



Warszawa, 24 listopada 2021 r.

HUUUGE, INC. ZAMYKA TRZECI KWARTAŁ 2021 DWUCYFROWYM WZROSTEM PRZYCHODÓW I PONAD DWUKROTNYM WZROSTEM SKORYGOWANEGO ZYSKU EBITDA

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

- W trzecim kwartale 2021 roku spółka HUUUGE wypracowała dwucyfrowy wzrost przychodów na poziomie 17%. Motorem wzrostu były zarówno flagowe gry jak i nowe tytuły.
- Spółka wypracowała wzrost przychodów pomimo utrzymania się kosztów pozyskania użytkowników na niezmiennym poziomie. Przełożyło się to na wzrost skorygowanego zysku EBITDA o 106% do 17,7 mln USD oraz skorygowanego zysku netto o 45% do 11,4 mln USD.
- Przychody z nowych gier wzrosły w trzecim kwartale 2021 o 130%, w tym największy udział miał Traffic Puzzle. Przychody z gry w trzecim kwartale wzrosły prawie sześciokrotnie w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, do poziomu 8,7 mln USD. Baza użytkowników gry stale rośnie – dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU) w październiku 2021 roku przekroczyła 220 tys. Proces przekazania gry po jej przejściu został zakończony w listopadzie 2021 roku.
- W trzecim kwartale przychody ze sprzedaży flagowych tytułów Spółki („HUUUGE Casino” i „Billionaire Casino”) wzrosły o 9,5% rok do roku, co oznacza dynamikę wyższą niż zanotowana przez segment gier social casino. Głównym czynnikiem wzrostu była poprawa wskaźników monetyzacji.
- Przychody z reklam podwoiły się w trzecim kwartale 2021 roku, głównie dzięki grom typu casual w portfolio HUUUGE, które w większości są monetyzowane poprzez reklamy w aplikacjach.
- W trakcie trzeciego kwartału HUUUGE podpisał kolejną nową umowę wydawniczą i jest to trzeci tego rodzaju kontrakt zawarty w tym roku.

Anton Gauffin, założyciel i Dyrektor Generalny HUUUGE, skomentował: – Świetne wyniki „Traffic Puzzle” potwierdzają, że była to bardzo dobra inwestycja. Przychody z gry w trzecim kwartale wzrosły prawie sześciokrotnie i wyniosły 8,7 mln USD, co stanowiło prawie 10% naszych przychodów. Proces przekazania gry został sfinalizowany i oczekujemy iż „Traffic Puzzle” będzie głównym motorem napędowym wzrostu w nadchodzących kwartałach. Dodatkowo nasze gry z kategorii social casino są tytułami ponadczasowymi, które z czasem generują coraz większą wartość. Jednocześnie nawiązujemy współpracę z nowymi partnerami i rozwijamy



nasz pion wydawniczy. W trakcie trzeciego kwartału podpisaliśmy jedną nową umowę wydawniczą i jest to trzeci tego typu kontrakt zawarty w tym roku. Czwarty kwartał rozpoczęliśmy od ogłoszenia nowego składu zarządu, w którym zasiedli przedstawiciele nowego pokolenia liderów HUUUGE, wnoszący do zespołu wyjątkowe kompetencje, entuzjazm i nieszablonowy punkt widzenia.

PODSTAWOWE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe (mln USD)	III kw. 2021	III kw. 2020	Zmiana	I–III kw. 2021	I–III kw. 2020	Zmiana
Przychody ze sprzedaży	92,0	78,5	+17,1%	285,2	243,5	+17,1%
Skorygowana EBITDA*	17,7	8,6	+106,1%	43,6	54,2	-19,5%
Skorygowana marża EBITDA	19,2%	10,9%	+8,3 p.p.	15,3%	22,3%	-7,0 p.p.
Wynik z działalności operacyjnej	11,3	6,8	+66,4%	29,0	50,1	-42,1%
Wynik netto	7,3	(2,2)	-	(21,1)	24,8	-
Skorygowany wynik netto**	11,4	7,9	+45,0%	27,1	45,6	-40,6%

* 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 przestały być wykazywane jako zobowiązania finansowe.

