

## **HUUUGE, INC. KOŃCZY ROK 2022 Z PRZYCHODAMI NA POZIOMIE 319 MLN USD I REKORDOWO WYSOKĄ SKORYGOWANĄ EBITDA W WYSOKOŚCI 82,3 MLN USD**

**Spółka HUUUGE Inc., globalny producent i wydawca gier free-to-play, opublikowała wyniki finansowe za 2022 rok.**

- Skorygowana EBITDA wzrosła do 82,3 mln USD, co oznacza wzrost o 27,9% rok do roku, a skorygowany zysk netto wyniósł 64,6 mln USD w porównaniu z 41,1 mln USD w 2021 r. (+57,3% rok do roku). Oba wskaźniki osiągnęły rekordowo wysokie poziomy. Odnotowaliśmy solidne wyniki pomimo wyzwań rynkowych, dzięki strategicznej zmianie i skupieniu się na poprawie rentowności i generowania gotówki.
- W 2022 r. branża gier stanęła w obliczu bezprecedensowych wyzwań, odnotowując pierwszy w swojej historii spadek w ujęciu rocznym (-4% r/r, według Newzoo). Sektor gier mobilnych odczuł szczególnie mocny spadek -5% rok do roku, podczas gdy kategoria gier typu *social casino* skurczyła się o 2,5% rok do roku. Zaistniała sytuacja była spowodowana kilkoma czynnikami, w tym zwiększeniem wydatków konsumentów na kulturę i rozrywkę offline po pandemii koronawirusa, wpływem zmian w polityce prywatności Apple na skuteczność działań marketingowych, jak również spowolnieniem gospodarczym i rosnącą inflacją.
- W 2022 r. przychody HUUUGE wyniosły 319 mln USD, co oznacza spadek o 14,7% r/r. Przychody z głównych gier w portfolio Spółki (HUUUGE Casino i Billionaire Casino) spadły o 12,2% rok do roku, odzwierciedlając niższe wydatki na marketing i sytuację rynkową po IDFA (zmiany w polityce prywatności Apple). Przychody z nowych gier spadły o 33,1% rok do roku, głównie z powodu stopniowego spadku przychodów z Traffic Puzzle oraz niższych przychodów z innych gier z portfolio.
- Patrząc w przyszłość, HUUUGE nie rezygnuje z prób tworzenia nowych gier, otwierając kreatywne studia, czyli "Pods". Analizujemy też możliwości ekspansji poza gry mobilne i zaoferowanie swoim graczom opcji grania na wielu urządzeniach i platformach.
- Ponadto po zakończeniu szczegółowego procesu przeglądu opcji strategicznych, rada dyrektorów HUUUGE przyjęła rekomendację niezależnej specjalnej komisji i ogłosiła plany przeprowadzenia skupu akcji własnych w wysokości do 150 milionów dolarów.



**Anton Gauffin, założyciel i dyrektor generalny HUUUGE** powiedział: „Nasza koncentracja na poprawie rentowności oraz silnych przepływach pieniężnych zaowocowała rekordową skorygowaną EBITDA HUUUGE. Aktywnie odpowiadaliśmy na wyzwania przed którymi stoi cała branża, koncentrując się na zmniejszeniu kosztów oraz wzroście wydajności.”

„Jesteśmy przekonani, że skupienie się na kreatywności, innowacjach, poprawie wydajności i tworzeniu wciągających gier przyczyni się do naszego sukcesu w nadchodzących latach.”

## PODSTAWOWE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe (mln USD)	IV kw. 2022	IV kw. 2022	Zmiana	2022	2021	Zmiana
Przychody	77,7	88,5	-12,2%	318,6	373,7	-14,7%
<b>Skorygowana EBITDA*</b>	<b>29,7</b>	<b>20,7</b>	<b>43,4%</b>	<b>82,3</b>	<b>64,4</b>	<b>27,9%</b>
<b>Skorygowana marża EBITDA</b>	<b>38,3%</b>	<b>23,4%</b>	<b>14,9pp</b>	<b>25,8%</b>	<b>17,2%</b>	<b>8,6pp</b>
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	-1,8	15,6	-	38,6	44,6	-13,4%
Zysk/(strata) netto	-0,9	11,4	-	32,0	-9,7	-
<b>Skorygowany zysk/(strata) netto**</b>	<b>27,7</b>	<b>14,0</b>	<b>97,3%</b>	<b>64,6</b>	<b>41,1</b>	<b>57,3%</b>

\* Skorygowana EBITDA oznacza zysk EBITDA skorygowany o zdarzenia jednorazowe niezwiązane z podstawową działalnością Grupy, odpis z tytułu utraty wartości aktywa (Traffic Puzzle) oraz o koszty świadczeń pracowniczych (program oparty na akcjach).

\*\* Skorygowany zysk/(strata) netto zdefiniowany jest jako wynik netto za dany rok skorygowany o zdarzenia jednorazowe niezwiązane z podstawową działalnością Grupy, odpis z tytułu utraty wartości aktywa (Traffic Puzzle), koszty płatności w formie akcji oraz koszty finansowe dotyczące przeszacowania zobowiązań z tytułu akcji uprzywilejowanych serii C. Po przekształceniu akcji serii C w akcje zwykłe, co nastąpiło bezpośrednio przed ofertą publiczną przeprowadzoną w pierwszym kwartale, akcje serii C przestaną być wykazywane jako zobowiązania finansowe.

## KLUCZOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Wybrane wskaźniki KPI	IV kw. 2021	IV kw. 2021	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	510,7	727,6	-29,8%
DPU [w tys. użytkowników]	19,9	24,4	-18,1%
ARPPU na poziomie Grupy [USD]	1,7	1,3	+25,4%
ARPPU – flagowe tytuły [USD]	45,9	43,4	+5,7%
Miesięczna konwersja graczy na płacących użytkowników (%) – flagowe tytuły	10,9%	9,1%	+1,8 p.p.



Jak stwierdził **Marek Chwałek, Wiceprezes wykonawczy ds. Finansowych Huuuge**: „Zredukowaliśmy wydatki na marketing o 39%, wydatki na badania i rozwój o 11% oraz całkowite koszty operacyjne o 23% w porównaniu z rokiem ubiegłym. Działania te są przykładem naszej strategii poprawy rentowności, która przyczyniła się do znaczącej poprawy przepływów pieniężnych”.



## KONTAKT DLA MEDIÓW:

### Huuuge Games

Communications Director

Fred Chesher

[fred.chesher@huuugegames.com](mailto:fred.chesher@huuugegames.com)

### M+G

Magda Kołodziejczyk

+48 501 168 807

[magda.kolodziejczyk@plusg.com.pl](mailto:magda.kolodziejczyk@plusg.com.pl)

## KONTAKT DLA INWESTORÓW:

### Huuuge Games

Izabela Ginel

Specjalistka ds. Relacji Inwestorskich

[izabela.ginel@huuugegames.com](mailto:izabela.ginel@huuugegames.com)

Więcej informacji na <https://ir.huuugegames.com>



**Play Together.**

Huuuge to globalny producent i wydawca gier mobilnych typu *free-to-play*. Wizja Spółki zakłada umożliwienie interakcji użytkownikom gier mobilnych, a jej misją jest zaoferowanie miliardom ludzi wspólnej zabawy.

Gry Huuuge miesięcznie dają rozrywkę milionom graczy na całym świecie. Od lutego 2021 akcje Huuuge są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.