



HUUUGE

Play Together.

Luty 2021

Historia globalnego sukcesu w branży gier

huuugegames.com

Zastrzeżenia prawne

Niniejsza prezentacja („Prezentacja”, za odniesienia do której uznaje się wszelkie informacje przekazane na piśmie lub ustnie w związku z nią lub w związku z dalszymi zapytaniem oraz wszelkie tego rodzaju informacje, które mogą zostać przekazane w przyszłości), żadna jej kopia ani zawarte w niej informacje nie są publikowane i nie mogą być rozpowszechniane bezpośrednio lub pośrednio w Stanach Zjednoczonych Ameryki, Kanadzie, Australii, Japonii lub jakiegokolwiek innej jurysdykcji, w której tego rodzaju publikowanie lub dystrybucja mogą być zabronione lub ograniczone przez prawo. Poprzez uczestnictwo w niniejszym spotkaniu, na którym przedstawiana jest Prezentacja, lub poprzez czytanie slajdów Prezentacji, zobowiązują się Państwo do przestrzegania przedstawionych poniżej ograniczeń.

Niniejsza Prezentacja została przygotowana przez Huuuge, Inc. z siedzibą w Dover, Delaware, USA („Spółka”) wyłącznie w celu wykorzystania podczas prezentacji dla potencjalnych inwestorów, aby przedstawić wspomnianym osobom ogólne informacje o Spółce i jej grupie oraz zarys działalności Spółki w związku z planowaną publiczną ofertą akcji Spółki („Akcje Oferowane”) oraz ubieganiem się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji Spółki (w tym Akcji Oferowanych) do obrotu na rynek regulowany obsługiwany przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (zbiorczo określanych jako „Oferta”).

Prezentacja nie jest prospektem w rozumieniu rozporządzenia (UE) 2017/1129 wraz z późniejszymi zmianami („rozporządzenie prospektowe”) i jako taka nie stanowi oferty sprzedaży, subskrypcji ani żadnej formy nakłaniania do nabycia bądź subskrypcji papierów wartościowych. Prospekt sporządzony w związku z Ofertą, wraz z wszelkimi zmianami lub suplementami do niego („Prospekt”), będzie jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o Spółce, akcjach w obrębie Spółki, Akcjach Oferowanych i Ofercie. Zakłada się, że Prospekt zostanie zatwierdzony przez Komisję Nadzoru Finansowego („KNF”), która jest właściwym organem nadzorującym rynek kapitałowy w Polsce.

Wszelkich inwestycji w Akcje Oferowane w ramach Oferty należy dokonywać wyłącznie na podstawie informacji zamieszczonych w Prospekcie oraz wszelkich zmian lub suplementów do niego. W momencie publikacji Prospekt może zawierać informacje różniące się od informacji zamieszczonych w Prezentacji.

Niniejsza Prezentacja jest ściśle poufna dla odbiorcy. Niniejszej Prezentacji, żadnej jej części ani informacji w niej zawartych nie można powielać, rozprowadzać, przekazywać ani w inny sposób ujawniać, bezpośrednio lub pośrednio, jakiegokolwiek innej osobie, ani też publikować, w całości lub w części.

W przypadku uzyskania dostępu do niniejszej Prezentacji przez pomyłkę lub jeżeli odbiorca nie jest adresatem niniejszej Prezentacji ani osobą upoważnioną do korzystania z niej, uprasza się o uwzględnienie poufnego charakteru niniejszej Prezentacji i niezwłoczny kontakt ze Spółką w celu zwrócenia Prezentacji Spółce. Niniejsza Prezentacja ma charakter wyłącznie informacyjny i nie ma na celu promowania w sposób szczególny potencjalnej subskrypcji papierów wartościowych w rozumieniu art. 2 lit. k) ppkt (ii) rozporządzenia prospektowego.

Niniejsza Prezentacja nie stanowi oferty ani części oferty i nie powinna być interpretowana jako oferta, nakłanianie lub zaproszenie do sprzedaży lub emisji; oferta, nakłanianie lub zaproszenie do subskrypcji, gwarantowania emisji, kupna lub innej formy nabycia papierów wartościowych Spółki lub którejkolwiek z jej spółek zależnych w którejkolwiek jurysdykcji; ani jako zachęta/rekomendacja do podjęcia działalności inwestycyjnej w którejkolwiek jurysdykcji. Niniejsza Prezentacja ani żadna jej część, ani fakt jej dystrybucji lub publikowania nie stanowią podstawy jakiegokolwiek umowy, zobowiązania lub decyzji inwestycyjnej ani nie należy się na nich opierać przy podejmowaniu wymienionych działań bądź decyzji.

Informacje zawarte w niniejszej Prezentacji mają jedynie charakter wstępny i orientacyjny, i nie służą przedstawieniu faktycznych informacji wymaganych do oceny Spółki, jej sytuacji finansowej lub jakiegokolwiek decyzji inwestycyjnej. Niniejsza Prezentacja nie ma na celu dostarczenia porad księgowych, prawnych lub podatkowych i nie należy się na niej opierać w wymienionym zakresie; nie stanowi też rekomendacji inwestycyjnej w zakresie Oferty. Niniejsza Prezentacja jest połączona z prezentacją ustną i nie powinna być wyciągana z kontekstu.

Niniejsza Prezentacja nie stanowi rekomendacji w zakresie papierów wartościowych, które mają być oferowane zgodnie z jakimkolwiek prospektem, i nie uwzględnia celów inwestycyjnych, sytuacji finansowej ani szczególnych potrzeb indywidualnych odbiorców. Żadne informacje zawarte w niniejszej Prezentacji nie mogą być uznawane za porady inwestycyjne ani rekomendacje inwestycyjne. Informacje zawarte w Prezentacji nie zostały zweryfikowane w sposób niezależny. Nie składa się żadnych oświadczeń, gwarancji ani zobowiązań w sposób wyraźny ani dorozumiany co do rzetelności, dokładności, kompletności lub poprawności informacji bądź opinii zawartych w niniejszym dokumencie i nie należy zakładać wiarygodności wspomnianych informacji bądź opinii.

W niniejszej Prezentacji zamieszczono określone informacje statystyczne, ekonomiczne i rynkowe dotyczące rynku, na którym działa Spółka, niektórych jej konkurentów, trendów rynkowych oraz niektórych prognoz gospodarczych. Wspomniane informacje rynkowe, o ile nie stanowią odpisu i nie są przypisane wyłącznie do innego zewnętrznego źródła, zostały przygotowane lub obliczone przez Spółkę na podstawie danych dostarczonych przez zewnętrzne strony trzecie i obejmują szacunki, oceny, korekty i osądy oparte na doświadczeniu Spółki oraz znajomości branży, w której działa Spółka. Przedmiotowe informacje rynkowe są do pewnego stopnia subiektywne, ponieważ zostały sporządzone częściowo w oparciu o szacunki, oceny, korekty oraz osądy i nie zostały zweryfikowane przez niezależną stronę trzecią. Chociaż uważa się, że tego rodzaju szacunki, oceny, korekty i osądy są zasadne, a sporządzone informacje rynkowe odpowiednio odzwierciedlają sektor i rynki, na których działa Spółka, nie można zapewnić, że takie szacunki, oceny, korekty i osądy są najwłaściwsze do dokonywania ustaleń dotyczących informacji rynkowych, ani że informacje rynkowe przygotowane przez inne źródła nie będą się istotnie różnić od informacji rynkowych zawartych w niniejszej Prezentacji.

W niniejszej Prezentacji zamieszczono informacje na temat wybranych konkurentów Spółki, w tym informacje finansowe i wskaźniki, których wyliczenie może się różnić pomiędzy firmami działającymi na rynku gier mobilnych, w związku z czym dane te mogą okazać się niemożliwe do porównania. Kwestie omówione w niniejszej Prezentacji mogą stanowić stwierdzenia prognozujące. Stwierdzenia prognozujące to stwierdzenia inne niż stwierdzenia faktów historycznych. Stwierdzenia, które zawierają słowa „oczekiwać”, „zamierzać”, „planować”, „wierzyć”, „projektować”, „przewidywać”, „będzie”, „celować”, „zamierzać”, „może”, „być może”, „kontynuować” i podobne stwierdzenia o charakterze przyszłym lub odnoszącym się do przyszłości wskazują na stwierdzenie prognozujące.

Stwierdzenia prognozujące obejmują w szczególności stwierdzenia dotyczące wyników finansowych, strategii biznesowej, planów i celów Spółki związanych z jej przyszłą działalnością (obejmuje to również potencjał rozwoju). Wszystkie stwierdzenia prognozujące zawarte w niniejszej Prezentacji dotyczą spraw, które wiążą się ze znanym i nieznanym ryzykiem, wątpliwościami oraz innymi czynnikami, które mogą spowodować, że rzeczywiste wyniki, wydajność lub osiągnięcia Spółki będą się znacząco różnić od tych wskazanych w tego rodzaju stwierdzeniach prognozujących oraz od wyników, wydajności lub osiągnięć Spółki z przeszłości. Przedmiotowe stwierdzenia prognozujące opierają się na różnych założeniach i szacunkach dotyczących przyszłych wydarzeń, w tym na licznych założeniach dotyczących obecnych i przyszłych strategii biznesowych Spółki oraz przyszłego środowiska operacyjnego. Spółka uważa, że te szacunki i założenia są uzasadnione, jednak mogą się one okazać nieprawidłowe.

Informacje, opinie i stwierdzenia prognozujące przedstawione w niniejszej Prezentacji są aktualne wyłącznie w dniu niniejszej Prezentacji i mogą ulec zmianie bez wcześniejszego zawiadomienia. Spółka, jej dyrektorzy, agenci, pracownicy i doradcy nie mają zamiaru i jednoznacznie zrzekają się jakiegokolwiek obowiązku lub zobowiązania do tworzenia lub rozpowszechniania jakichkolwiek suplementów, poprawek, aktualizacji lub korekt jakichkolwiek informacji, opinii lub stwierdzeń prognozujących zamieszczonych w niniejszej Prezentacji, aby odzwierciedlały one wszelkie zmiany wydarzeń, warunków lub okoliczności. W zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy prawa Spółka, podmioty prowadzące księgę popytu Oferty – tj. Credit Suisse Securities (Europe) Limited, J.P. Morgan Securities plc i IPOPEMA Securities S.A. („prowadzący księgę popytu”) – ani żaden z ich podmiotów stowarzyszonych, doradców lub przedstawicieli nie ponoszą jakiegokolwiek odpowiedzialności za jakiegokolwiek straty wynikające z jakiegokolwiek wykorzystania niniejszej Prezentacji lub jej treści lub w inny sposób powstałe w związku z niniejszą Prezentacją (wynikające z zaniedbania lub z innej przyczyny).

Niniejsza Prezentacja nie jest przeznaczona do rozpowszechniania ani wykorzystywania przez jakąkolwiek osobę lub podmiot w jakiegokolwiek jurysdykcji, w której taka dystrybucja lub wykorzystanie byłoby sprzeczne z lokalnym prawem lub przepisami bądź w której wspomniane działania wiązałyby się dla Spółki lub któregośkolwiek z jej podmiotów stowarzyszonych z kwestiami zezwoleń, zgłoszeń, licencjonowania bądź innych wymogów rejestracyjnych wynikających z mającego zastosowanie prawa. Niniejszej Prezentacji, żadnej jej części ani kopii nie można przysyłać ani transmitować do Stanów Zjednoczonych ani bezpośrednio lub pośrednio rozpowszechniać w Stanach Zjednoczonych. Nieprzestrzeganie tego ograniczenia może stanowić naruszenie obowiązujących w Stanach Zjednoczonych przepisów dotyczących papierów wartościowych. Osoby, w posiadanie których trafi niniejsza Prezentacja, powinny przestrzegać wszystkich tego rodzaju ograniczeń.

Wszelkie papiery wartościowe, o których mowa w niniejszej Prezentacji, nie zostały i nie zostaną zarejestrowane zgodnie z obowiązującą w Stanach Zjednoczonych ustawą o papierach wartościowych z 1933 r. z późniejszymi zmianami. Żadnych z przedmiotowych papierów wartościowych nie można oferować ani sprzedawać w Stanach Zjednoczonych, chyba że na podstawie zwolnienia z wymogów rejestracyjnych nakładanych przez wspomnianą ustawę lub w ramach transakcji, która nie podlega tym wymogom.

Credit Suisse Securities (Europe) Limited i J.P. Morgan Securities plc są autoryzowane w Wielkiej Brytanii przez Prudential Regulation Authority i podlegają nadzorowi Financial Conduct Authority oraz Prudential Regulation Authority. IPOPEMA Securities S.A. jest autoryzowana w Polsce i podlega nadzorowi KNF.

Prowadzący księgę popytu prowadzą działalność w związku z Ofertą wyłącznie na rzecz Spółki i żadnych innych podmiotów; nie będą traktować żadnej innej osoby (niezależnie od tego, czy jest to odbiorca niniejszej Prezentacji) jako klienta w związku z Ofertą i nie będą odpowiedzialni za zapewnienie ochrony przyznanej ich odpowiednim klientom żadnej innej osobie, ani za doradzanie żadnej innej osobie w zakresie treści Prezentacji lub w zakresie jakiegokolwiek innej transakcji, o której mowa w Prezentacji. Treść niniejszej Prezentacji nie została zweryfikowana przez prowadzących księgę popytu ani żaden z ich podmiotów stowarzyszonych.