Przychody za trzy kwartały 2021 roku wzrosły o 17,1%, głównie za sprawą lepszej monetyzacji użytkowników gier HUUUGE, która z nawiązką skompensowała spadek DAU. Przychody z reklam zwiększyły się o 181% w okresie trzech kwartałów 2021 roku, głównie dzięki wprowadzaniu na rynek gier casual, które w większości są monetyzowane poprzez reklamy w aplikacjach.

Skorygowana EBITDA HUUUGE za trzeci kwartał wyniosła 17,7 mln USD, co oznacza wzrost o 106% rok do roku. Skorygowany wynik netto wzrósł o 45% do poziomu 11,4 mln USD.

Skorygowana EBITDA za trzy kwartały 2021 roku spadła o 19,5%, co było związane ze wzrostem kosztów operacyjnych (głównie w wyniku wyższego rok do roku budżetu na kampanie pozyskiwania użytkowników, alokowanego głównie w pierwszej połowie roku). Spadek ten został częściowo zniwelowany wzrostem przychodów.



PODSTAWOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Wybrane wskaźniki KPI	III kw. 2021	III kw. 2020	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	769,7	944,5	-18,5%
DPU [w tys. użytkowników]	24,4	25,4	-4,1%
ARPPAU na poziomie Grupy [USD]	1,3	0,9	+43,9%
ARPPU – flagowe tytuły [USD]	45,7	35,3	+29,4%
Miesięczna konwersja graczy na płacących użytkowników (%) – flagowe tytuły	9,0%	7,7%	1,3 p.p.

W trzecim kwartale 2021 roku ARPPU (średni przychód na użytkownika płacącego) wzrósł o 20%. Wzrost ARPPU dla flagowych tytułów wyniósł 29,5%. Poprawa zarówno ARPPU, jak i wskaźnika konwersji w trzecim kwartale zawiązką zrekompensowała spadek DAU i MAU, związany z mniejszą liczbą instalacji. DAU dla nowych tytułów było wyższe głównie za sprawą dalszego skalowania gry „Traffic Puzzle”.

Jak stwierdził **Grzegorz Kania, Dyrektor Finansowy Huuuge**: – *Konsekwentnie zwiększamy wskaźniki monetyzacji naszych flagowych tytułów dzięki funkcjonalnościom społecznościowym naszych gier oraz koncentracji na wydarzeniach na żywo i ofertach specjalnych. Trend ten utrzymał się w trzecim kwartale 2021 roku, który był kolejnym okresem wzrostu ARPPU [średni przychód na użytkownika płacącego] dla kluczowych tytułów, czyli „Huuuge Casino” i „Billionaire Casino”. Te dwie gry nadal generowały wskaźniki monetyzacji powyżej średniej dla tego segmentu. Jesteśmy zadowoleni z rosnącej skali Traffic Puzzle i na bazie obecnych wskaźników gry oczekujemy, że w przyszłym roku osiągnie ona próg rentowności na poziomie marży ze sprzedaży i będzie dodawać wartość do wyników naszych flagowych tytułów. Cieszymy się także ze znaczącej poprawy skorygowanej marży EBITDA, która wzrosła do 19,2% w trzecim kwartale. Oczekujemy, że czwarty kwartał przyniesie dwucyfrową poprawę skorygowanego zysku EBITDA w ujęciu całorocznym.*

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@plusg.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.

Gry Huuuge dają rozrywkę milionom graczy miesięcznie ze wszystkich krajów i są dostępne w 17 językach. Huuuge zatrudnia ponad 600 pracowników w biurach na całym świecie. Od lutego 2021 akcje Huuuge są notowane na Gieldzie Papierów Wartościowych w Warszawie.