

## **Popremierowy raport sprzedażowy dotyczący gry Succubus**

### **Raport bieżący 4/2021**

Postawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Zarząd MADMIND STUDIO S.A. z siedzibą w Bydgoszczy ("Spółka", "Emitent") informuje, że gra Succubus miała swoją premierę na platformach sprzedażowych STEAM oraz GOG w dniu 5. października 2021.

Gra wydana została na koncie wydawniczym Madmind Studio S.A.

Łączny koszt wytworzenia, testów, lokalizacji oraz marketingu Succubus na PC, liczony na dzień raportu wyniósł około 3,8 mln złotych i został już w połowie zwrócony na czas publikacji raportu.

Raporty sprzedażowe Spółki są przedstawiane w wartościach brutto. Zgodnie z polityką platformy STEAM kupujący mogą odstąpić od zakupu i mają na to czas do 14 dni.

W trakcie produkcji pozostają wersje konsolowe gry, za których stworzenie oraz wydanie odpowiada spółka Console Labs S.A. Na podstawie zawartej umowy, Madmind Studio otrzyma 80% zysku z dystrybucji gry Succubus na konsolach.

Na moment publikacji raportu :

1. Sprzedaż Succubus na STEAM i GOG - 37 tys. sztuk
2. Ocena graczy na Steam: 85% "Very Positive", oparta na 605 recenzjach
3. Wishlista gry: 282 tys.
4. Główne rynki sprzedaży gry:

Stany Zjednoczone 21%

Chiny 19%

Niemcy 13%

Rosja 6%