Spis treści

	Strona
01 Poznaj Huuuge Games	3
02 Przewagi konkurencyjne	9
03 Wyniki finansowe	27





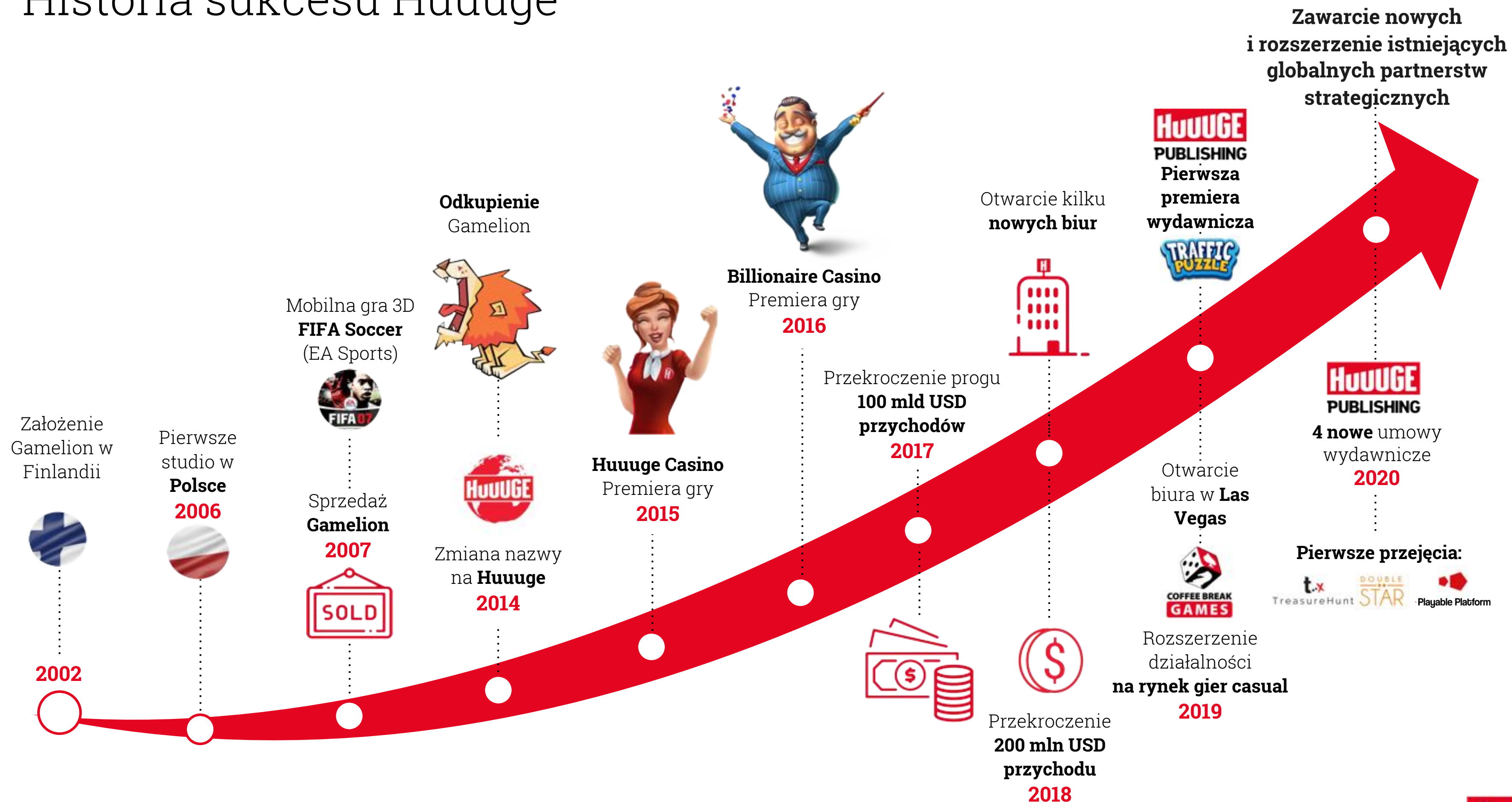
MISJA:

**Zaoferowanie miliardom ludzi
wspólnej zabawy**

WIZJA:

**Przekształcenie gier mobilnych w
masowe doświadczenie społecznościowe**

Historia sukcesu HUUUGE



Huuuge Games w skrócie

Kim jesteśmy: Globalny producent i wydawca gier skoncentrowany na wielomiliardowym, szybko rozwijającym się rynku gier mobilnych

W czym jesteśmy najlepsi: W tworzeniu, wydawaniu i obsłudze gier mobilnych na dużą skalę

Co nas wyróżnia: Najlepsza monetyzacja gier free-to-play w naszej kategorii

316 mln USD

Przychody
(Rok poprzedzający
30.09.2020)

28%

Średnioroczny wzrost
przychodów CAGR
(2017 – rok poprzedzający
30.09.2020)

32 USD

ARPPU¹
(9 miesięcy 2020 r.)

0,92 USD

ARPDau²
(9 m-cy 2020 r.)

200+ mln

Interakcji graczy

5 mln

Średnia MAU³
(9 miesięcy 2020 r.)

10

Oddziałów na
świecie⁴

600+

Pracowników

7,2%

Wskaźnik miesięcznej
konwersji*
(*liczonych jako
MPU/MAU³) flagowych
gier
(9 miesięcy 2020 r.)

Źródło: Dane spółki

Uwaga: ¹ Average Revenue Per Paying User (średni przychód na płacącego użytkownika); ² Average Revenue Per Daily Active User (średni przychód na dziennego aktywnego użytkownika); ³ MPU: Monthly Paying Users (miesięczni płacący użytkownicy); Monthly Active Users (miesięczni aktywni użytkownicy); ⁴ Obejmuje dwa studia zewnętrzne w Kijowie i Hongkongu; Dane finansowe za 9 miesięcy 2020 r. opierają się na niezaudytowanych sprawozdaniach kierownictwa; Dane operacyjne za 9 miesięcy 2020 r. nie zostały poddane przeglądowi ani audytowi

Podstawy społecznościowych gier mobilnych



Kto w nie gra?

WSZYSCY

2,7 mld graczy mobilnych w 2021E

38%

spośród nich robi zakupy w aplikacji

65%

graczy na świecie stanowią kobiety

50%+

graczy ma ponad 34 lata



Dlaczego gracze je wybierają?

Przyjemny i angażujący

sposób na spędzanie czasu i relaks.

Łatwo dostępna, **tania forma rozrywki**,
w której udział można brać **gdziekolwiek,**
24/7/365

Atrakcyjne **elementy społecznościowe**

Sposób na odreagowanie

dostępny w dowolnym momencie



Dlaczego robią zakupy w aplikacji?

Rozrywka/czas gry

Dodatkowe korzyści /zawartość

Efekt sieci społecznościowej

Przyspieszenie postępów w grze
i lepsze wyniki w rankingach

**Szeroka publiczność umożliwia tworzenie dużych sieci społecznościowych
i może zostać zmonetyzowana poprzez zakupy w aplikacji i reklamy**

Przegląd naszych flagowych gier

Huuuge Casino



Premiara w 2015 r.

1,5 mln miesięcznych aktywnych użytkowników (9 miesięcy 2020 r.)

- Flagowy tytuł **Huuuge Games**, który przyniósł **ponad 600 mln USD przychodów od czasu premiery** na iOS, Androidzie i Facebooku
- Oferuje graczom ponad **100 automatów do gry w kasynie**, a także pokera, bakarata i ruletkę
- Huuuge Casino to **pionier wśród gier typu social casino**, zapewniający użytkownikom prawdziwie mobilną rozgrywkę oraz **rozgrywkę gracz vs. gracz w czasie rzeczywistym**
- Pierwsza gra, która wprowadziła funkcjonalności takie jak **kluby** do gier typu social casino



Huuuge Casino



Billionaire Casino



Billionaire Casino



Premiera w 2016 r.

1 mln miesięcznych aktywnych użytkowników (9 miesięcy 2020 r.)

- Przychody Billionaire Casino **urośli w szybkim tempie**, do ponad **250 mln USD** od czasu premiery
- Oferuje graczom **ponad 100 automatów do gry w kasynie**, a także pokera, bakarata i ruletkę
- **Estetyka, która odróżnia grę** od Huuuge Casino przyciąga **dodatkową grupę graczy**
- Pozwala graczom **stworzyć klub** razem ze znajomymi lub dołączyć do klubu, by **poznać nowych ludzi** podczas gry na automatach

DLACZEGO

ODNIOŚŁY TAK WIELKI SUKCES?

- Nasze gry **są dostępne za darmo**, a główną metodą monetyzacji są **IAP = mikropłatności albo mikrotransakcje**
- **Innowacyjne mechaniki gry i elementy społecznościowe** naszych gier **zwiększają zwiększają wskaźniki konwersji** i pozwalają naszym grom osiągać wyniki powyżej średniej rynkowej
- Angażujemy naszych graczy w **personalizowane aktywności**, aby ich zatrzymać
- Skupiamy się w szczególności na działaniach typu **Live Ops**, które obejmują różne funkcjonalności, od **dziennych wyzwań** po okresowe **większe wydarzenia**
- Nasze **wyjątkowe funkcje społecznościowe** również są motorem napędowym **głębszego zaangażowania i ponad przeciętnej monetyzacji** naszych graczy

Spis treści

	Strona
01 Poznaj HUUUGE Games	3
02 Przewagi konkurencyjne	9
03 Wyniki finansowe	27



Ekscytująca i wyjątkowa propozycja inwestycyjna



1



Ogromny i szybko rosnący rynek gier mobilnych

2



Lider rynku prawdziwie społecznościowych gier mobilnych z portfolio sprawdzonych gier i atrakcyjną ofertą w przygotowaniu

3



Potencjał wzrostu zapewniany dzięki bazie wartościowych użytkowników i najlepsze w swojej kategorii wskaźniki monetyzacji

4



Dynamiczny wzrost przychodów i przepływów pieniężnych dzięki skalowalnemu modelowi biznesowemu

5



Skuteczna strategia “buduj i kupuj” oraz dynamicznie rosnący wachlarz nowych możliwości

6

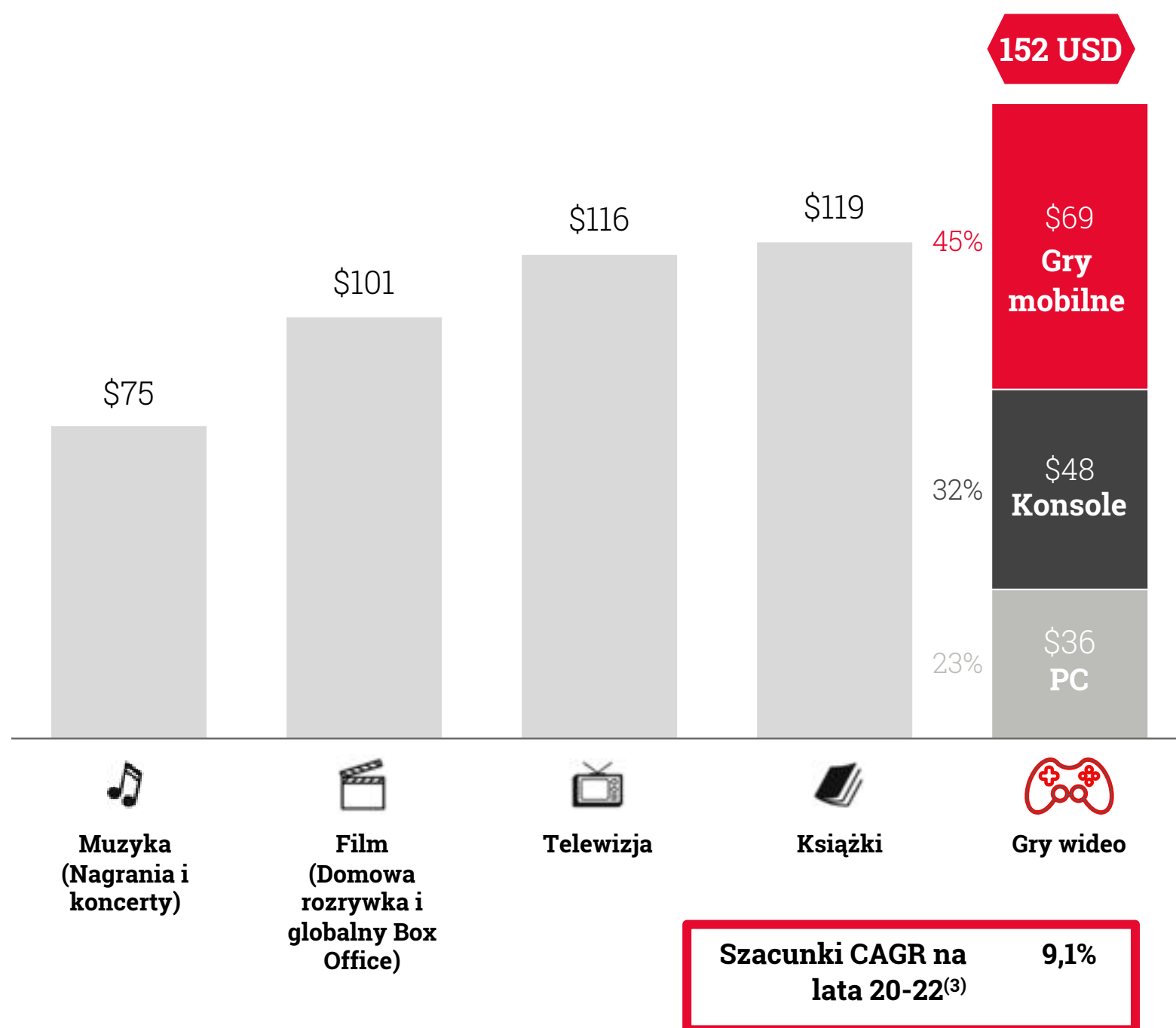


Kierowana przez założyciela, wizjonerska i doświadczona kadra menedżerska ze znaczącymi sukcesami w przeszłości



1 Gry mobilne zdominowały świat rozrywki

Wydatki na rozrywkę na świecie (w mld USD, 2019 r.)



