

HUUUGE



GRUPA KAPITAŁOWA HUUUGE **Sprawozdanie z działalności**

za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r.

Niniejszy dokument jest tłumaczeniem z oryginalnej i wiążącej wersji angielskiej. W przypadku jakichkolwiek rozbieżności pomiędzy wersją polską a angielską, wersja angielska jest wiążąca.

Zastrzeżenie prawne

Niniejsze Sprawozdanie z działalności Grupy Huuuge za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. („Sprawozdanie Półroczne”) sporządzone zostało zgodnie z §69 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim i jest elementem Skonsolidowanego raportu półrocznego Grupy Huuuge za I półrocze 2024 roku.

Ze względu na to, że dane jednostkowe Huuuge, Inc. oraz dane skonsolidowane Grupy Kapitałowej Huuuge są zasadniczo podobne (utrzymane są tendencje dla poszczególnych pozycji bilansu oraz rachunku zysków i strat), Rada Dyrektorów i Kierownictwo przeprowadza i przedstawia łączną analizę danych jednostkowych i skonsolidowanych w ujęciu łącznym.

O ile nie wskazano inaczej w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, terminy „my” lub „Grupa” oraz wyrażenia w pierwszej osobie liczby mnogiej dotyczą Spółki wraz ze wszystkimi jej podmiotami zależnymi, natomiast terminy „Spółka” lub „Emitent” dotyczą Huuuge, Inc.

O ile nie wskazano inaczej, odniesienia do stwierdzeń dotyczących przekonań, oczekiwań, szacunków i opinii Spółki lub jej kierownictwa dotyczą przekonań, oczekiwań, szacunków i opinii Rady Dyrektorów Spółki.

Niektóre dane arytmetyczne zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, w tym informacje finansowe i operacyjne, zostały zaokrąglone. W związku z tym w niektórych przypadkach suma liczb w kolumnie lub wierszu tabel przedstawionych w niniejszym Raporcie Półrocznym może nie odpowiadać dokładnie sumie podanej w danej kolumnie lub wierszu.

Informacje branżowe i rynkowe

Niniejsze Sprawozdanie Półroczne może zawierać dane dotyczące udziału w rynku oraz dane branżowe, które zostały pozyskane z różnych źródeł zewnętrznych, w tym publicznie dostępnych źródeł informacji dotyczących globalnej branży gier społecznościowych. Zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym informacje pozyskane od osób trzecich zostały rzetelnie odtworzone z tych źródeł w odpowiednich akapitach i – o ile nam wiadomo oraz na ile możemy stwierdzić na podstawie informacji opublikowanych przez tę osobę trzecią – nie pominięto żadnych faktów, w świetle których przytoczone informacje byłyby niedokładne lub wprowadzałyby w błąd. W przypadku gdy informacje pochodzące od osób trzecich zostały przywołane w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, źródło takich informacji zostało określone. Publikacje branżowe, badania i prognozy zazwyczaj zawierają oświadczenia, że informacje w nich zawarte pochodzą ze źródeł uznanych za wiarygodne. W zakresie, w jakim branżowe publikacje, raporty i prognozy są rzetelne i kompletne, uważamy, że informacje z tych źródeł zostały przez nas prawidłowo wybrane i powielone. Ponadto, publikacje branżowe zawierają zazwyczaj oświadczenia, że zawarte w nich informacje zostały uzyskane ze źródeł uznanych za wiarygodne, choć nie ma gwarancji, że takie dane są w pełni dokładne i kompletne, a w niektórych przypadkach zawierają stwierdzenie, o braku ponoszenia za nie odpowiedzialności przez publikującego. Nie możemy zatem zapewnić o dokładności i kompletności takich informacji i nie dokonaliśmy ich niezależnej weryfikacji.

Ponadto w wielu przypadkach zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym stwierdzenia dotyczące naszej branży i naszej pozycji w branży bazują na naszym własnym doświadczeniu i własnym badaniu warunków rynkowych. Porównania pomiędzy prezentowanymi przez nas informacjami finansowymi lub operacyjnymi a informacjami dotyczącymi innych spółek działających w naszej branży, dokonywane na podstawie tych informacji, mogą nie odzwierciedlać w pełni rzeczywistego udziału w rynku lub pozycji na rynku, ponieważ informacje takie mogą nie być jednakowo definiowane lub mogą nie być prezentowane przez wszystkie spółki z naszej branży w taki sam sposób, w jaki my definiujemy lub przedstawiamy takie informacje w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym.

