



Warszawa, 19 kwietnia 2021 r.

HUUUGE, INC. ZAMYKA 2020 ROK REKORDOWYMI WYNIKAMI

Huuuge, Inc. („Huuuge” lub „Spółka”), globalny producent i wydawca gier typu free-to-play, koncentrujący swoją działalność na szybko rozwijającym się rynku gier mobilnych opublikował wyniki finansowe za 2020 rok.

KLUCZOWE DANE FINANSOWE

- Spółka wypracowała w 2020 rekordowe w swojej historii przychody sięgające 332,7 mln USD, co oznacza wzrost o 28,3% r/r. Przychody w 4Q 2020 również były historycznie rekordowe i sięgnęły 89,2 mln USD (+23,7% r/r). Było to możliwe dzięki osiągnięciu bardzo dobrych wskaźników KPI w zakresie monetyzacji, przede wszystkim poprawie średniego przychodu na płacącego użytkownika (ARPPU), który wzrósł o 18% rdr dla Grupy oraz o 22,1% rdr dla flagowych gier.
- Skorygowana roczna EBITDA wzrosła do 57,3 mln USD (+131%). Skorygowana EBITDA w IV kw. 2020 spadła do 3,1 mln USD (wobec 15,5 mln USD rok wcześniej), co było związane głównie z kampaniami w celu pozyskiwania nowych klientów, zgodnymi z harmonogramem rozwoju produktów. Zwiększyło to nakłady na skalowanie nowych gier w tym okresie i przełożyło się na 11-proc. udział nowych gier w przychodach ogółem już w grudniu 2020.
- Skorygowany zysk netto wzrósł do 48,1 mln USD (+188,3% r/r) w całym 2020 roku. W IV kw. 2020 skorygowany zysk netto wyniósł 2,1 mln USD (wobec 12,6 mln USD rok wcześniej), co związane było z nakładami na płatne kampanie marketingowe mające na celu pozyskanie nowych użytkowników.

Wybrane dane finansowe (w tys. USD)	2020	2019	Zmiana
Przychody	332 721	259 391	+28,3%
Skorygowana EBITDA*	57 272	24 792	+131,0%
Skorygowana marża EBITDA	17,2%	9,6%	+7,6 p.p.
Wynik z działalności operacyjnej	50 184	14 211	+253,1%
Skorygowany wynik netto**	48 110	16 690	+188,3%

* Skorygowana EBITDA to EBITDA skorygowana o zdarzenia o charakterze jednorazowym spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz koszty z tytułu płatności w formie akcji.

**Skorygowany wynik netto to jako wynik finansowy netto za rok obrotowy skorygowany o zdarzenia o charakterze jednorazowym niezwiązane z główną działalnością operacyjną Grupy, koszty płatności w formie akcji i koszty finansowe związane z aktualizacją wyceny zobowiązania dotyczącego akcji uprzywilejowanych Serii C. Wraz z konwersją akcji serii C na akcje zwykłe przeprowadzoną przed ofertą publiczną w I kwartale, akcje serii C przestaną być ujmowane jako zobowiązania finansowe.



„Za nami wyjątkowy rok. Wszyscy musieliśmy w nim mierzyć się z wyzwaniami związanymi z pandemią i izolacją, które wpłynęły zarówno na jednostki jak i organizacje. Jednocześnie obserwowaliśmy rosnącą popularność gier mobilnych, a większe zaangażowanie graczy przekładało się na lepszą monetyzację i więcej czasu spędzonego w grze. Wpłynęło to pozytywnie na Huuuge, jak i na cały rynek gier. Dzięki koncentracji na realizacji strategii, połączonej z umiejętnym odczytywaniem trendów rynkowych wypracowaliśmy w 2020 roku rekordowe w naszej historii wyniki finansowe – powiedział Anton Gauffin, założyciel i dyrektor generalny Huuuge.

KLUCZOWE WSKAŹNIKI KPI

Wybrane wskaźniki KPI	2020	2019	Zmiana
DAU [w tys. użytkowników]	947,2	911,1	+4,0%
DPU [w tys. użytkowników]	27,1	25,5	+6,5%
ARPDau na poziomie Grupy [USD]	0,96	0,78	+22,8%
ARPDau – flagowe gry [USD]	1,36	0,9	+50,9%
MAU [w mln użytkowników]	4,7	4,0	+18,0%
Wskaźnik konwersji na graczy płacących w miesiącu – flagowe gry	7,4%	6,5%	+0,9 p.p.%

