



Warszawa, 24 maja 2022 r.

HUUUGE INC. ZAMYKA I KW. 2022 R. Z PRZYCHODAMI RZĘDU 84 MLN USD I DWUCYFROWYM WZROSTEM SKORYGOWANEGO WYNIKU EBITDA NA POZIOMIE 38,5%

Huuuge Inc., globalny producent i wydawca gier, opublikował wyniki finansowe za pierwszy kwartał 2022 r.

- Skorygowany zysk EBITDA wzrósł do 14,4 mln USD, czyli o 38,5% w stosunku do analogicznego okresu ubiegłego roku, a skorygowany zysk netto wyniósł 10 mln USD, czyli o 137,9% więcej niż przed rokiem.
- Wzrost skorygowanego wyniku EBITDA został osiągnięty pomimo niższych przychodów Grupy, które wyniosły 84 mln USD (-12,2% w ujęciu rok do roku). Spadek ten wynikał m.in. z niższego poziomu przychodów z tytułu flagowych gier (*Huuuge Casino* i *Billionaire Casino*) oraz tytułów, dla których wsparcie zakończyło się w 2021 r.
- Firma rozpoczęła prace nad przekształceniem gry *Traffic Puzzle* w tytuł wieloproduktowy, stosując strategię przyjętą przy budowie gry *Billionaire Casino*.
- Na początku tego tygodnia Spółka ogłosiła rozszerzenie programu skupu akcji własnych z 2,5 mln do 6,5 mln akcji. Decyzja została podjęta ze względu na dotychczasowy przebieg SBB, obecne warunki rynkowe, silną pozycję gotówkową Spółki oraz szacowane średnio- i długoterminowe zapotrzebowanie na akcje w celu spełnienia wymogów ESOP. Pozostałe warunki SBB pozostały niezmienione, w tym maksymalna kwota przeznaczona na ten cel w wysokości 100 mln PLN.
- W I kw. 2022 r. stale poszerzane portfolio gier typu *free-to-play* Huuuge wzbogaciło się o hybrydową grę kasynową *Time Master*. Huuuge nieprzerwanie inwestuje w budowę i wydawanie nowych produkcji.

Jak powiedział **Anton Gauffin, założyciel i współdyrektor generalny Huuuge**: „Otoczenie makroekonomiczne stawia w ostatnim czasie przed większością rynków i branż ogromne wyzwania. Według agencji analitycznej *Sensor Tower* wydatki konsumenckie na gry mobilne spadły w I kwartale o 7,1% w porównaniu z tym samym okresem poprzedniego roku, i jak na razie na rynku panują spore zawirowania. W okresach gorszej koniunktury rynkowej firmy zmuszone są dostosować swoje plany działania, a cały sektor przedstawia swoją strategię cenową ze ścieżki wzrostu na utrzymanie fundamentów. W przypadku naszych głównych gier oznacza to generowanie gotówki i wypracowywanie zysków. Jednocześnie naszym celem jest osiągnięcie znacznego wzrostu dzięki grze *Traffic Puzzle* oraz działalności wydawniczej. Nadal z optymizmem patrzymy w przyszłość i konsekwentnie wdrażamy naszą strategię. W dłuższej perspektywie planujemy poszukiwać potencjalnych innowacji, które można zastosować w naszych grach, szczególnie w ramach technologii *Web3* i *blockchain*. Dysponujemy odpowiednią wiedzą i umiejętnościami, aby w tych ekscytujących i rozwojowych segmentach zdobyć przewagę konkurencyjną.”

Rod Cousens, współdyrektor generalny Huuuge, dodał: „Dzięki odpowiedzialnemu zarządzaniu kosztami nasze flagowe gry dobrze sobie radzą pomimo rynkowych turbulencji. Gry te generują także solidną rentowność i mocne przepływy gotówkowe. Uważamy, że obecna trudna sytuacja rynkowa zaowocuje strukturalnymi zmianami, które pozwolą na osiąganie wyższych przychodów i marż w dłuższej perspektywie. Nastawiamy się na budowanie biznesu zrównoważonego, dostarczającego



trwałego wzrostu w przyszłości. Widzimy duży potencjał zarówno w Traffic Puzzle jak i naszym dziale wydawniczym.”

