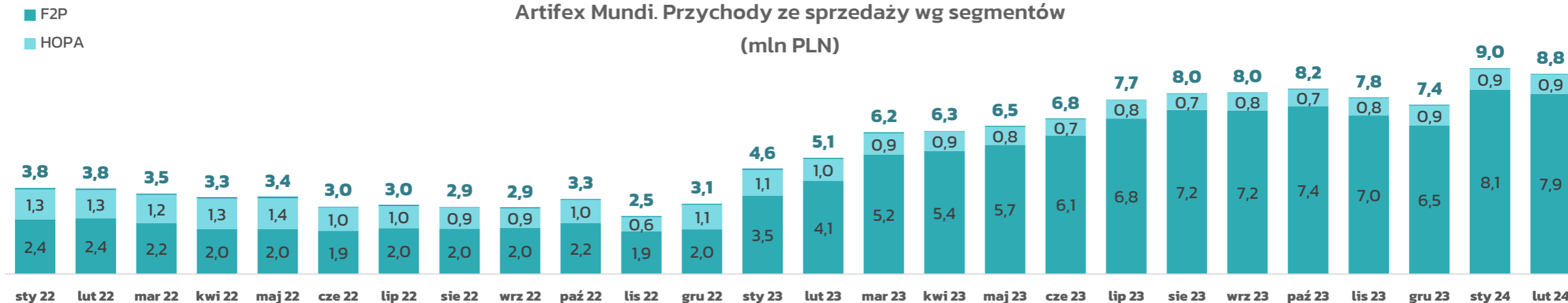
- Przychody z aplikacji **Unsolved** wyniosły **7,86 mln zł** (+100% rdr.), osiągając w lutym **rekordowy poziom średnich dziennych przychodów**, wynoszący 270k zł.
- Nieoczyszczone z wpływu wydarzeń jednorazowych oraz krótszego okresu sprzedaży przychody Unsolved zmniejszyły się o 2% w porównaniu ze styczniem br., przy niespełna 1% zmniejszeniu wydatków na akwizycję graczy.
- Oczyszczając przychody z wpływu obniżonej w okresie od 1 stycznia do 5 lutego br. prowizji Google Play, **średni dzienny przychód** z Unsolved **wzrósł** w lutym, miesiąc do miesiąca, **o blisko 12%**, przy 5% wzroście średnich dziennych wydatków na akwizycję graczy.



Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – luty 2024 (cd.)

Załącznik do Raportu bieżącego 7/2024

Artifex Mundi. Przychody ze sprzedaży wg segmentów (mln PLN)



Unsolved. Miesięczne przychody i koszty akwizycji graczy (mln PLN)

