

Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – styczeń 2026

Załącznik do Raportu bieżącego 04/2026

W tys. zł	Styczeń 2026	Grudzień 2025	Zmiana mdm.	%	Styczeń 2025	Zmiana rdr.	%
Przychody ze sprzedaży produktów	8 587	6 899	1 688	24%	9 195	-608	-7%
Gry free-to-play:	8 194	6 477	1 718	27%	8 626	-432	-5%
Unsolved	8 135	6 433	1 702	26%	8 553	-418	-5%
Bladebound	59	43	16	36%	74	-14	-20%
Gry HOPA	381	410	-29	-7%	547	-166	-30%
Gry premium	12	12	-1	-5%	22	-10	-47%
Koszty akwizycji graczy	4 688	3 140	1 548	49%	4 568	120	3%

- † Szacunkowe **przychody ze sprzedaży** wyniosły **8,6 mln zł**, co oznacza **wzrost o 24% miesiąc do miesiąca**. Na poziom pierwszej marży negatywnie wpłynęło osłabienie dolara (-12% r/r) – przy kursach z analogicznego okresu ubiegłego roku byłaby ona wyższa o ok. 0,5 mln zł.
- † Na styczniowe przychody wpływ miało **jednorazowe obniżenie prowizji** w Google Play Store z 30% na 15%, co przełożyło się na dodatkowe **535 tys. zł** przychodów. Analogiczna obniżka prowizji miała miejsce na początku 2025 roku, a jej pozytywny efekt wystąpi jeszcze w lutym.
- † W styczniu Spółka **pozyskała 727 tys. nowych użytkowników**, wobec 529 tys. w styczniu 2025 r. (+37% r/r).
- † Gra **Unsolved** wygenerowała **8,1 mln zł przychodów** oraz **3,4 mln zł pierwszej marży**, przy **kosztach akwizycji graczy na poziomie 4,7 mln zł**.

Szacunkowe przychody ze sprzedaży produktów Artifex Mundi S.A. – styczeń 2026 (cd.)

Załącznik do Raportu bieżącego 04/2026

