



Warszawa, 28 marca 2022 r.

HUUUGE, INC. KOŃCZY ROK 2021 Z REKORDOWO WYSOKIMI PRZYCHODAMI NA POZIOMIE 374 MLN USD I SKORYGOWANĄ EBITDA W WYSOKOŚCI 64,4 MLN USD

Spółka HUUUGE Inc., globalny producent i wydawca gier free-to-play, opublikowała wyniki finansowe za 2021 rok.

- W 2021 roku HUUUGE wypracowała dwucyfrowy wzrost przychodów w stosunku do poprzedniego roku, na poziomie 12%. Przychody ze sprzedaży flagowych tytułów (HUUUGE Casino i Billionaire Casino) wzrosły o 5,3% rok do roku, natomiast przychody z nowych gier zwiększyły się o 115,5%, głównie za sprawą Traffic Puzzle - wzrost przychodów z tej gry wyniósł ponad 246%.
- Baza użytkowników gry Traffic Puzzle stale rośnie. Dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU) w czwartym kwartale 2021 roku przekroczyła 200 000, a tzw. run-rate (ekstrapolowane przychody roczne liczone na podstawie przychodów z ostatniego miesiąca) przekroczyły na koniec czwartego kwartału poziom 35 mln USD. Zdaniem HUUUGE istnieje jeszcze znaczny potencjał do dalszego skalowania tego tytułu.
- Wartość skorygowanej EBITDA zwiększyła się do 64,4 mln USD, co oznacza wzrost o 12,4% w porównaniu z rokiem ubiegłym, a skorygowany zysk netto wyniósł 41,1 mln USD w porównaniu z 48,1 mln USD w 2020 roku. Tak dobre wyniki uzyskano pomimo niesprzyjającego otoczenia rynkowego, w tym panującej w sektorze niepewności wywołanej skutkami pandemii COVID-19 oraz zmianami w polityce prywatności Apple.
- W 2021 roku spółka HUUUGE zawarła cztery nowe umowy wydawnicze i zamierza podpisać kolejne w 2022 roku. Dodatkowo portfolio HUUUGE poszerzyło się o trzy nowe tytuły własne: Brink of Mayhem (jedyna w swoim rodzaju gra z gatunku shooter na urządzenia mobilne), Gatherers (społecznościowa „strzelanka” w trybie umożliwiającym rozgrywkę wieloosobową) oraz Rogue Land (uznana za najlepszą grę rywalizacyjną w konkursie Najlepsze gry 2021 organizowanym przez Google).

Anton Gauffin, założyciel i dyrektor generalny HUUUGE powiedział: *„Jesteśmy dumni z solidnych wyników finansowych osiągniętych w ubiegłym roku pomimo niesprzyjającego otoczenia rynkowego. Podsumowując rok 2021, pragniemy zwrócić uwagę na transakcję nabycia Traffic Puzzle, którą sfinalizowaliśmy w kwietniu, ponieważ doskonale obrazuje ona sposób, w jaki HUUUGE skaluje i rozwija swoją działalność. W przyszłości zamierzamy zwiększyć skalę działalności wydawniczej, jak również inwestować w tworzenie nowych gier. Nasza oferta wzbogaciła się o takie tytuły, jak Gatherers, Rogue Land oraz Brink of Mayhem. Innowacyjność i kreatywność są częścią naszego DNA. Rok 2022 będzie pod tym względem podobny, ponieważ nadal badamy potencjał innowacji w grach, a zwłaszcza technologii Web3 i Blockchain, które zyskują na popularności w branży i które aktywnie analizujemy.”*



PODSTAWOWE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe (mln USD)	IV kw. 2021	IV kw. 2020	Zmiana	2021	2020	Zmiana
Przychody	88 507	89 192	-0,8%	373 739	332 721	+12,3%
Skorygowana EBITDA*	20 727	3 065	+576,2%	64 357	57 272	+12,4%
Skorygowana marża EBITDA	23,4%	3,4%	+20 p.p.	17,2%	17,2%	-
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	15 556	66	>999,9%	44 577	50 184	-11,2%
Zysk/(strata) netto	11 378	(107 359)	-	(9 681)	(82 604)	-
Skorygowany zysk/(strata) netto**	14 018	2 056	581,8%	41 076	48 110	-14,6%

* Skorygowana EBITDA oznacza zysk EBITDA skorygowany o zdarzenia jednorazowe niezwiązane z podstawową działalnością Grupy oraz o koszty płatności w formie akcji.

