



Warszawa, 14 września 2021 r.

HUUUGE, INC. KOŃCZY DRUGI KWARTAŁ 2021 ROKU Z REKORDOWO WYSOKIMI PRZYCHODAMI ZARÓWNO Z FLAGOWYCH GIER, JAK I NOWYCH TYTUŁÓW

Huuuge, Inc., globalny producent i wydawca gier mobilnych typu *free-to-play* działający na szybko rozwijającym się rynku gier mobilnych, opublikował wyniki finansowe za drugi kwartał 2021 r.

- W drugim kwartale 2021 r. Spółka osiągnęła rekordowe przychody w wysokości 97,5 mln USD, co oznacza wzrost o 10% w porównaniu z analogicznym okresem ubiegłego roku. Wzrost ten generowany był głównie przez nowe tytuły (+163%), a jego motorem był *Traffic Puzzle*.
- Przychody z flagowych gier (*Huuuge Casino* i *Billionaire Casino*) osiągnęły rekordowo wysoki poziom 86,1 mln USD w 2 kw. 2021, przy znakomitych wskaźnikach monetyzacji: konwersji na poziomie 8,4% (+1,2 p.p. r/r), ARPDAU w wysokości 1,96 USD (+36% r/r) oraz ARPPU w wysokości 45,38 USD (+23% r/r).
- Skorygowany wynik EBITDA wyniósł 15,6 mln USD, a skorygowany zysk netto 11,4 mln USD.
- W kwietniu Spółka sfinalizowała nabycie *Traffic Puzzle*, gry typu match-3 generującej najwyższe przychody w portfelu wydawniczym Huuuge. Pomimo trwającego okresu przekazywania gry, *Traffic Puzzle* jest istotnym źródłem przychodów. W drugim kwartale 2021 r. były one rekordowo wysokie - czterokrotnie wyższe w porównaniu do analogicznego okresu ubiegłego roku i o 10% wyższe niż w pierwszym kwartale.
- W drugim kwartale br. spółka Huuuge zawarła dwie nowe umowy wydawnicze ze studiami gier i przewiduje podpisanie co najmniej dwóch kolejnych do końca 2021 r.
- Rada Dyrektorów zatwierdziła we wrześniu nowy system wynagradzania Antona Gauffin, Dyrektora Generalnego - będzie on wynagradzany wyłącznie w ramach pracowniczego programu opcji na akcje, bez komponentu gotówkowego. Przyznanie opcji będzie zależne m.in. od osiągnięcia zakładanego poziomu EBITDA na 2021 r. i osiągnięcia przez Spółkę kamieni milowych dotyczących kapitalizacji. Opcje będą mogły być wykonane po cenie nie niższej niż 50 zł, tj. cenie akcji Huuuge w pierwszej ofercie publicznej

“W drugim kwartale br. przychody z naszych flagowych gier były rekordowo wysokie. Co ważniejsze, gry te miały świetne wskaźniki monetyzacji i zanotowały wskaźnik konwersji, ARPDAU i ARPPU na najwyższych poziomach. Przychody z nowych tytułów wzrosły o 163%, głównie dzięki grze Traffic Puzzle. Jesteśmy bardzo zadowoleni z faktu, że pomimo niskich nakładów inwestycyjnych w ostatnich miesiącach, związanych z okresem przekazywania gry, przychody przez nią generowane wzrosły, a grono jej użytkowników powiększyło się. Oczekujemy, że Traffic Puzzle będzie głównym motorem napędowym wzrostu w najbliższych kwartałach. Jednocześnie nawiązujemy współpracę z nowymi partnerami i wybieramy najbardziej obiecujące studia gier dla naszego pionu wydawniczego. W drugim kwartale br. zawarliśmy dwie nowe umowy i mamy w planach podpisanie co najmniej dwóch kolejnych przed końcem 2021 r.” - powiedział **Anton Gauffin, założyciel i Dyrektor Generalny Huuuge.**



PODSTAWOWE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe (mln USD)	2Q 2021	2Q 2020	Zmiana	1H 2021	1H 2020	Zmiana
Przychody ze sprzedaży	97,5	88,9	+9,7%	193,2	165,0	+17,1%
Skorygowana EBITDA*	15,6	27,3	-42,9%	26,0	45,6	-43,1%
Skorygowana marża EBITDA	16,0%	30,7%	-14,7 p.p.	13,4%	27,7%	-14,3 p.p.
Wynik z działalności operacyjnej	11,2	25,9	-56,5%	17,7	43,3	-59,1%
Wynik netto	9,1	14,2	-35,8%	(28,4)	27,0	-
Skorygowany wynik netto**	11,4	23,9	-52,2%	15,6	39,5	-60,4%

* 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 przestały być wykazywane jako zobowiązania finansowe.

