

HUUUGE, INC. PUBLIKUJE WYNIKI ZA III KWARTAŁ 2022 R: SKORYGOWANY WYNIK EBITDA NA REKORDOWYM POZIOMIE

Spółka HUUUGE Inc., globalny producent gier i wydawca gier z kategorii free-to-play, opublikowała wyniki finansowe za III kwartał 2022 r.

- W III kwartale 2022 r. HUUUGE wygenerowała skorygowany wynik EBITDA w wysokości 24,5 mln USD, co oznacza wzrost o 38,7% rok do roku i o 78,7% względem poprzedniego kwartału. Kwartalna rentowność Spółki osiągnęła rekordowy poziom: skorygowana marża EBITDA za III kwartał 2022 r. wyniosła 31,6% (wobec 19,2% przed rokiem i 17,2% w poprzednim kwartale).
- Poprawę skorygowanego EBITDA odnotowano przy przychodach ogółem rzędu 77,5 mln USD (co oznacza spadek o 15,7% r/r i o 2,4% kw/kw). Wypracowane wyniki są potwierdzeniem zdolności Spółki do skutecznego funkcjonowania w obecnych realiach rynkowych, w których według danych Sensor Tower globalny rynek gier mobilnych skurczył się w III kwartale 2022 r. o 12,7% w porównaniu do III kwartału 2021 r.
- W III kwartale 2022 r. Spółka odnotowała również wzrost skorygowanego zysku netto o 61,1% r/r, do poziomu 18,4 mln USD.
- Flagowe tytuły wygenerowały w III kwartale 2022 r. przychody rzędu 71 mln USD, co oznacza spadek o 11,9% względem analogicznego kwartału roku ubiegłego i wzrost o 1% w relacji do poprzedniego kwartału. Dzięki szeroko zakrojonej aktualizacji ekonomii środowiska gier, przeprowadzonej w sierpniu tego roku, flagowe tytuły HUUUGE wygenerowały silny strumień przychodów, powyżej wyników II kwartału 2022 r., mimo niższych wydatków marketingowych.
- Gra Traffic Puzzle wygenerowała w III kwartale 2022 r. przychody w wysokości 5,7 mln USD (co oznacza spadek o 35,2% r/r i o 28% kw/kw). Spadek ten wiązał się z istotnie niższym poziomem wydatków na pozyskiwanie użytkowników w przypadku tej gry. Zgodnie z zapowiedziami z początku roku HUUUGE ograniczył nakłady marketingowe na grę Traffic Puzzle, ponieważ wprowadzane są obecnie znaczące zmiany w architekturze gry w celu przekształcenia jej w platformę, na której można zbudować wiele nowych tytułów. Po przeprowadzeniu aktualizacji we wrześniu odnotowano zauważalną poprawę wskaźników retencji. Celem kolejnych planowanych aktualizacji jest dalsze zwiększanie wskaźników zaangażowania. Wrzesień był też pierwszym miesiącem z pozytywną marżą wyniku na sprzedaży w Traffic Puzzle.
- W III kwartale 2022 r. dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU) dla tytułów flagowych zmniejszyła się zarówno w ujęciu rok do roku, jak i kwartał do kwartału. Wskaźnik ten obniżył się o 21,9% r/r, do 354 tysięcy aktywnych użytkowników, co stanowi odzwierciedlenie aktualnych trendów rynkowych oraz jest też wynikiem działań wewnętrznych – niższych wydatków marketingowych oraz koncentracji na zwrocie z inwestycji.



Anton Gauffin, założyciel i Współdyrektor Generalny HUUUGE: „W trzecim kwartale 2022 roku podjęliśmy działania ukierunkowane na optymalizację rentowności naszych kluczowych tytułów. Dzięki dokonanej w sierpniu bieżącego roku istotnej zmianie ekonomii środowiska gier, a także optymalizacji działań w zakresie pozyskiwania nowych użytkowników, nasze flagowe gry wygenerowały przychody powyżej wyników wypracowanych w poprzednim kwartale przy niższych nakładach marketingowych. Efektywność wdrażanej przez nas strategii

znalazła odzwierciedlenie w kluczowych wskaźnikach monetyzacji portfela produktowego, obejmujących wzrost kwartał do kwartału zarówno średniego przychodu na aktywnego użytkownika dziennie (ARPDau), jak i średniego przychodu na płacącego użytkownika (ARPPU) w przypadku naszych flagowych tytułów. Wskaźnik ARPDau dla tych produktów znajduje się obecnie na rekordowo wysokim poziomie, nawet powyżej wskazań z okresu pandemii.”



Rod Cousens, Współdyrektor Generalny Huuuge: “Priorytetowym zadaniem Huuuge jest obecnie dalsza poprawa produktu Traffic Puzzle, przy jednoczesnej rezygnacji ze zwiększania nakładów na pozyskiwanie użytkowników na rzecz podnoszenia wskaźników efektywności. W miarę wprowadzania do architektury gry nowych funkcji z zamiarem jej rozbudowy w kierunku tytułu wieloproduktowego, widzimy już pierwsze oznaki, że przyjęte przez nas podejście przynosi zamierzone efekty. Ostatni miesiąc trzeciego kwartału 2022 roku przyniósł już dodatnią rentowność sprzedaży Traffic Puzzle, a obecnie i w kolejnych okresach planujemy utrzymać ten trend.”