** Skorygowany zysk/(strata) netto zdefiniowany jako wynik netto za dany rok skorygowany o zdarzenia jednorazowe niezwiązane z podstawową działalnością Grupy, 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.

Przychody za rok 2021 wzrosły o 12,3%. Głównym motorem tego wzrostu była gra *Traffic Puzzle*, z której przychody rok do roku zwiększyły się o 246,5%. Na osiągnięty wynik dodatkowo wpłynęła lepsza monetyzacja użytkowników flagowych tytułów, która zawiązką skompensowała spadek DAU. W czwartym kwartale 2021 roku łączne przychody nie uległy istotnej zmianie w porównaniu z analogicznym okresem ubiegłego roku.

Skorygowany zysk EBITDA Huuuge za 2021 rok wyniósł 64,4 mln USD, co oznacza wzrost o 12,4% w porównaniu z rokiem poprzednim. Natomiast skorygowany wynik netto ukształtował się na poziomie 41,1 mln USD w porównaniu z 48,1 mln USD w 2020 roku. Zanotowany spadek względem roku ubiegłego wynikał z wyższej amortyzacji, większych kosztów finansowych oraz zwiększenia podatku w 2021 roku.

PODSTAWOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Wybrane wskaźniki KPI	IV kw. 2021	IV kw. 2020	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	727,6	893,9	-18,6%
DPU [w tys. użytkowników]	24,4	27,8	-12,3%
ARPPU na poziomie Grupy [USD]	1,3	1,1	+21,9%
ARPPU – flagowe tytuły [USD]	43,4	36,9	+17,5%
Miesięczna konwersja graczy na płacących użytkowników (%) – flagowe tytuły	9,1%	8,3%	+0,8 p.p.



W roku obrotowym 2021 łączna dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU) zmniejszyła się o 17% rok do roku, głównie w odniesieniu do flagowych tytułów (-24% w ujęciu rocznym), podczas gdy dla nowych gier pozostała na niezmiennym poziomie, a dla *Traffic Puzzle* wzrosła o 199%. Spadek wskaźnika DAU w portfolio flagowych tytułów wynikał z mniejszej liczby instalacji. Dzienna liczba aktywnych użytkowników nowych gier obniżyła się z powodu przeniesienia inwestycji do *Traffic Puzzle* – gry generującej atrakcyjne wskaźniki monetyzacji.

W ostatnich latach spółka Huuuge konsekwentnie zwiększała wskaźnik ARPPU (średni przychód na użytkownika płacącego) swoich flagowych tytułów dzięki funkcjonalnościom społecznościowym oferowanych gier oraz koncentracji na wydarzeniach na żywo i ofertach specjalnych. W czwartym kwartale 2021 roku nastąpił niewielki spadek w ujęciu kwartalnym, natomiast w ujęciu rocznym wskaźnik ARPPU flagowych tytułów wzrósł o 17%. W całym 2021 roku ARPPU zwiększył się o 16% rok do roku, natomiast dla flagowych tytułów wzrósł o 23% rok do roku. ARPPU flagowych tytułów spółki Huuuge pozostaje na najwyższych poziomach w kategorii gier *social casino*.

Jak stwierdził **Grzegorz Kania, Dyrektor Finansowy Huuuge**: *„Udało nam się konsekwentnie poprawiać wskaźniki KPI dotyczące monetyzacji naszych flagowych gier i utrzymać ARPPU na najwyższych poziomach w kategorii gier social casino. Jednocześnie skupiamy się na długości życia flagowych tytułów. Skalowanie Traffic Puzzle przebiega zgodnie z planem. Baza użytkowników tej gry nadal rośnie, a dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU) w czwartym kwartale 2021 roku była wyższa niż 200 000, natomiast tzw. run-rate na koniec czwartego kwartału przekroczyły 35 mln USD. Jesteśmy również zadowoleni z osiągnięcia dwucyfrowego wzrostu skorygowanego zysku EBITDA, solidnej marży EBITDA na poziomie 17,2% oraz wysokiego skorygowanego zysku netto pomimo niekorzystnych warunków rynkowych obserwowanych w ubiegłym roku.”*

KONTAKT DLA MEDIÓW:

Huuuge

Marta Andreasik

PR Manager

+48 538 519 789

marta.andreasik@huuugegames.com

M+G

Magda Kołodziejczyk

+48 501 16 88 07

magda.kolodziejczyk@mplusg.com.pl

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

O HUUUGE

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.