Wprowadzenie nowych gier do oferty, zarówno gier typu social casino, jak i gier typu casual, pozwoliło Huuuge z jednej strony pozyskać nowych graczy, a z drugiej utrzymać istniejących graczy flagowych tytułów poprzez przekierowanie ich zainteresowania z jednych gier na inne. Czynniki mające korzystny wpływ na retencję graczy obejmowały stałe dodawanie nowych treści do gier oraz inicjatywy marketingowe, takie jak LiveOps. Spółka utrzymuje bardzo dobre wskaźniki KPI i poprawia monetyzację gier, czego wyrazem jest wzrost wskaźnika konwersji w przypadku flagowych gier (z 6,5% do 7,4%). W 2019 r. DPU Huuuge wynosiło około 25,5 tys., natomiast w 2020 r. wzrosło do ok. 27,1 tys., czyli o 6,3%. Umiejętność ciągłej poprawy doświadczeń użytkownika w grze oraz ich prawdziwie społecznościowy charakter pozwoliły Huuuge na poprawę średniego przychodu na płacącego użytkownika (ARPPU) o 18% rdr – w 2020 roku sięgnął on 32,8 USD.

„2020 rok był dla Huuuge rekordowy, zarówno pod względem zwiększania skali działalności, - do czego przyczyniła się poprawa monetyzacji naszych gier, zwłaszcza flagowych – co jest widoczne zarówno w wypracowanych wskaźnikach KPI jak i wynikach finansowych. Nasze przychody wzrosły o 28,3% r/r, a skorygowana EBITDA aż o 131%. Naszym celem w 2021 roku jest utrzymanie szybkiego tempa rozwoju i wypracowanie skorygowanej marży EBITDA na poziomie zbliżonym do osiągniętej w 2020 roku” – mówi Grzegorz Kania, Dyrektor Finansowy Huuuge.



ŚRODKI POZYSKANE Z IPO PRZYSPIESZĄ REALIZACJĘ STRATEGII

Filarami strategii „buduj i kupuj” Huuuge są rozwój gier tworzonych wewnętrznie oraz wzrost poprzez działalność wydawniczą oraz fuzje i przejęcia.

W I kwartale tego roku Spółka z sukcesem przeprowadziła pierwszą ofertę publiczną o wartości 1,67 mld PLN (około 442 mln USD), pozyskując środki z emisji nowych akcji w wysokości około 100 mln USD (wpływy brutto pomniejszone o koszty oferty oraz środki wykorzystane na stabilizację kursu), które zostaną przeznaczone na realizację strategii Spółki - przede wszystkim na przejęcia.

W 2021 roku Grupa planuje skoncentrować się przede wszystkim na następujących celach:

- Poprawa wskaźników monetyzacji istniejących gier
- Rozwój nowych produktów i zwiększanie ich skali
- Poprawa rentowności i koncentracja na EBITDA
- Rozwój biznesu poprzez fuzje i przejęcia

„W 2020 roku dokonaliśmy kilku przejęć, która okazały się świetnymi posunięciami, w tym studia Double Star z siedzibą w Helsinkach, twórcy gry Bow Land oraz start-upu specjalizującego się w wykorzystaniu technologii w reklamie - Playable Platform z Amsterdamu. W 2021 roku, dzięki pozyskaniu odpowiedniego kapitału z IPO, nasza aktywność w obszarze M&A będzie jeszcze bardziej intensywna. Obecnie blisko analizujemy 5 potencjalnych celów akwizycyjnych. Podtrzymujemy, że będziemy chcieli wykorzystać pozyskane na ten cel środki z IPO do końca 2022 roku. Jednocześnie będziemy również zwiększać zaangażowanie w segmencie gier typu casual oraz wzmacniać naszą podstawową ofertę – społecznościowe gry kasynowe, a także kontynuować rozwój naszej działalności wydawniczej – powiedział Anton Gauffin, założyciel i dyrektor generalny Huuuge.

KONTAKTY DLA MEDIÓW:

Huuuge

Natalia Gębska

Tel. +48 788 234 303

natalia.gebska@huuugegames.com

M+G

Magda Kolodziejczyk

Tel.+48 501 16 88 07

magda.kolodziejczyk@mplusg.com.pl

Monika Pietraszek

Tel. +48 501 183 386

monika.pietraszek@mplusg.com.pl

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



O HUUUGE

Huuuge jest jednym z najdynamiczniej rozwijających się 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. Produkcja gier obejmuje pełen zakres działań, od pomysłu, poprzez fazę testów, aż po wprowadzenie na globalny rynek. Huuuge stworzył odnoszące światowe sukcesy gry z segmentu *social casino*, takie jak Huuuge Casino i Billionaire Casino. Wydawanie gier to działania rozpoczynające się w momencie wprowadzenia gry na rynek, takie jak: budowanie relacji z dystrybutorami, marketing oraz stała optymalizacja gry po jej debiucie.

Gry Huuuge dają rozrywkę prawie 5 milionom graczy miesięcznie ze 195 krajów i są dostępne w 17 językach. Huuuge zatrudnia ponad 600 pracowników w 10 biurach na całym świecie. Od lutego 2021 akcje Huuuge są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.