Skorygowana EBITDA Huuuge za drugi kwartał wyniosła 15,6 mln USD i była niższa niż rok wcześniej, co wynikało głównie z wyższych niż w poprzednim roku nakładów na pozyskiwanie użytkowników. Zgodnie ze strategią przyjętą na rok 2021, większość budżetu marketingowego została przeznaczona na pierwszą połowę roku.

Skorygowany wynik netto Spółki za drugi kwartał 2021 r. wyniósł 11,4 mln USD, co oznacza spadek w stosunku do wyniku ubiegłorocznego, głównie ze względu na wspomniane wcześniej wyższe inwestycje w pozyskiwanie użytkowników. Wykazany ujemny wynik netto za pierwsze półrocze 2021 r. związany był z księgową aktualizacją wyceny akcji uprzywilejowanych (niegotówkowy koszt finansowy w wysokości 39 mln USD). Akcje te zostały przekształcone w akcje zwykłe Spółki tuż przed pierwszą ofertą publiczną, a zatem nie będą mieć wpływu na wyniki w przyszłości.

PODSTAWOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Wybrane wskaźniki KPI	II kw. 2021	II kw. 2020	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	773,2	970,2	-20,3%
DPU [w tys. użytkowników]	26,1	27,9	-6,1%
ARPPU na poziomie Grupy [USD]	1,4	1,0	+37,5%
ARPPU – flagowe tytuły [USD]	45,4	37,0	+22,7%
Miesięczna konwersja graczy na płacących użytkowników (%) – flagowe tytuły	8,4%	7,2%	+1,2 p.p.



W drugim kwartale 2021 r. Spółka odnotowała 14,2-proc. poprawę średniego przychodu na płacącego użytkownika (ARPPU). Wzrost ARPPU dla flagowych tytułów wyniósł 22,7%. Poprawa zarówno ARPPU, jak i wskaźnika konwersji w drugim kwartale z nawiązką zrekompensowała spadek DAU i MAU, związany z mniejszą liczbą instalacji we flagowych grach.

“W drugim kwartale 2021 r. osiągnęliśmy rekordowe przychody, których poziom w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego wzrósł o 10% pomimo wysokiej bazy porównawczej z drugiego kwartału 2020 r. i wymagającego otoczenia rynkowego. Nieustannie pracujemy nad poprawą wskaźników monetyzacji naszych istniejących gier. Nasze flagowe tytuły, czyli HUUUGE Casino i Billionaire Casino, ponownie osiągnęły rekordowy poziom ARPDAU (średnich przychodów na aktywnego użytkownika dziennego) i ARPPU (średnich przychodów na płacącego użytkownika). Jednocześnie odnotowaliśmy szybki wzrost ARPDAU dla naszych nowych gier, zarówno w ujęciu rok do roku, jak i miesiąc do miesiąca, w dużej mierze dzięki rosnącemu udziałowi Traffic Puzzle w portfolio. Udział nowych tytułów w przychodach ogółem w drugim kwartale wyniósł 12% w porównaniu z 5% w analogicznym okresie roku ubiegłego. Jesteśmy na dobrej drodze do osiągnięcia wyników zgodnych z oczekiwaniami rynku” - powiedział **Grzegorz Kania, Dyrektor Finansowy HUUUGE**

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

Monika Pietraszek

+48 501 183 386

monika.pietraszek@mplusg.com.pl

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

O HUUUGE

HUUUGE jest jednym z najdynamiczniej rozwijających się globalnych producentów i wydawców gier mobilnych typu *free-to-play*. Wizja Spółki zakłada umożliwienie interakcji użytkownikom gier mobilnych, a jej misją jest zaoferowanie miliardom ludzi wspólnej rozrywki.

Główne obszary działalności Spółki to produkcja i wydawanie gier mobilnych, które docierają do szerokiej grupy graczy.

Gry HUUUGE miesięcznie dają rozrywkę ponad 3,5 milionom graczy na całym świecie i są dostępne w 17 językach. HUUUGE zatrudnia ponad 600 pracowników w 10 biurach na świecie. Od lutego 2021 akcje HUUUGE są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.