Gry mobilne napędzają wzrost w branży gier (CAGR w latach 2020-2022)



Gry mobilne to najgorętszy segment rynku!



Pierwsze prawdziwie społecznościowe gry kasynowe



Ilustracja przedstawiająca lobby w Huuuge Casino, w którym spotykają się gracze z całego świata

Platforma zapewnia angażującą warstwę społecznościowej metagry

Przełomowa platforma społecznościowa do gier o niesamowitej skalowalności...

- **Pierwsza** prawdziwa gra wieloosobowa w czasie rzeczywistym w segmencie social casino, która oferuje wyjątkowe doświadczenie społecznościowe
- **Ponad 200 mln** interakcji pomiędzy graczami tworzącymi aktywną sieć osób, które wspólnie grają, dobrze się bawią, rywalizują i wzajemnie się poznają
- Gracze ze **195** krajów
- **Ponad 200,000** klubów

...z dużą liczbą lojalnych użytkowników i rosnącą monetyzacją

- **43%** MAU¹ należy do klubu²
- **74%** płacących użytkowników należy do przynajmniej jednego klubu²
- **85%** płacących użytkowników wchodzi w interakcje z innymi graczami poprzez system klubów, czaty i ligi²

Inteligentna architektura sieci społecznościowej jest trudna do skopiowania

Nasze kluby graczy zwiększają zaangażowanie i monetyzację



Kluby w naszych grach

Spółecznościowa metagra

- System ligowy klubów – tygodniowa tablica wyników rywalizacji
- Wydarzenia klubowe – codzienne zadania dla członków klubów
- Dodatkowe korzyści płynące z grania w tę samą grę jednocześnie z innymi osobami

Komunikacja

- Czat klubu i emotikony
- Tablica klubowa (forum)

Zaawansowane korzyści klubowe nowej generacji

- Członkowie otrzymują bonus/nagrodę, jeśli inny członek ich klubu dokona zakupu lub trafi jackpota

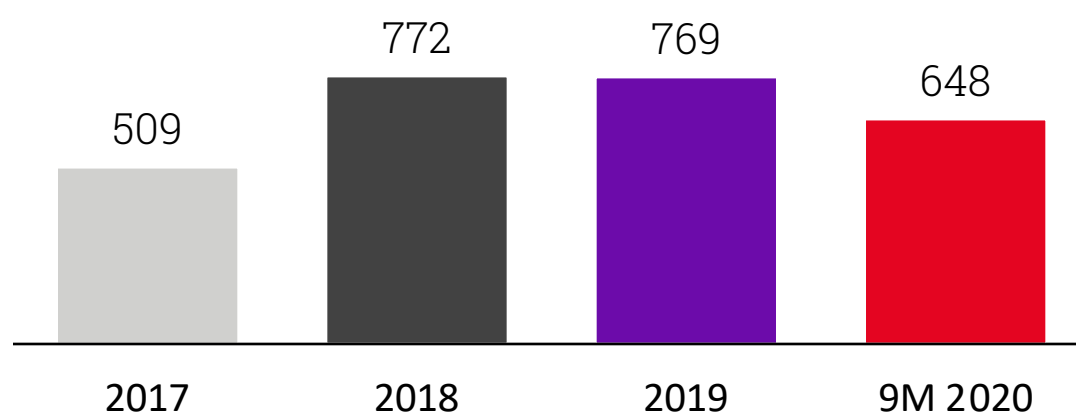
Dzięki klubom gracze pozostają aktywni i zaangażowani, co zatrzymuje ich przy grze

Imponujące wskaźniki

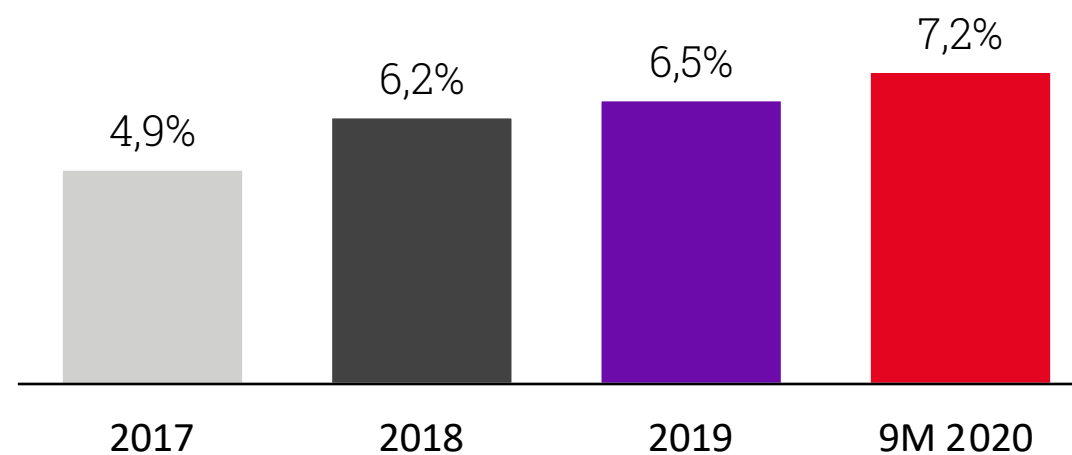
Rosnąca konwersja graczy płacących kilka lat po ich pozyskaniu

Flagowe gry¹

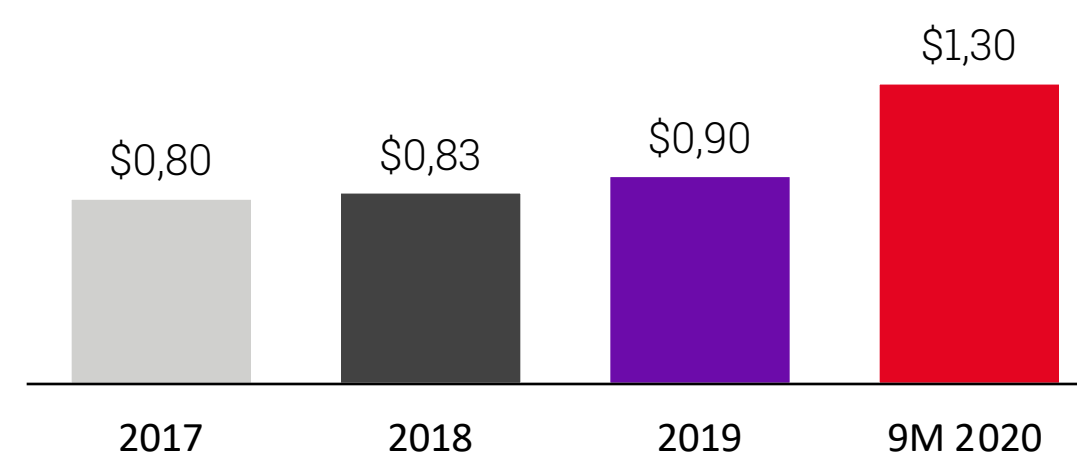
DAU (w tysiącach)



Konwersja (MPU/MAU)

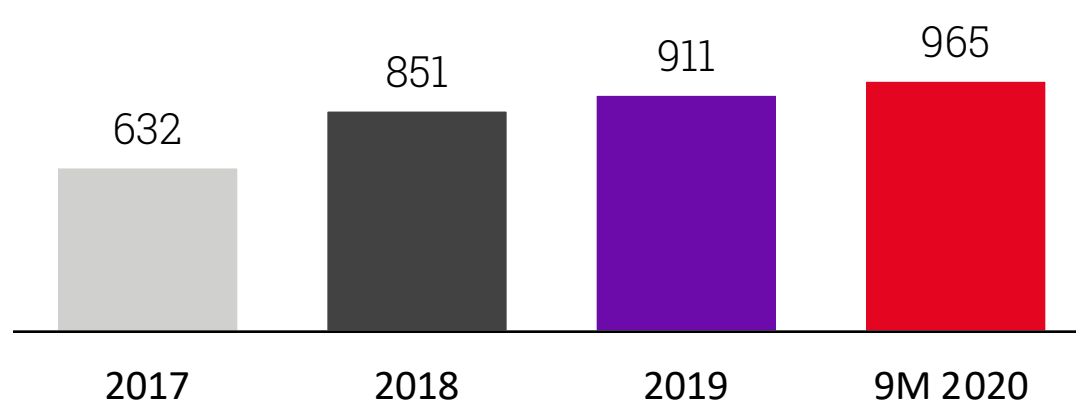


ARPDau (w USD)

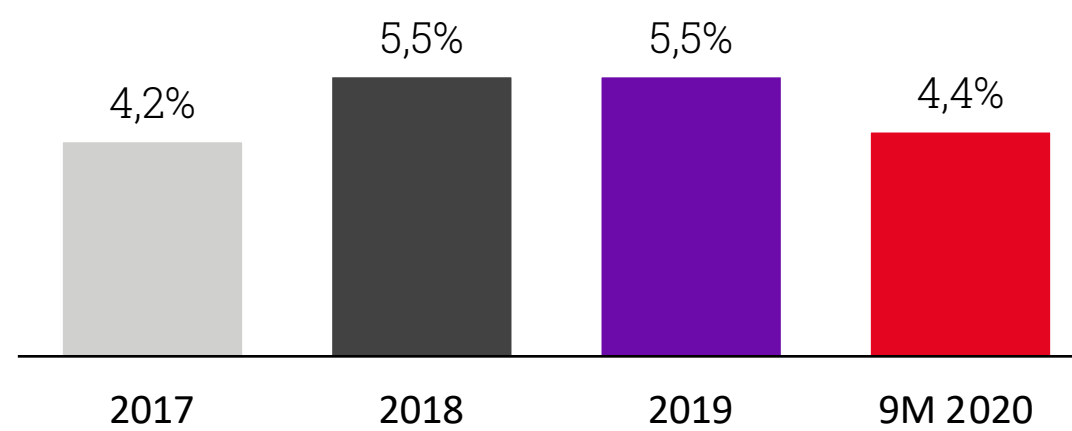


Cała spółka²

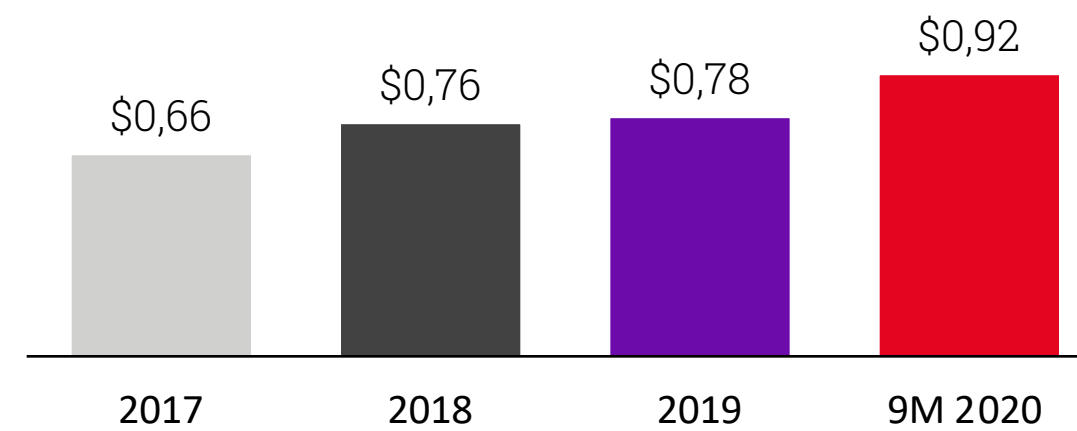
DAU (w tysiącach)



Konwersja (MPU/MAU)



ARPDau (w USD)