Choć nie wiadomo nam o jakichkolwiek zniekształceniach w danych branżowych przedstawionych w niniejszym Raporcie, nasze szacunki wiążą się z pewnymi założeniami, ryzykiem oraz niepewnością i mogą ulec zmianie w zależności od szeregu czynników.

Kluczowe Wskaźniki Efektywności

Niektóre kluczowe wskaźniki efektywności (KPI) zawarte w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, w tym DAU, MAU, DPU, MPU, ARPDau, ARPPU oraz Miesięczna Konwersja, są obliczane na podstawie szacunków kierownictwa, nie są częścią naszego

sprawozdania finansowego ani ksiąg rachunkowych i nie zostały zbadane ani w inny sposób zweryfikowane przez niezależnych audytorów, konsultantów czy ekspertów.

Nasz sposób wykorzystywania lub obliczania tych wskaźników może nie być porównywalny ze sposobem wykorzystywania lub obliczania podobnie nazwanych wskaźników prezentowanych przez inne firmy z naszej branży, agencje badawcze lub podmioty sporządzające raporty rynkowe. Z tego powodu porównania opierające się na tych informacjach mogą nie być miarodajne. Inne firmy, agencje badawcze lub osoby sporządzające raporty rynkowe mogą uwzględniać przy obliczaniu podobnych wskaźników inne pozycje lub czynniki oraz przyjmować inne szacunki i założenia od tych, które my przyjmujemy przy dokonywaniu naszych obliczeń. W efekcie obliczenia podobnych wskaźników przez inne podmioty mogą znacząco różnić się od naszych, jeżeli do obliczenia wskaźników KPI stosują one własną metodologię. Kluczowe wskaźniki efektywności nie są wskaźnikami księgowymi, ale kierownictwo jest zdania, że każda z tych miar dostarcza przydatnych informacji na temat wykorzystania i monetyzacji naszych gier, a także kosztów związanych z pozyskaniem i utrzymaniem graczy. Żaden ze wskaźników KPI nie powinien być rozpatrywany odrębnie lub jako alternatywna miara wyników zgodnie z MSSF ani jako alternatywna miara wyników, a ich uwzględnienie w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym nie oznacza, że Emitent będzie prezentował te wskaźniki również w przyszłych okresach.

Stwierdzenia dotyczące przyszłości

Niniejsze Sprawozdanie Półroczne zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości, co obejmuje wszelkie stwierdzenia poza tymi, które dotyczą faktów mających miejsce w przeszłości, w tym wszelkie stwierdzenia, w których, przed którymi albo po których występują słowa takie jak: „planuje”, „sądzi”, „oczekuje”, „dąży”, „zamierza”, „będzie”, „może”, „przewiduje”, „chce”, „mógłby” lub inne podobne wyrażenia lub ich zaprzeczenia. Stwierdzenia dotyczące przyszłości odnoszą się do znanych i nieznanych kwestii obarczonych ryzykiem i niepewnością lub innych ważnych czynników pozostających poza naszą kontrolą, które mogą spowodować, że faktyczne wyniki naszej działalności, nasza sytuacja finansowa lub perspektywy będą w istotnym stopniu odbiegać od tych wyrażanych lub sugerowanych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości. U podstaw stwierdzeń dotyczących przyszłości leżą liczne założenia na temat naszych obecnych i przyszłych strategii biznesowych oraz otoczenia, w którym prowadzimy naszą działalność obecnie i będziemy ją prowadzić w przyszłości. Stwierdzenia dotyczące przyszłości są aktualne wyłącznie na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania Półrocznego. Nie mamy obowiązku i nie zobowiązaliśmy się do przekazywania do publicznej wiadomości jakichkolwiek aktualizacji lub zmian stwierdzeń dotyczących przyszłości zawartych w niniejszym Sprawozdaniu Półrocznym, chyba że jest to wymagane na mocy obowiązujących przepisów prawa.

Inwestorzy powinni być świadomi, że różnego rodzaju istotne czynniki i ryzyka mogą powodować, że rzeczywiste wyniki naszej działalności będą się istotnie różnić od planów, celów oczekiwań, szacunków i zamiarów wyrażonych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości.