PODSTAWOWE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe (mln USD)	I kw. 2022	I kw. 2021	Zmiana
Przychody	84,0	95,7	-12,2%
Skorygowana EBITDA*	14,4	10,4	+38,5%
Skorygowana marża EBITDA	17,1%	10,9%	+6,2 p.p.
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	10,7	6,5	+64,1%
Zysk/(strata) netto	8,9	-37,5	-
Skorygowany zysk/(strata) netto**	10,0	4,2	+137,9%

* 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 terminem oferty publicznej przeprowadzonej w pierwszym kwartale, akcje serii C nie będą już wykazywane jako zobowiązania finansowe.

Flagowe tytuły HUUUGE (*Huuuge Casino* i *Billionaire Casino*) wygenerowały w I kw. 2022 r. przychody rzędu 73,4 mln USD, co oznacza spadek o 12,3% w stosunku do analogicznego okresu poprzedniego roku. Głównym powodem tego spadku była niższa dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU), co jest odzwierciedleniem szerszego trendu obserwowanego w ramach gatunku gier *social casino*. ARPDau (średni przychód na dziennego aktywnego użytkownika) dla flagowych gier wzrósł o 11% rdr a średni przychód na płacącego użytkownika (ARPPU) głównych tytułów wyniósł 41,4 USD i był wyższy o 2,8% w ujęciu rok do roku.

Udział nowych gier w przychodach ogółem w I kw. 2022 r. wyniósł 12%. Gra *Traffic Puzzle*, stanowiąca główną pozycję wśród nowych tytułów, wygenerowała w I kw. 2022 r. przychody na poziomie 8,6 mln USD, co oznacza wzrost o 13% w porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego. W I kw. 2022 r. liczba unikalnych użytkowników tej gry wyniosła ponad 205 tys., a w kwietniu dzienna liczba jej aktywnych użytkowników przekroczyła 240 tys. HUUUGE kontynuuje rozwijanie funkcjonalności *Traffic Puzzle*, a po osiągnięciu oczekiwanego wzrostu wskaźników KPI wydatki na marketing będą skalowane powyżej obecnego poziomu.



PODSTAWOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Wybrane wskaźniki KPI	I kw. 2022	I kw. 2021	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	701,6	888,8	-21,1%
DPU [w tys. użytkowników]	24,9	28,6	-12,9%
ARPPU na poziomie Grupy [USD]	1,3	1,2	+11,8%
ARPPU – flagowe tytuły [USD]	41,4	40,3	+2,8%
Miesięczna konwersja graczy na płacących użytkowników (%) – flagowe tytuły	8,6%	8,3%	+0,3 p.p.

Jak stwierdził **Grzegorz Kania, dyrektor finansowy HUUUGE**: „Skorygowana EBITDA naszej firmy wzrosła o 38,5%, do 14,4 mln USD, pomimo niższego poziomu przychodów. Było to możliwe dzięki stałej koncentracji na rentowności naszych flagowych tytułów. Zwiększanie rentowności tej kategorii pozwala nam na generowanie lepszych przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej oraz poszukiwanie nowych możliwości rozwoju. Cieszymy się również, że w marcu 2022 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie zniósła ograniczenia CAT3 w stosunku do obrotu naszymi akcjami. Dzięki temu wszyscy inwestorzy mogą bez żadnych ograniczeń obracać naszymi akcjami, co jest świetną wiadomością.”

KONTAKTY DLA MEDIÓW:

Huuuge

Marta Andreasik

PR Manager

Tel. +48 538 519 789

marta.andreasik@huuugegames.com

M+G

Magda Kolodziejczyk

Tel.+48 501 16 88 07

magda.kolodziejczyk@mplusg.com.pl

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

O HUUUGE

Huuuge jest jednym globalnym producentem i wydawcą 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.

Dowiedz się więcej, odwiedzając huuuge.com