Źródło: Dane spółki

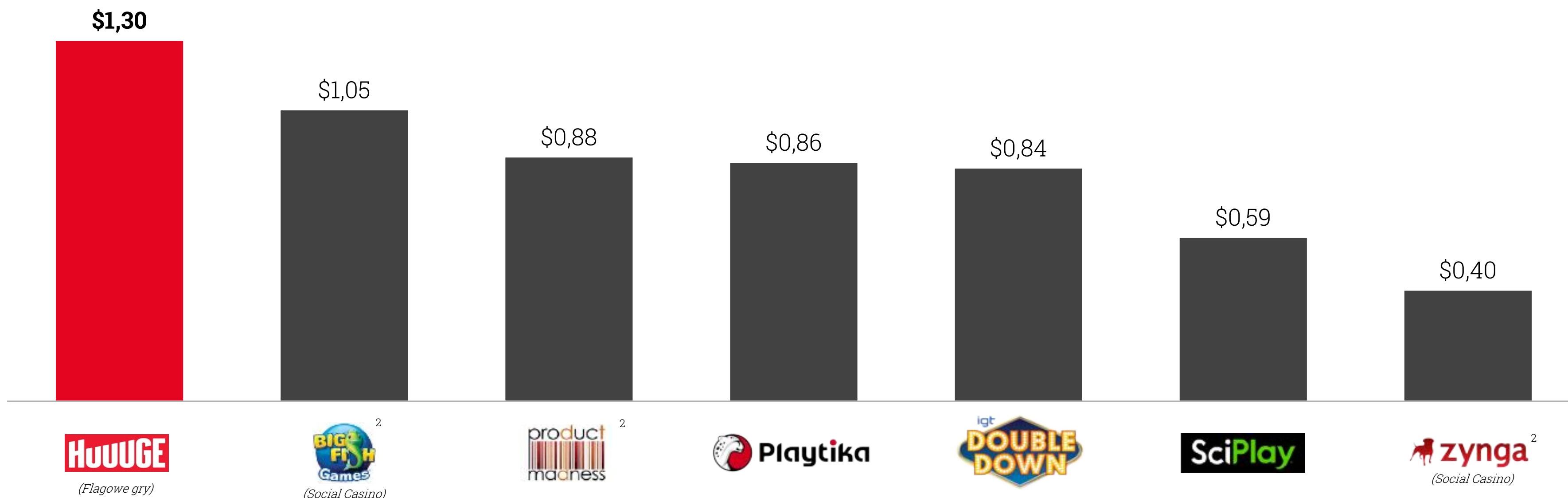
Uwaga: ¹Obejmuje Huuuge Casino i Billionaire Casino, ważone przez przychód; ²Połączenie głównego portfolio, nowych gier i innych

DAU: Daily Active Users (dzienni aktywni użytkownicy); MPU: Monthly Paying Users (miesięczni płacący użytkownicy); MAU: Monthly Active Users (miesięczni aktywni użytkownicy); ARPDau: Average Revenue Per Daily Active User (średni przychód na dziennego aktywnego użytkownika); Dane operacyjne za 9 miesięcy 2020 r. nie zostały poddane przeglądowi ani audytowi

Monetyzacja flagowych gier wyższa niż u konkurentów

ARPDau¹ (USD)

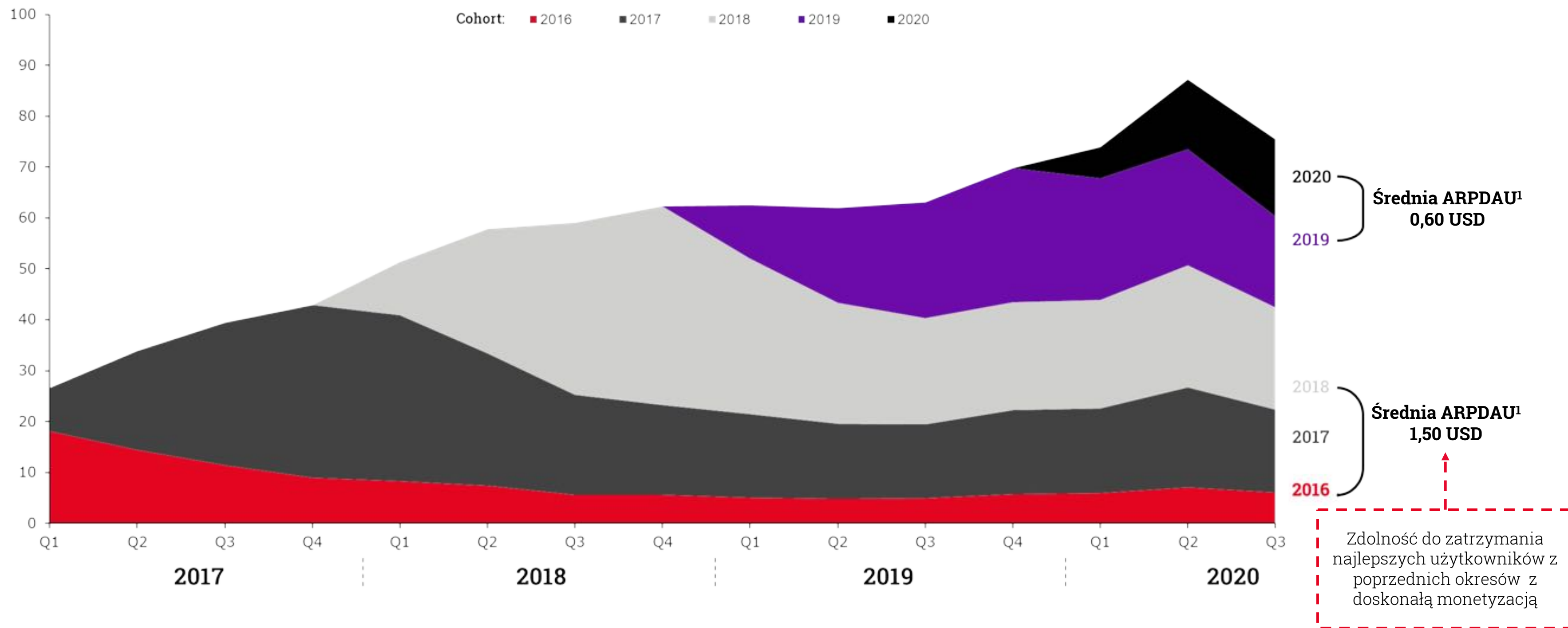
9M 2020



Wskaźnik ARPDau flagowych gier znacznie niż u konkurentów, napędzany jest przez naszą bazę lojalnych i aktywnych graczy, których przyciągają gry społecznościowe

Nasze gry mają naturę ponadczasowych hitów

Kwartalne przychody według grup graczy z roku pobrania gry (mln USD)



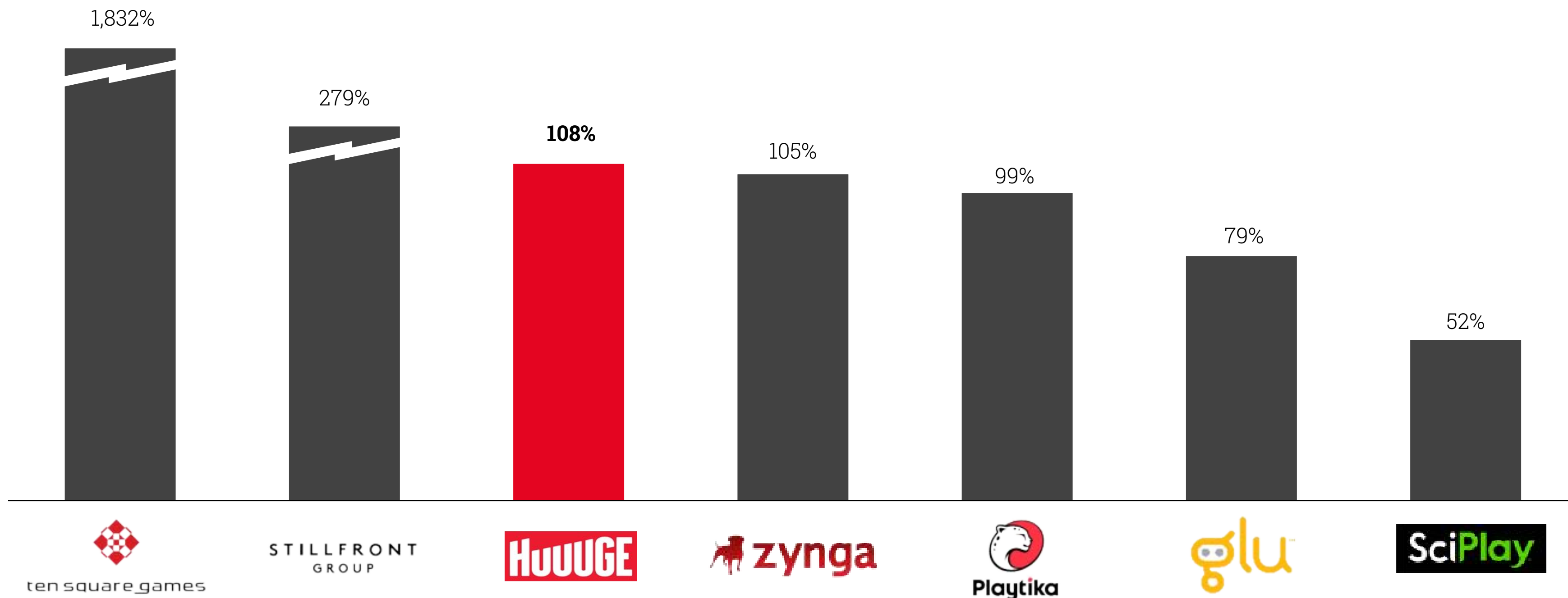
Technologia

Technologia marketingowa, produkt i analityka biznesowa



Znaczący wzrost przychodów HUUUGE vs. konkurenci

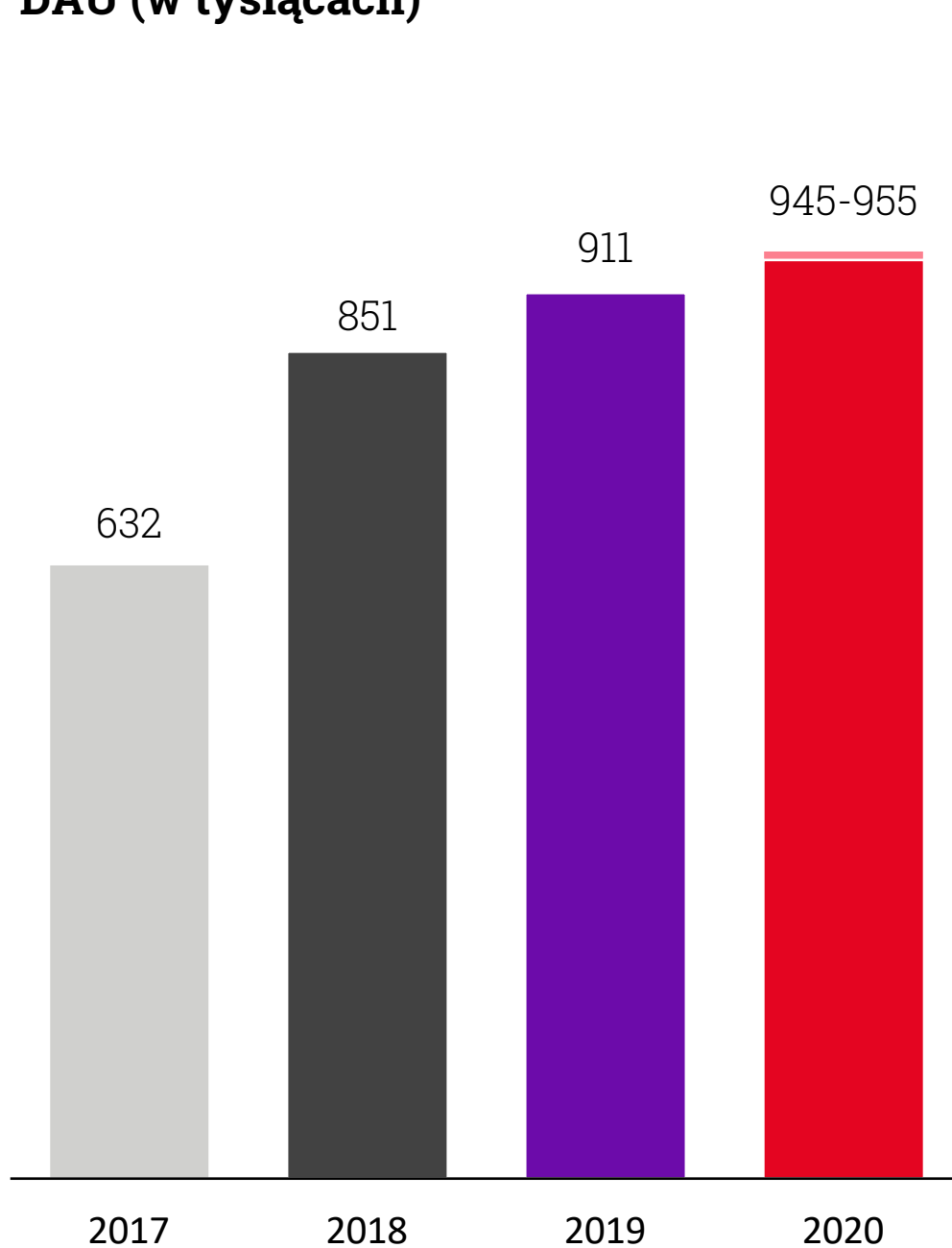
'17A¹ – LTM 30.09.20 wzrost przychodów (%)