Spis treści

GRUPA KAPITAŁOWA HUUUGE	1
Sprawozdanie z działalności	1
Wybrane skonsolidowane dane finansowe	5
Wybrane jednostkowe dane finansowe	6
1. Informacje ogólne	7
2. Profil działalności	9
3. Akcje i struktura znaczących akcjonariuszy	11
4. Podstawowe czynniki zagrożeń i ryzyka	13
5. Znaczące osiągnięcia lub niepowodzenia oraz zdarzenia nietypowe wywierające znaczący wpływ na sprawozdanie finansowe	24
6. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe w I półroczu 2024 roku oraz czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	25
7. Kluczowe wskaźniki efektywności	27
8. Komentarz do wyników Grupy HUUUGE za I półrocze 2024 roku	32
9. Możliwość realizacji opublikowanych wcześniej prognoz	41
10. Istotne postępowania sądowe, przed organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	41
10. Transakcje z jednostkami powiązаныmi	44
11. Udzielone poręczenia, pożyczki, gwarancje	44
12. Inne informacje, które są istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	44
Oświadczenie Rady Dyrektorów	45

Wybrane skonsolidowane dane finansowe

	USD	USD	EUR	EUR	PLN	PLN
w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	I poł. 2024	I poł. 2023	I poł. 2024	I poł. 2023
Przychody ze sprzedaży	130 325	140 934	120 571	130 408	520 467	603 449
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	34 638	48 902	32 046	45 250	138 331	209 388
Zysk (strata) brutto	38 494	52 469	35 613	48 550	153 730	224 661
Zysk (strata) netto	31 611	44 104	29 245	40 810	126 242	188 844
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	32 733	37 391	30 283	34 598	130 723	160 100
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 504	2 628	-2 317	2 432	-10 000	11 253
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	-72 459	-1 985	-67 036	-1 837	-289 373	-8 499
Łączne przepływy pieniężne netto	-42 230	38 034	-39 069	35 193	-168 650	162 854
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	109 591	259 587	102 450	239 539	441 899	1 066 020
Liczba akcji na koniec okresu	59 984 981	84 246 697	59 984 981	84 246 697	59 984 981	84 246 697
Średnia ważona liczba akcji	60 371 117	79 418 767	60 371 117	79 418 767	60 371 117	79 418 767
Podstawowy zysk na akcję (EPS)	0,52	0,56	0,48	0,52	2,08	2,40

	EUR	PLN	EUR	PLN
	I poł. 2024	I poł. 2024	I poł. 2023	I poł. 2023
Roczny średni kurs walutowy	1,0809	0,2504	1,0807	0,2335
Kurs walutowy na koniec okresu	1,0697	0,2480	1,0837	0,2435

Wybrane jednostkowe dane finansowe

	USD	USD	EUR	EUR	PLN	PLN
w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	I poł. 2024	I poł. 2023	I poł. 2024	I poł. 2023
Przychody ze sprzedaży	447	1 068	414	988	1 785	4 574
Dywidenda	43 973	94 693	40 682	87 622	175 611	405 537
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	42 042	91 580	38 895	84 741	167 899	392 206
Zysk (strata) brutto	43 431	93 374	40 180	86 401	173 446	399 889
Zysk (strata) netto	42 410	92 170	39 236	85 287	169 369	394 732
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 977	89 122	6 455	82 467	27 863	381 679
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 912	2 029	-1 769	1 877	-7 636	8 690
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	-70 258	244	-65 000	226	-280 583	1 045
Łączne przepływy pieniężne netto	-65 193	91 395	-60 314	84 570	-260 355	391 413
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	15 116	177 315	14 131	163 620	60 952	728 193
Liczba akcji na koniec okresu	59 984 981	84 246 697	59 984 981	84 246 697	59 984 981	84 246 697

	EUR	PLN	EUR	PLN
	I poł. 2024	I poł. 2024	I poł. 2023	I poł. 2023
Roczny średni kurs walutowy	1,0809	0,2504	1,0807	0,2335
Kurs walutowy na koniec okresu	1,0697	0,2480	1,0837	0,2435

1. Informacje ogólne

Huuuge Inc. i jego Grupa Kapitałowa

Huuuge, Inc. (dalej „Spółka”, „Emitent” lub „Huuuge”) jest spółką zarejestrowaną w Stanach Zjednoczonych. Siedziba Spółki znajduje się w Dover (stan Delaware), pod adresem: 850 Burton Road, Suite 201, DE 19904. Spółka została utworzona dnia 11 lutego 2015 roku.

Emitent jest globalną organizacją, w skład którego wchodzi około 450-osobowy zespół, składający się z 15 różnych narodowości, pracujących w siedmiu biurach, zlokalizowanych na całym świecie.

