

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

Załącznik do Raportu bieżącego 06/2026

W tys. zł	Luty 2026	Styczeń 2026	Zmiana mdm.	%	Luty 2025	Zmiana rdr.	%	YTD Luty 2026	YTD Luty 2025	Zmiana rdr.	%
Przychody ze sprzedaży produktów	7 549	8 587	-1 038	-12%	8 265	-716	-9%	16 136	17 460	-1 324	-8%
Gry free-to-play:	7 247	8 194	-948	-12%	7 769	-523	-7%	15 441	16 396	-955	-6%
Unsolved	7 181	8 135	-954	-12%	7 708	-527	-7%	15 316	16 261	-945	-6%
Bladebound	65	59	6	11%	61	5	7%	125	134	-10	-7%
Gry HOPA	292	381	-89	-23%	475	-183	-38%	674	1 022	-348	-34%
Gry premium	10	12	-2	-13%	21	-11	-51%	22	42	-21	-49%
Koszty akwizycji graczy	3 797	4 699	-902	-19%	4 182	-385	-9%	8 496	8 750	-253	-3%

- ✦ Szacunkowe **przychody ze sprzedaży** wyniosły **7,6 mln zł**, co oznacza **spadek o 12% miesiąc do miesiąca**. Na poziom pierwszej marży negatywnie wpłynęło osłabienie dolara (-11% r/r) – przy kursach z analogicznego okresu ubiegłego roku byłaby ona wyższa o ok. 0,4 mln zł.
- ✦ Na lutowe przychody wpływ miało **jednorazowe obniżenie prowizji** w Google Play Store z 30% na 15%, co przełożyło się na dodatkowe **105 tys. zł** przychodów (wobec 535k w poprzednim miesiącu).
- ✦ W lutym Spółka **pozyskała 710 tys. nowych użytkowników**, wobec 540 tys. w lutym 2025 r. (+31% r/r).
- ✦ Gra **Unsolved** wygenerowała **7,2 mln zł przychodów** oraz **3,4 mln zł pierwszej marży**, przy **kosztach akwizycji graczy na poziomie 3,8 mln zł**.

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

Załącznik do Raportu bieżącego 06/2026