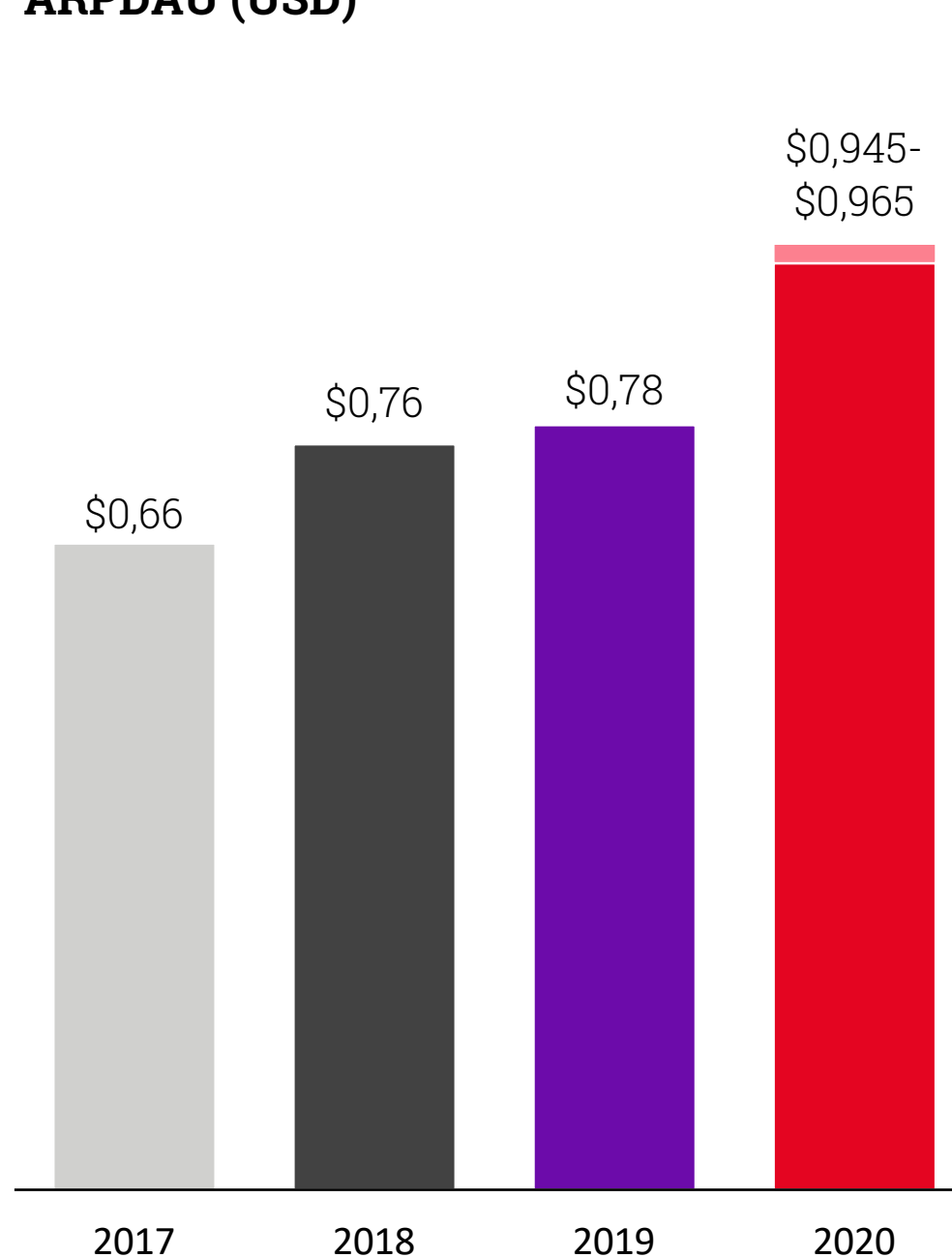
4 Ciągły wzrost użytkowników i monetyzacji

Cała spółka¹

DAU (w tysiącach)



ARPDau (USD)



Komentarz

- Ciągły wzrost użytkowników i przychodów
- Stała poprawa wskaźników monetyzacji
- Dobre wyniki nowych gier, które zaczynają mieć coraz większy wpływ na wyniki spółki. W grudniu 2020 r. nowe gry stanowiły już dwucyfrowy udział w przychodach
- Bardzo udane wydarzenia i oferty specjalne związane z „Black Friday”, Bożym Narodzeniem i Sylwestrem
- Firma Bytedance zaproponowała nam rozszerzenie umowy Bow Land China. Premiera odbyła się w styczniu 2021 r. w Douyin, w najpopularniejszej sieci udostępniania krótkich filmów wideo w Chinach (600 milionów DAU)
- Dobre wyniki pionu Brave w grudniu, szczególnie gier Traffic Puzzle i Dominoes, biorąc pod uwagę wzrost wydatków na pozyskanie użytkowników

Źródło: dane firmy

Uwaga: ¹ Mieszanka flagowych gier oraz portfela nowych gier

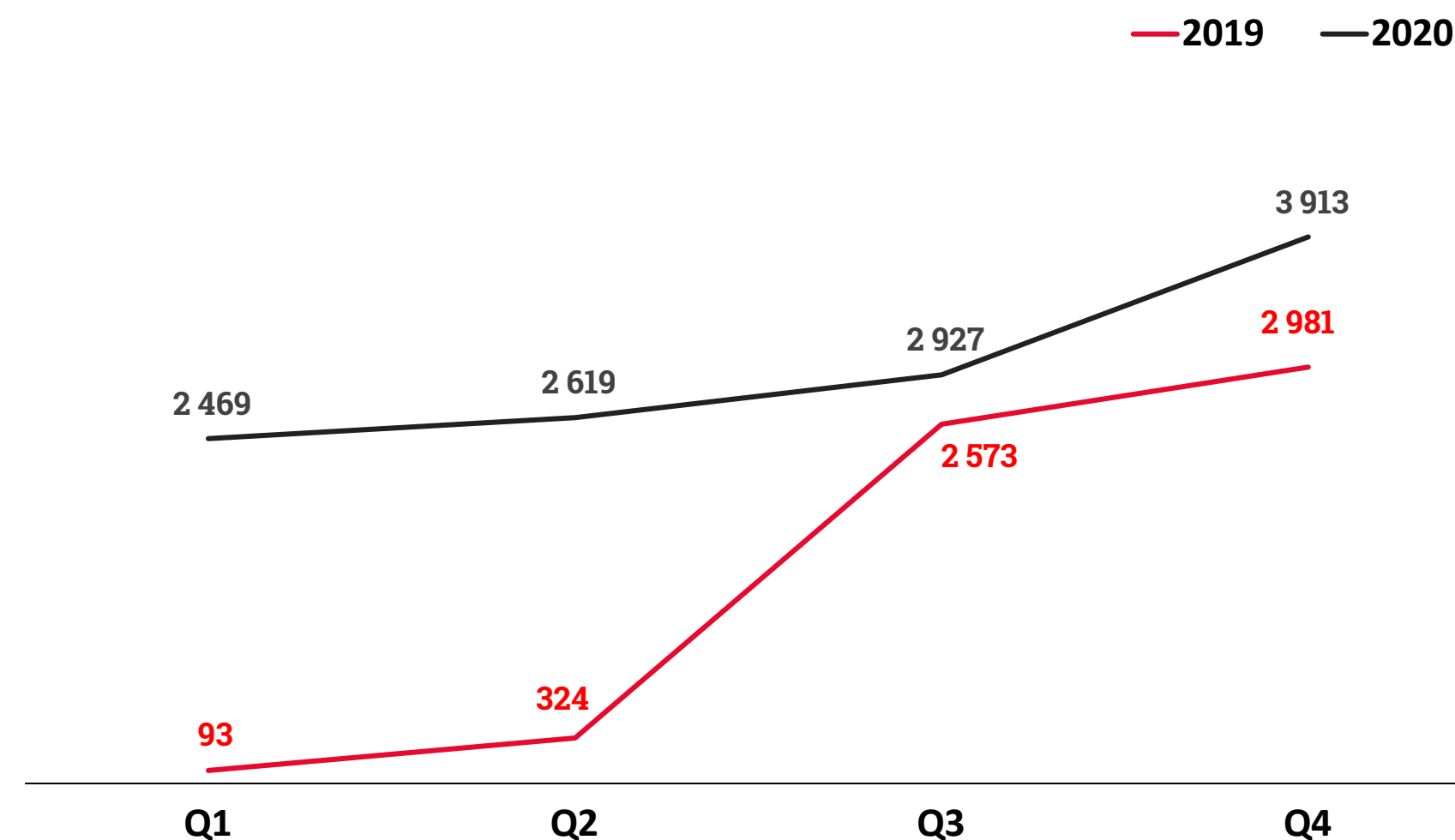
DAU: dzienni aktywni użytkownicy; ARPDau: średni przychód na dziennego aktywnego użytkownika

Portfolio nowych gier rośnie bardzo dynamicznie

Przegląd naszych najnowszych gier

Gra	Światowa premiera	Najważniejsze dane
Traffic Puzzle 	kwiecień 2019 r.	→ Podwojenie DAU w 2020 r. w stosunku do 2019 r. → Wyniki gry za IV kw. 2020 r. przekraczają osiągnięte łącznie w II i III kw. 2020 r.
Coffee Break Games 	2019-2020 r.	→ 10,1 mln instalacji (od II 2019) → 1,1 mln MAU¹ (XII 2020) → Podwojenie DAU² w 2020 r. vs. 2019 r.
Stars Slots 	Styczeń 2020 r.	→ 2,7 mln instalacji (od I 2020) → Wzrost MAU o ~97% od premiery do grudnia 2020 r.

Dzienni płacący użytkownicy w nowych grach – trend kwartalny



Wciąż obserwujemy silny wzrost i dynamikę naszego portfela nowych gier wraz ze zwiększaniem skali i inwestowaniem w każdy tytuł!

Studium przypadku gry Traffic Puzzle

Debiutancka gra studia wydawniczego okazała się sukcesem i wciąż jest ma potencjał

CO

JEST WYJĄTKOWEGO?

- Wyjątkowa gra logiczna typu "casual" inspirowana najbardziej dochodową mechaniką "match-3" (połącz trzy obiekty)
- Innowacyjna gra polegająca na dopasowywaniu, mała liczba konkurencyjnych gier
- Atrakcyjny, rzadko wykorzystany motyw (motoryzacja) umacnia pozycję gry

DLACZEGO?

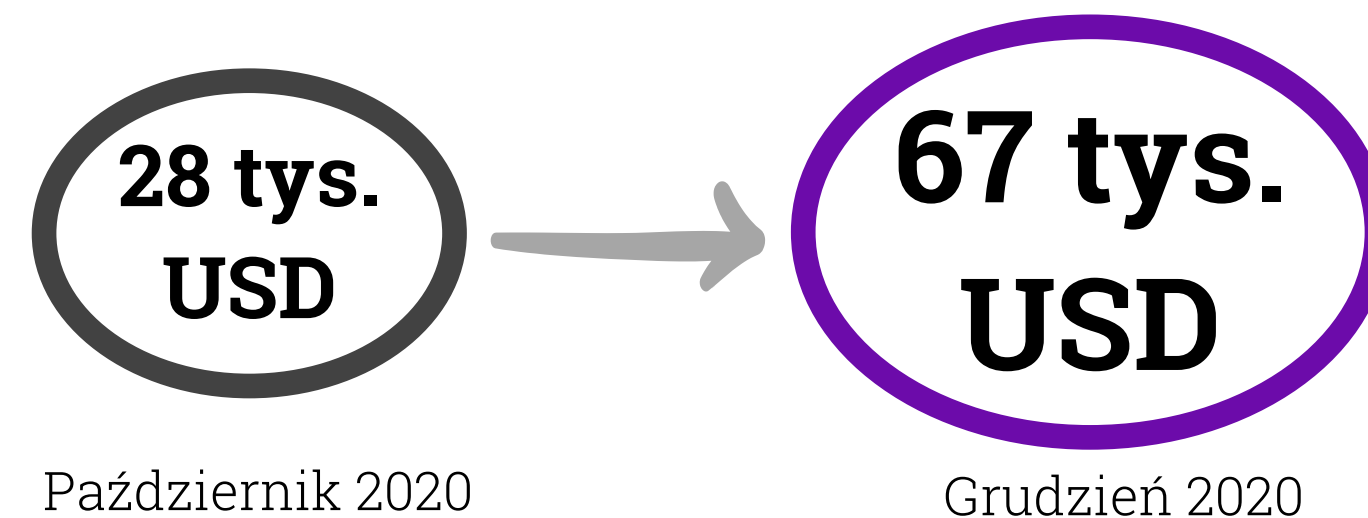
- Silna długoterminowa retencja użytkowników
- Możliwy duży rozwój gry oraz możliwość skalowania poprzez płatne pozyskiwanie użytkowników
- Nasza pierwsza inwestycja w ogromny rynek gier logicznych (*puzzle game*)
- Segmentacja użytkowników i spersonalizowane oferty
- Inteligentna monetyzacja reklam
- Wydarzenia ograniczone czasowo z atrakcyjnymi nagrodami

JAK

BĘDZIEMY ROSNAĆ?