Od lutego 2021 roku akcje zwykłe Spółki są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Zmiany w Grupie w okresie I półrocza 2024 roku

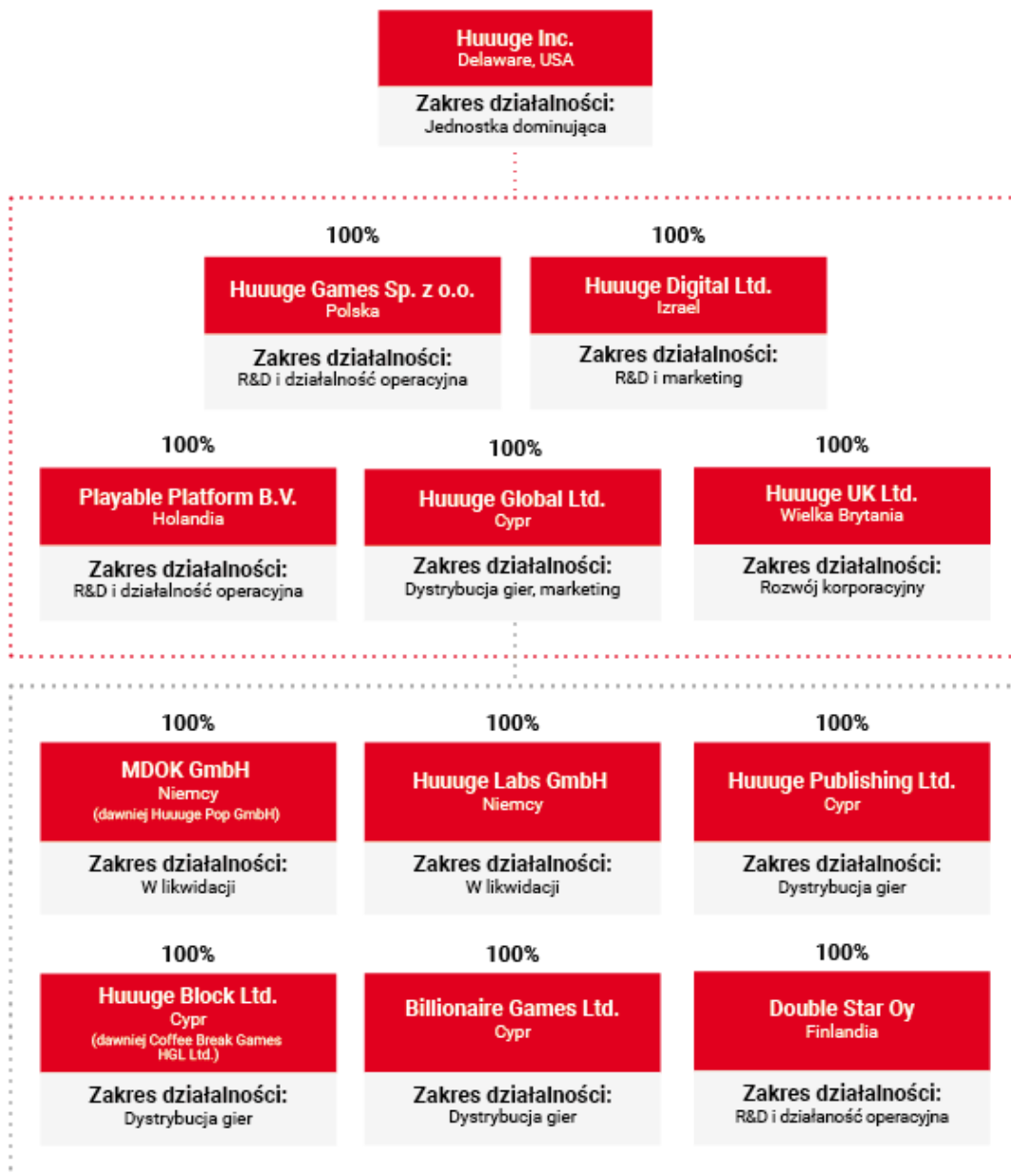
Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania MDOK GmbH i Huuuge Labs GmbH, dwie pozostałe niemieckie jednostki zależne Grupy, pozostają w stanie dobrowolnej likwidacji rozpoczętej w 2022 roku.

Coffee Games United Limited, która rozpoczęła dobrowolną likwidację w 2022 r. została ostatecznie rozwiązana z dniem 24 stycznia 2024 roku.

Huuuge Mobile Games Limited, która rozpoczęła dobrowolną likwidację w 2022 r., została ostatecznie rozwiązana z dniem 27 maja 2024 roku.

Na dzień 30 czerwca 2024 roku Grupa Huuuge („Grupa”) składała się z Huuuge, Inc. (jednostki dominującej), pięciu jednostek zależnych w pełni i bezpośrednio kontrolowanych przez Spółkę oraz sześciu jednostek zależnych, w pełni kontrolowanych przez Spółkę poprzez Huuuge Global Ltd. z siedzibą w Limassol, Cypr. Wszystkie spółki są konsolidowane metodą pełną.