PODSTAWOWE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe (mln USD)	3Q 2022	3Q 2021	Zmiana	1-3Q 2022	1-3Q 2021	Zmiana
Przychody	77,5	92,0	-15,7%	241,0	285,2	-15,5%
Skorygowany wynik EBITDA*	24,5	17,7	+38,7%	52,6	43,6	+20,5%
Skorygowana marża EBITDA	31,6%	19,2%	+12,4 p.p.	21,8%	15,3%	+6,5 p.p.
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	18,5	11,3	+64,2%	40,4	29,0	+39,1%
Zysk/(strata) netto	15,3	7,4	+107,4%	32,9	(21,1)	-
Skorygowany zysk/(strata) netto**	18,4	11,4	+61,1%	37,0	27,1	+36,6%

* Skorygowany wynik EBITDA oznacza wynik 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. W następstwie zamiany akcji serii C na akcje zwykłe, która została przeprowadzona bezpośrednio przed przeprowadzeniem oferty publicznej w pierwszym kwartale, akcje serii C nie są już wykazywane jako zobowiązania finansowe.

Flagowe tytuły wygenerowały w III kwartale 2022 r. przychody rzędu 71 mln USD, co oznacza spadek o 11,9% względem analogicznego kwartału ubiegłego roku i wzrost o 1% w relacji do poprzedniego kwartału. Przyczyną spadku przychodów w skali roku były mniejsze wydatki marketingowe, które spowodowały niższy poziom DAU i DPU, jak również wysoka baza porównawcza, biorąc pod uwagę, że w 2021 roku nadal obserwowaliśmy związany z Covid-19 wzrost wskaźników monetyzacji graczy (ARPPU).

Wskaźnik miesięcznej konwersji dla tytułów flagowych, który obrazuje zdolności Spółki do konwersji graczy na płacących użytkowników, wzrósł r/r z 9,0% do 10,7% w trzecim kwartale 2022, co w historii tych tytułów jest rekordowo wysokim wynikiem.

Udział nowych gier w przychodach ogółem wyniósł ok. 8,5% w III kwartale i 10,7% w okresie trzech pierwszych kwartałów 2022 r. Gra *Traffic Puzzle*, będąca główną pozycją wśród nowych tytułów, wygenerowała w okresie trzech kwartałów 2022 r. przychody na poziomie 22,1 mln USD, co oznacza spadek o 10,2% r/r. Huuuge skupia się obecnie na wprowadzaniu zmian architektonicznych, które ułatwią przekształcenie gry w platformę do budowy wielu nowych tytułów.

PODSTAWOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Wybrane wskaźniki KPI	3Q 2022	3Q 2021	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	557,7	769,7	-27,5%
DPU [w tys. użytkowników]	21,0	24,4	-13,9%
ARPPU na poziomie Grupy [USD]	1,50	1,30	+15,4%
ARPPU – flagowe tytuły [USD]	44,41	45,73	-2,9%
Miesięczna konwersja graczy na płacących użytkowników (%) – flagowe tytuły	10,7%	9,0%	1,7 p.p.



Marek Chwałek, wiceprezes ds. finansowych Huuuge: „Na koniec trzeciego kwartału 2022 roku utrzymaliśmy bardzo dobrą sytuację płynnościową – saldo środków pieniężnych w kasie wynosiło przeszło 193 mln USD pomimo wydatków poniesionych na program skupu akcji własnych w wysokości 20,1 mln USD oraz rozliczenia transzy płatności z tytułu nabycia gry *Traffic Puzzle* w kwocie 29,4 mln USD. Dobre wyniki znalazły także odzwierciedlenie na poziomie EBITDA. Skorygowany wynik EBITDA za okres pierwszych 9 miesięcy tego roku osiągnął poziom prawie 53 mln USD, co oznacza wzrost o ~21% w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego. Jednocześnie rentowność skorygowanego EBITDA wzrosła z 15,3% do 21,8% rok do roku. Jesteśmy zatem na dobrej drodze do utrzymania w wynikach całorocznych poziomu wzrostu skorygowanego EBITDA z pierwszych 9 miesięcy tego roku.”



KONTAKTY DLA MEDIÓW:

Huuuge

Fred Chesher

Director of Corporate Communication

fred.chesher@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 na <https://ir.huuugegames.com/>



Huuuge Games jest globalnym producentem i wydawcą gier, którego misją jest stworzenie najbardziej społecznościowej platformy gier mobilnych typu free-to-play.

Play Together.

Naszym tytułem flagowym jest Huuuge Casino, który skupia wokół siebie pierwszą na świecie społeczność użytkowników gier typu social casino, oferując graczom możliwość tworzenia klubów w celu wspólnej gry na najlepszych automatach do gier kasynowych oraz rywalizacji w ramach lig. Bazująca na sukcesie Huuuge Casino gra Billionaire Casino, nasz drugi co do wielkości tytuł, oferuje graczom ponad 100 automatów do gier kasynowych w odmiennej oprawie estetycznej.

Portfel produktów Huuuge obejmuje również gry segmentu casual, takie jak Traffic Puzzle, wyjątkową grę logiczną z kategorii puzzle z elementami match-3 („dopasuj trzy”), którą przejęliśmy za pośrednictwem naszego pionu wydawniczego Huuuge Publishing. Nasze nowe gry są projektowane i testowane przez zespół skupiony wokół Huuuge Ideas Studio.

Firma z siedzibą w USA ma 9 biur zlokalizowanych na całym świecie i jest notowana na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.