Szybki wzrost i wysoka wydajność

Tylko w IV. kw 2020 podwoiliśmy dzienne przychody z gry



- Osiągnięto dzięki wysokiej jakości grywalnych reklam (technologia Playable Platform)



Wiele możliwości wzrostu

Poprawa marży

Szybki wzrost przychodów wspierany wysoką dźwignią operacyjną

Dalsze korzystania z usług programistów o niższych kosztach

Zwiększanie przychodów od obecnych graczy

Nowsze kohorty graczy wykazują wyższą monetyzację

Rosnąca konwersja płacących graczy

Aspekt społecznościowy pozwala napędzać wzrost konwersji w porównaniu z typową grą

Tworzenie nowych gier

Atrakcyjna oferta nowych gier w przygotowaniu

Rosnący wskaźnik DAU posiadanych gier

Zwiększenie zaangażowania graczy



5 Jasna strategia przejęć i akwizycji

Wysoko przyrostowe struktury transakcji i cele przejęć uzupełniające strategię Huuuge

Cele

Profil finansowy



Stąły wzrost przychodów



Dodatnia EBITDA



Sprawdzone źródło(a) przychodów

Lokalizacja



Elastyczna, preferowana Europa Zachodnia i Środkowa

Zakresy wyceny



Podstawowe cele

Wartość **20 mln-300 mln USD** w zależności od profilu



Cele drugoplanowe

Wartość **0,5 mln-20 mln USD** przez kanał wydawniczy



Inne cele

Wartość **0,5 mln-20 mln USD** o komplementarnych do Huuuge kompetencjach lub technologiach

Mechanizm earn-out



Koncepcyjnie spójne z polityką premii dla naszych studiów

Umowy wydawnicze



Powszechne stosowanie w naszych umowach wydawniczych opcji kupna (*call*), dają Huuuge elastyczność w nabywaniu ekscytujących i sprawdzonych gier

Ostatnio zrealizowane transakcje

TreasureHunt GmbH



Studio tworzące mobilne gry typu casual w modelu F2P. Twórcy *Trolls Pop!*, a po przejęciu – *Huuuge Bubble Pop Story*.

Aktywa TreasureHunt zostały nabyte, a zespół zatrudniono w naszym istniejącym studiu w Berlinie.

Status transakcji Zakończona, 02.2020 r.

Wartość < 5,0 mln USD

Źródło transakcji Przychodząca

Lokalizacja Berlin



Playable Platform B.V.



Firma zajmująca się technologią reklamową specjalizująca się w tworzeniu grywalnych reklam.

Pozyskanie Playable Platform oznaczało internalizację cennego dostawcy usług dla Huuuge, a wcześniej również dla naszych konkurentów.

Status transakcji Zakończona, 06.2020 r.

Wartość < 5,0 mln USD

Źródło transakcji Partner marketingowy

Lokalizacja Amsterdam



Double Star Oy



Studio tworzące mobilne gry typu casual w modelu F2P, założone przez pracowników-weteranów Rovio współtworzących Angry Birds: grę mobilną, która odniosła jeden z największych sukcesów w historii.

Twórcy *Bow Land*, czwartego produktu naszego studia wydawniczego.

Status transakcji Zakończona , 07.2020 r.

Wartość < 35,0 mln USD

Źródło transakcji Studio wydawnicze

Lokalizacja Helsinki



Zespół HUUUGE ma bogate doświadczenie w pomyslnym przeprowadzaniu i integracji transakcji



Anton **Gauffin** ✓

Spółki LP



Przejęcia



Strony sprzedające



Inwestycje mniejszościowe (w sumie 30+)



Jon **Bellamy** ✓

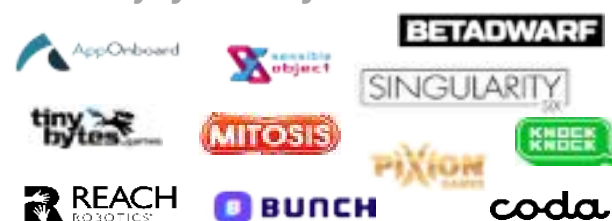
Przejęcia



Strony sprzedające



Inwestycje mniejszościowe



Elad **Kushnir** ✓

Spółki LP



Przejęcia



Strony sprzedające



Maciej **Hebda** ✓

Przejęcia



Doradztwo



Inwestycje mniejszościowe



Tal **Shoham** ✓

Przejęcia



Strony sprzedające

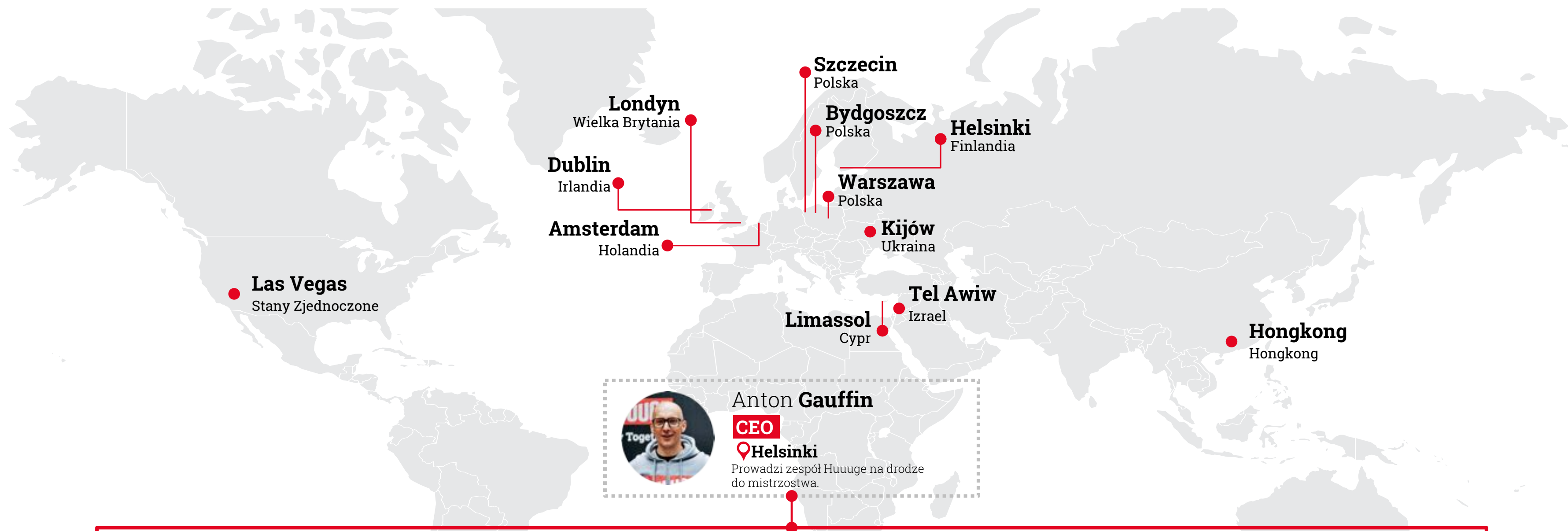


Inwestycje mniejszościowe



Zespół przeprowadził ponad 15 przejęć, ponad 25 inwestycji i 4 upublicznienia o łącznej wartości transakcyjnej ponad 7 mld USD

Prawdziwie globalny zespół prowadzony przez założyciela



Ponad 600 członków zespołu z całego świata



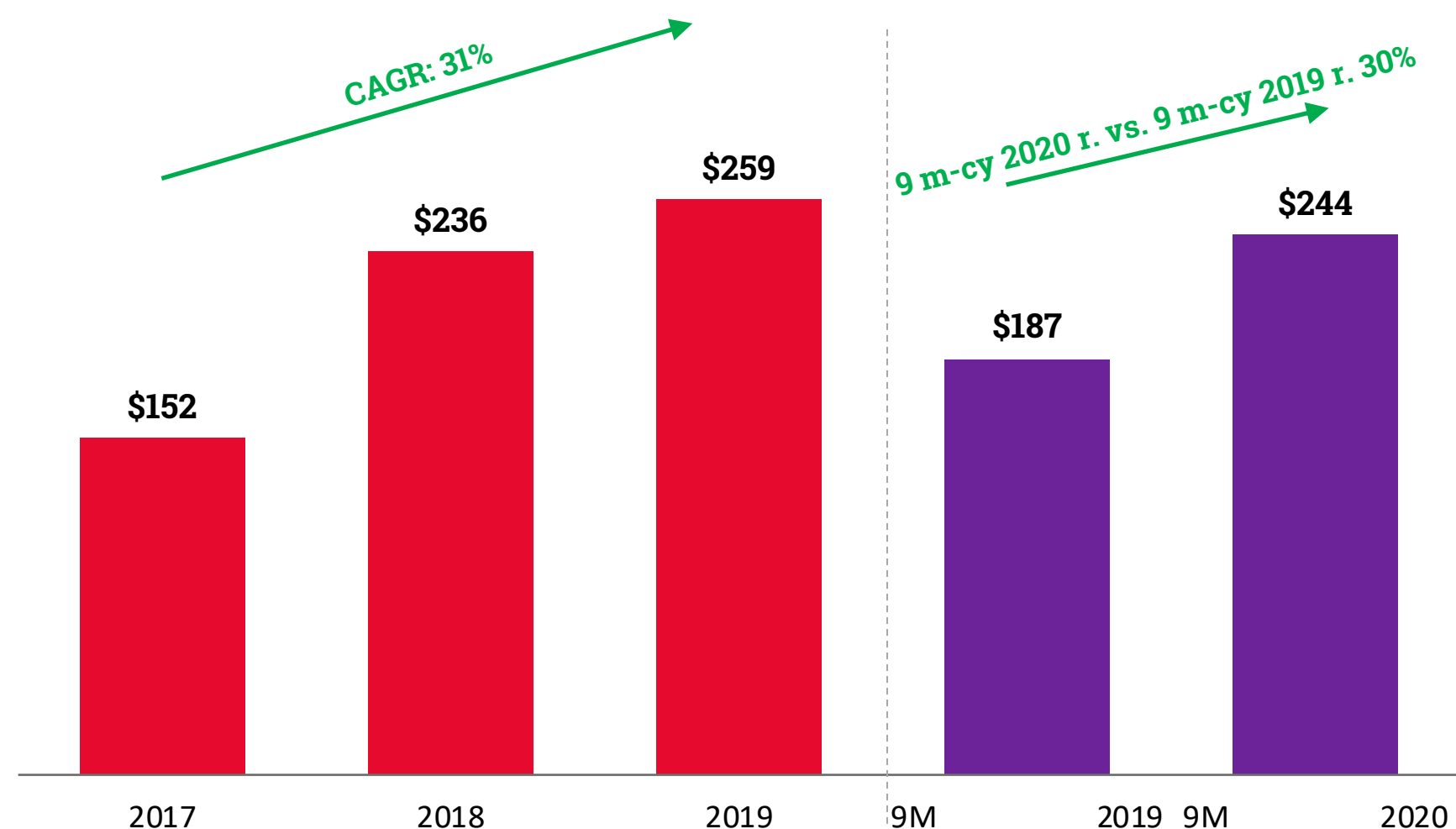
Program

	Strona
01 Poznaj HUUUGE Games	3
02 Przewagi konkurencyjne	9
03 Wyniki finansowe	27

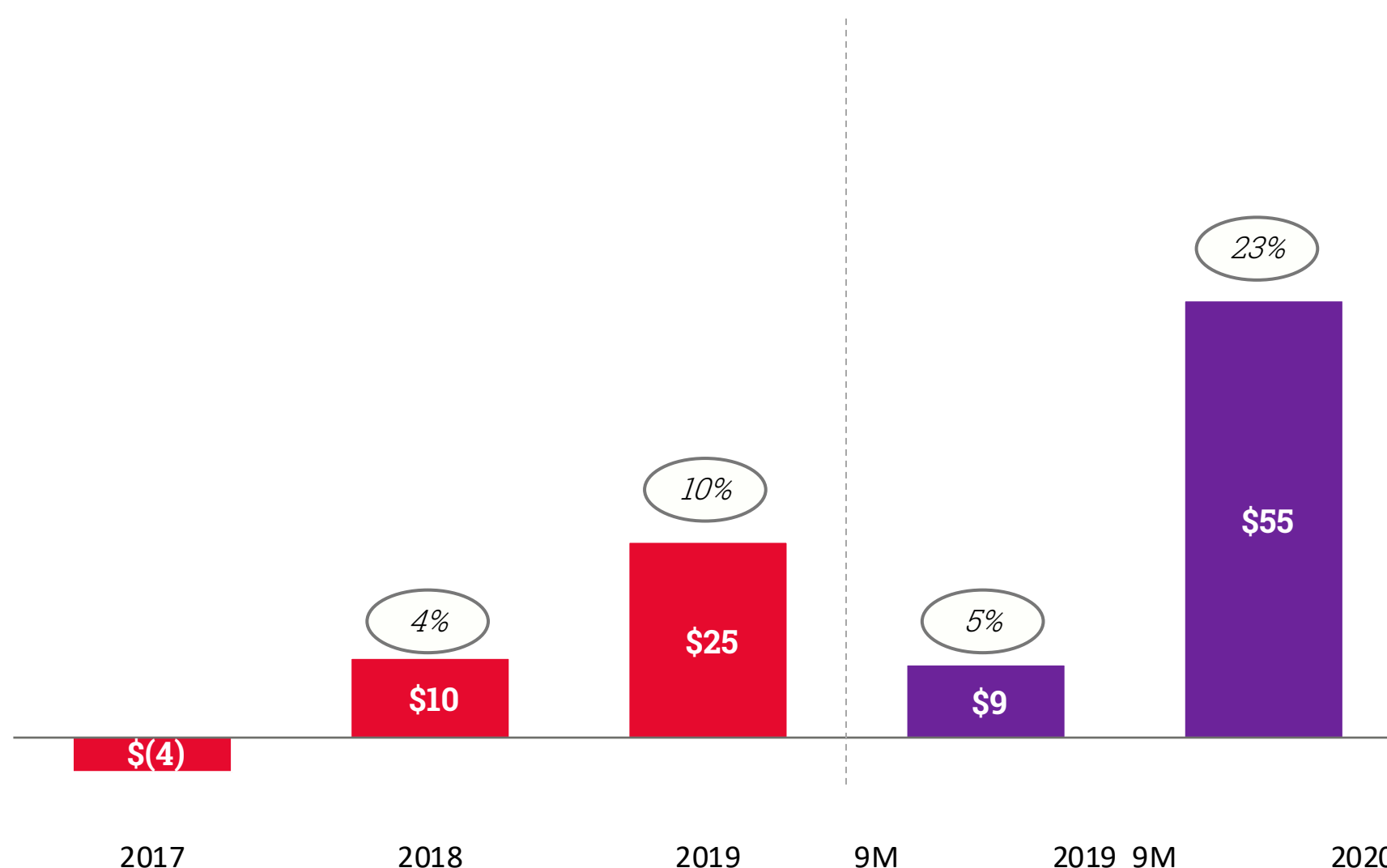


Znaczący wzrost przychodów ze wszystkich gier przełożył się na zdecydowaną poprawę EBITDA

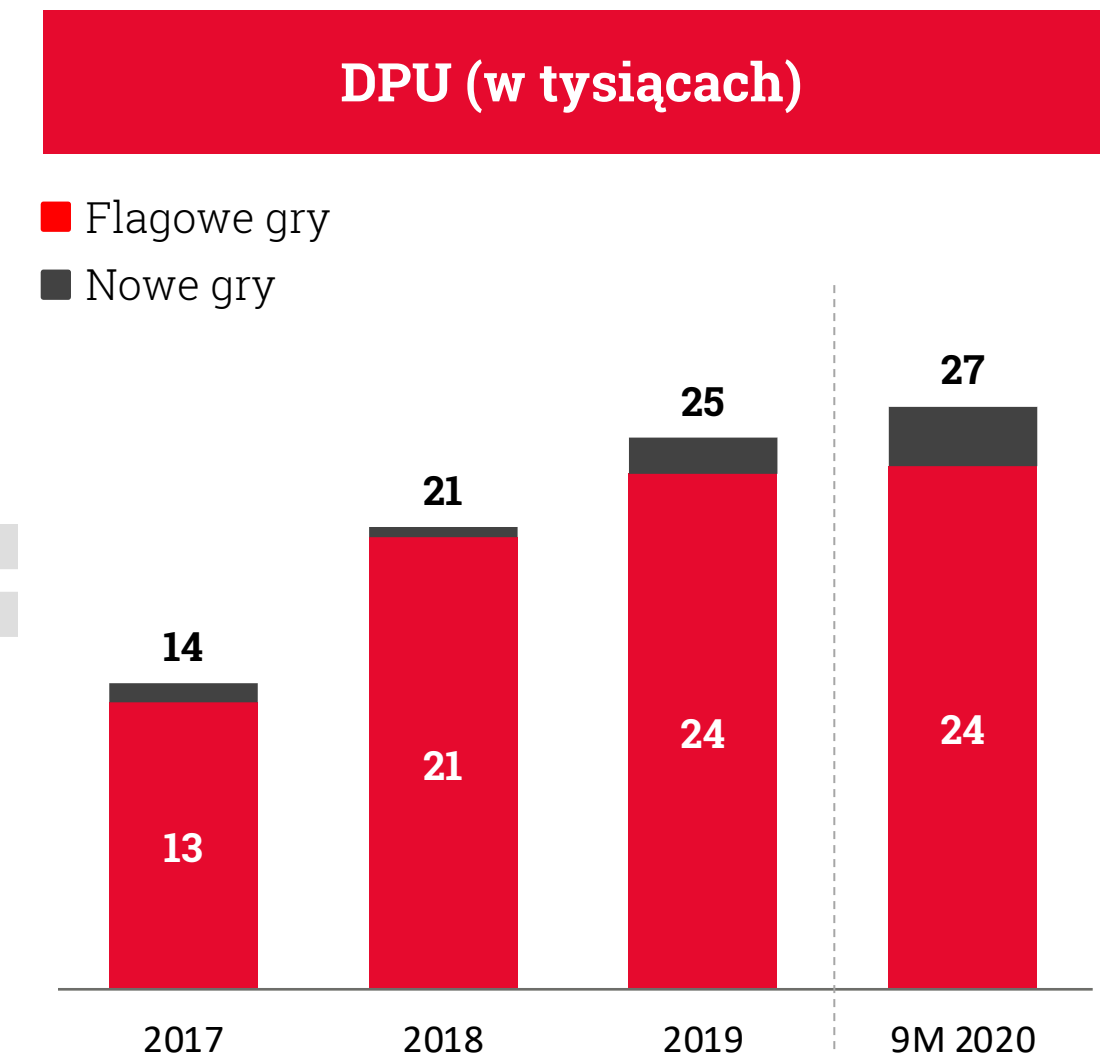
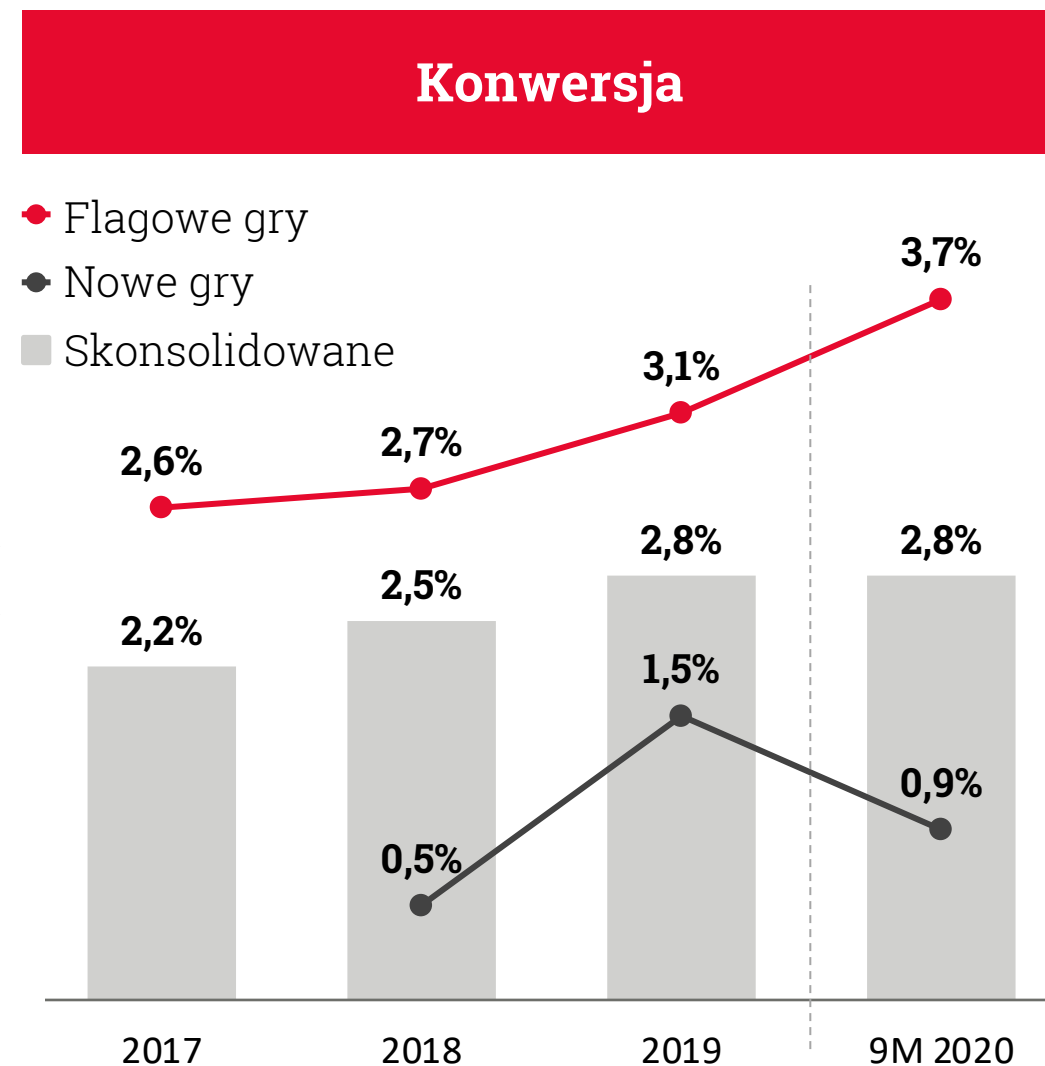
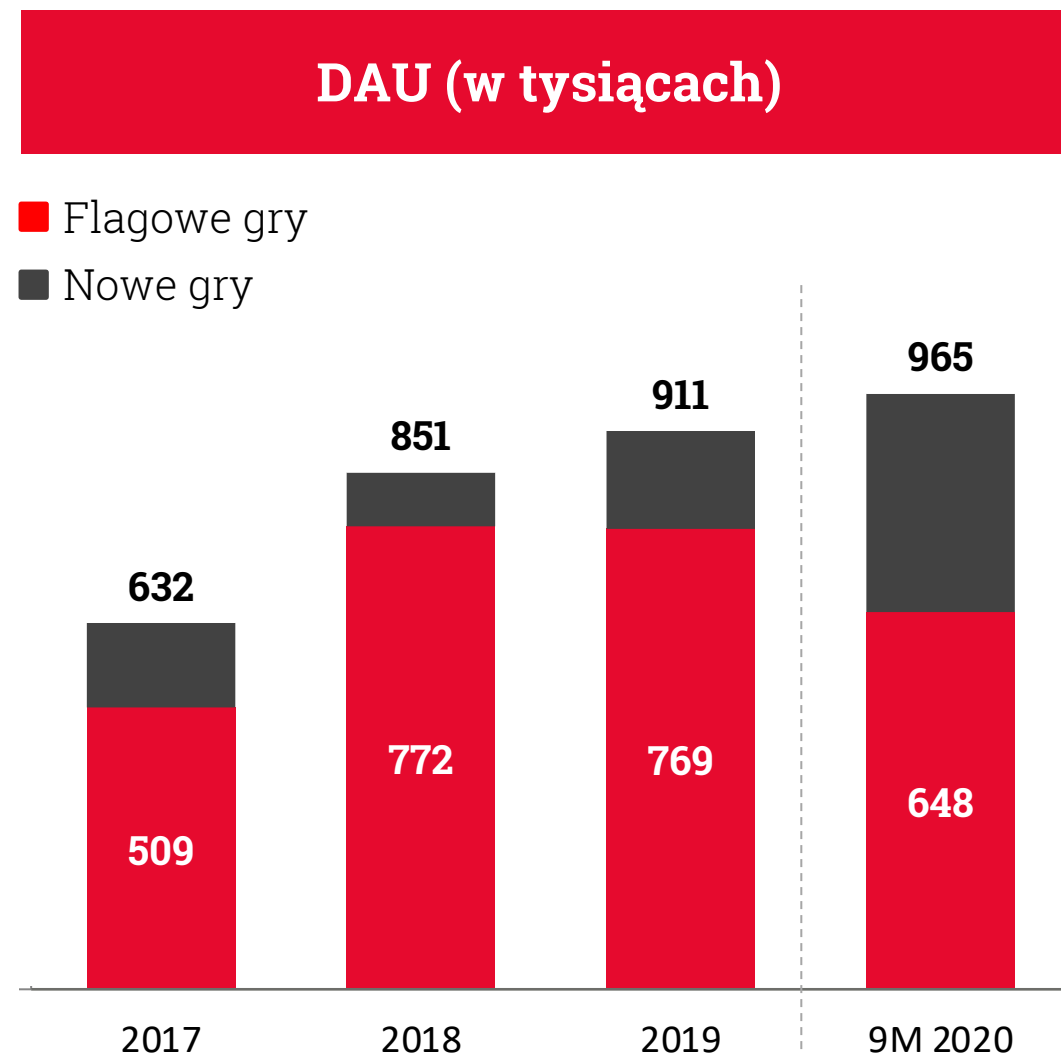
Przychody (w mln USD)



Skorygowany zysk EBITDA i % marży (w mln USD)



Nasze gry nadal przyciągają nowych użytkowników, a nasza zdolność do monetyzacji zapewnia wzrost przychodów i EBITDA

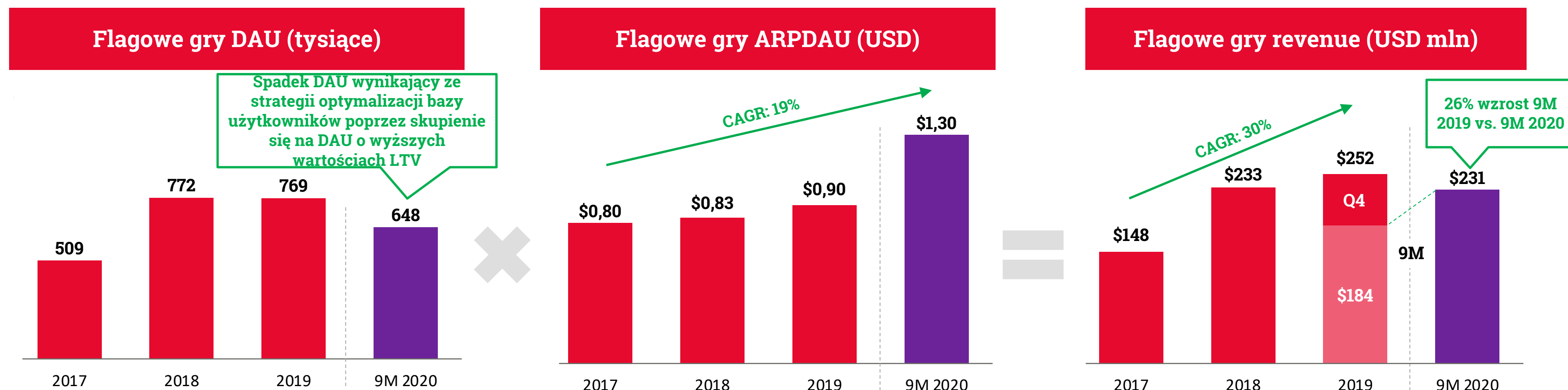


Skoncentrowane inwestycje w
wartościowych graczy ...

...oraz zdolność Huuuge **do polepszania**
doświadczenia użytkowników w grze
oraz **monetyzacji**...

...generuje **stały wzrost liczby**
płacących użytkowników

Poprawa monetyzacji napędza wzrost naszych flagowych gier



Znaczące ulepszenia w targetowaniu od 2019 roku doprowadziły do dłuższych sesji grania, lepszej monetyzacji i lepszego długoterminowego utrzymania użytkowników

- Koncentracja na **optymalizacji** bazy gier flagowych
- W pozostałych grach, **wzrost napędzany liczbą graczy**
- Inwestycje w użytkowników o **wyższym ROI**
- Większe wykorzystanie **analizy danych** przy targetowaniu
- **Wzrastają wskaźniki DPU** oraz konwersji

Stymulowanie dłuższych sesji grania

--- Live Ops i nowe funkcje ---

Działania marketingowe stymulujące wzrost

--- Retargeting ---

--- Zwiększenie udziału iOS ---

--- Zwiększenie penetracji rynku amerykańskiego ---

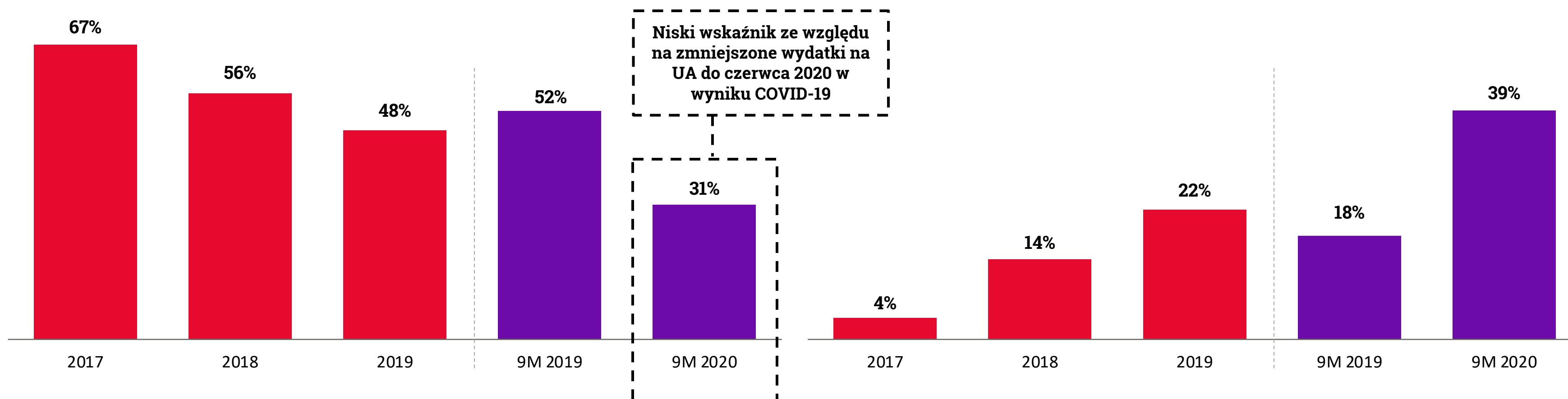
- **Funkcje społecznościowe** zwiększają efektywność
- **85%** płacących użytkowników wchodzi w interakcję z innymi graczami za pośrednictwem systemów klubowych, czatów i systemu ligowego
- **73%** płacących użytkowników należy do co najmniej jednego klubu
- **43%** graczy MAU należy do klubu

Rozwój nowych gier i skali działalności napędzają rosnącą rentowność

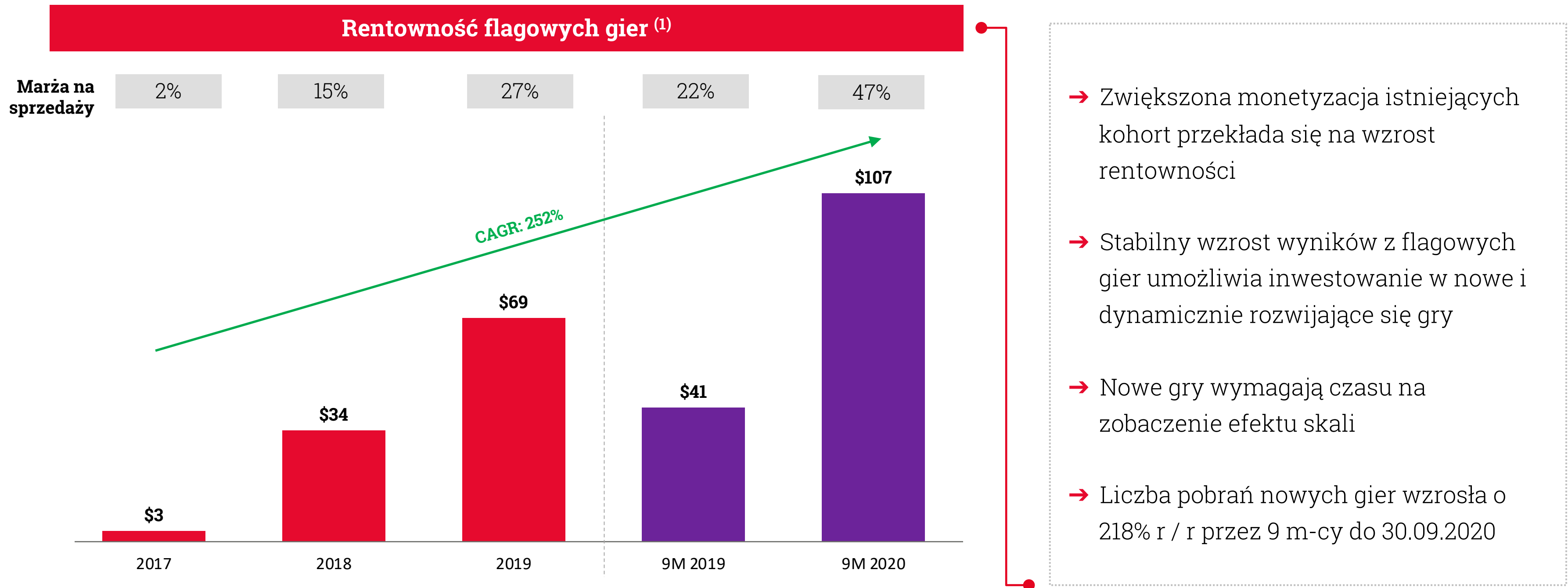
- Inwestycje w pozyskiwanie użytkowników zaowocowały wzrostem płacących graczy i poprawiły przychody
- Usprawniony system pozyskiwania użytkowników jest uzupełniany poprzez lepsze targetowanie i aktywację istniejących graczy
- HUUUGE czerpie korzyści z dźwigni operacyjnej, ponieważ flagowe gry wykazują efekt skali oraz inwestycji pozyskiwanie użytkowników w nowych grach

Wydatki na pozyskiwanie użytkowników (UA) jako % przychodów

Marża na sprzedaży (%)



Wzrost rentowności na flagowych grach zwiększa generowanie gotówki i możliwość skalowania nowych gier



¹Return on sales: Gross profit / (loss) from the sales less the cost of external marketing and sales services

Note: 9 months ended 30-Sep-19 and 9 months ended 30-Sep-20 financials are based on management's unaudited reports. Cost of external marketing implied based on core franchise eCPI and total installs

Szacunki na cały 2020 rok

	9M 2020	2020E	Komentarz
Przychody	USD 244m	→	→ Dynamika przychodów w IV kw. zgodne z trendem z I-III kw. dzięki kontynuacji udanej monetyzacji flagowych gier → Rosnący udział nowych gier w IV kw., wraz ze wzrostem inwestycji w UA i wzrostem wskaźnika DAU → Nowe przychody z franczyzy będą stanowić wysoki jednocyfrowy udział procentowy w całkowitych przychodach → Lepszy wskaźnik ARPDAU i wskaźnik konwersji we wszystkich grach
DAU (gry flagowe)	648 tys.	625-635 tys.	→ Nieznaczny spadek wskaźnika DAU w wyniku opuszczania kohort przez graczy o niższej wartości oraz ze względu na niewielki spadek wydatków UA w pierwszej połowie 2020 r. → Przewidujemy, że wydatki UA we flagowych grach wzrosną pod koniec 2020 roku
ARPDAU (gry flagowe)	USD 1.30	USD 1.32-1.36	→ Całoroczny wskaźnik ARPDAU odzwierciedla niewielki wzrost w stosunku do 9M 2020 ze względu na stopniowy wzrost monetyzacji w IV kwartale 2020
UA (gry flagowe) jako % sprzedaży	23%	24-27%	→ Wzrost wydatków UA w Q4 2020 w stosunku do 9M 2020 w celu pozyskania użytkowników z wysokim ROI
Razem wydatki UA jako % sprzedaży	31%	33-36%	→ Niższe wydatki na UA w pierwszej połowie 2020 r. częściowo zrównoważone przez wzrost wydatków w III kw. i IV kw. 2020 → Oczekuje się, że flagowe gry będą stanowić 70-75% wydatków na UA
Skorygowana marża EBITDA ¹	23%	→	→ Przewidywana całoroczna marża wyniesie poniżej 20%, proporcjonalnie do wzrostu wydatków na UA w IV kwartale 2020

Szacunki średnioterminowe

Komentarz

Przychody		→ Oczekuje się, że roczny wzrost będzie zgodny z trendem z 2020 roku → Stały wzrost monetyzacji w całym portfelu gier zarówno poprzez mikrotransakcje (IAP) jak i reklamy (IAA) → Przewiduje się, że większość wzrostu będzie generowana przez nowe gry, przy znacznym przyspieszeniu wzrostu DAU → Oczekujemy, że przychody z nowych gier jako odsetek całości wzrosną z obecnych kilkunastu do dwudziestu kilku procent w perspektywie średnioterminowej
DAU (gry flagowe)	575-625 tys	→ Niewielki roczny spadek DAU, ze względu na skupienie się na pozyskiwaniu graczy o wyższym LTV
ARPPDAU (gry flagowe)	USD 1,60-1,80	→ Wzrost na poziomie ostatnio raportowanym dzięki poprawie monetyzacji w grach flagowych wśród "dojrzałych" graczy → Nacisk na konwersję graczy na płacących graczy powinien doprowadzić do dalszych wzrostów wskaźnika ARPPDAU
UA (gry flagowe) jako % sprzedaży	25-28%	→ Przewidujemy iż wydatki UA (gry flagowe) będą na poziomie 2020 roku (jako % przychodów), w miarę kierowania większych inwestycji w nowe gry → Szacujemy, iż inwestycje w 2021 r. będą około 200-300 punktów bazowych wyższe w średnim okresie, ponieważ firma koncentruje się na inicjatywach UA w zakresie retargetingu o wysokim ROI
Razem wydatki UA jako % sprzedaży	32-35%	→ Oczekujemy, że w średnim terminie łączne wydatki UA pozostaną zgodne z celami na 2020 r. jako % sprzedaży, i na nieco wyższym poziomie w 2021 r., celem wsparcia rozwoju nowych gier → Szacujemy iż wydatki UA na nowe gry wrosną z około 1/3 całkowitych wydatków UA w 2021 r. do około 1/2 w średnim terminie → Oczekuje się, że nowe gry osiągną próg rentowności w 2021 r.
Skorygowana marża EBITDA ¹		→ Przewiduje się, że w krótkim terminie marże będą zgodne z szacunkami na rok 2020 ze względu na rosnące koszty wynikające z bycia spółką publiczną oraz zwiększone inwestycje w UA w 2021 roku. → Szacuje się, że marże w pierwszej poł. 2021 r. będą nieco niższe niż w drugiej połowie roku, ze względu na planowane przez nas zwiększenie wydatków UA w pierwszej połowie roku, co powinno spowodować wzrost przychodów w drugiej połowie roku, zwłaszcza dla z nowych gier → Poprawa marży na sprzedaży nowych gier, powinna pomóc w osiągnięciu marży pow. 20%, w okolicie poziomu raportowanego za 9 miesięcy 2020 roku.

A photograph of three people sitting on a couch, playing mobile games. A woman on the left is laughing while holding a phone. A man in the center is smiling and looking at his phone. A man on the right is focused on his phone. Overlaid on the image are two cartoon characters: a woman on the left with blonde hair in a bun, wearing a red dress with a white collar and a red 'H' logo, and a man on the right with a large mustache, wearing a blue suit and a red tie. The man on the right is holding a string of colorful beads. The background is a brick wall with a lamp and a whiteboard.

HUUUGE

Play Together.

DZIĘKUJEMY!