Poniżej przedstawiono aktualną strukturę Grupy ze wskazaniem udziałów procentowych w kapitale zakładowym każdej z jednostek.



Rada Dyrektorów Spółki

Zgodnie z Aktem Założycielskim i Statutem, Rada Dyrektorów oryginalnie składa się z pięciu (5) Dyrektorów, z których (i) jeden (1) Dyrektor („Dyrektor Serii A”) jest wybierany przez posiadaczy większości wyemitowanych Akcji Uprzywilejowanych Serii A uprawnionych do głosowania na takim zgromadzeniu poprzez przekazanie Radzie Dyrektorów pisemnej zgody podpisanej przez akcjonariuszy posiadających większość Akcji Uprzywilejowanych Serii A, (ii) dwóch (2) Dyrektorów („Dyrektorzy Serii B”) jest wybieranych przez posiadaczy większości wyemitowanych Akcji Uprzywilejowanych Serii B uprawnionych do głosowania na takim zgromadzeniu poprzez przekazanie Radzie pisemnej zgody akcjonariuszy posiadających większość Akcji Uprzywilejowanych Serii B, przy czym jednym z Dyrektorów Serii B, który ma zostać dopuszczony do pełnienia funkcji, musi być Anton Gauffin, oraz (iii) pozostała łączna liczba Dyrektorów zostanie wybrana przez posiadaczy Akcji Zwykłych.

Dyrektorzy Spółki powoływani są na kadencję kończącą się w dniu następnego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy lub trwającą do czasu, gdy zastępca Dyrektora zostanie należycie wybrany lub do czasu wcześniejszej śmierci, rezygnacji, zwolnienia lub przejścia dyrektora na emeryturę.

Na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki, które odbyło się w dniu 18 czerwca 2024 r. posiadacz wszystkich Akcji Uprzywilejowanych Serii A Spółki wybrał Johna Saltera na dodatkową kadencję, posiadacz Akcji Uprzywilejowanych Serii B Spółki wybrał Antona Gauffina i Henrica Suuronena na dodatkową kadencję, a posiadacze Akcji Zwykłych Spółki wybrali Krzysztofa Kaczmarczyka i Toma Jacobsson. Każdy z Dyrektorów został powołany na kadencję trwającą do czasu kolejnego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia, które zostanie zwołane w celu wyboru Dyrektorów oraz do czasu należytego wyboru ich następców, z zastrzeżeniem wcześniejszej śmierci, rezygnacji, zwolnienia lub przejścia Dyrektora na emeryturę.

Poniższa tabela zawiera zestawienie najważniejszych informacji na temat osób pełniących obowiązki członków Rady Dyrektorów na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania.

Imię i Nazwisko	Funkcja	Rok powołania na obecną kadencję	Rok zakończenia kadencji
Anton Gauffin	Przewodniczącego Rady Dyrektorów i Dyrektor wykonawczy	2024	2025
Henric Suuronen	Dyrektor niewykonawczy	2024	2025
John Salter	Dyrektor niewykonawczy	2024	2025
Krzysztof Kaczmarczyk	Dyrektor niewykonawczy (niezależny)	2024	2025
Tom Jacobsson	Dyrektor niewykonawczy (niezależny)	2024	2025

Roczne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy

W dniu 18 czerwca 2024 r. odbyło się Roczne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, podczas którego dokonano ponownego wyboru członków Rady Dyrektorów, zmiany Paragrafu 4.1 Artykułu IV Czwartego Zmienionego i Ujednoliconego Aktu Założycielskiego Spółki w całości oraz zmiany Artykułu VII Czwartego Zmienionego i Ujednoliconego Aktu Założycielskiego Spółki w całości, jak szczegółowo wskazano w raporcie bieżącym nr 31/2024 z dnia 18 czerwca 2024 r. Sekretarz Stanu Delaware w dniu 2 lipca 2024 r. zarejestrował zmiany w Akcie Założycielskim Emitenta i zmiany z tą datą weszły w życie, jak wskazano w raporcie bieżącym nr 35/2024 z dnia 3 lipca 2024 r.

2. Profil działalności

Huuuge jest globalnym deweloperem i wydawcą gier free-to-play. Naszą misją jest zaoferowanie miliardom ludzi wspólnej zabawy, a wizją - umożliwienie społecznych interakcji użytkownikom gier mobilnych. Dążymy do tego, aby stać się światowym liderem w grach free-to-play w czasie rzeczywistym, zapewniających jak najwięcej radości i zabawy graczom na całym świecie. Gry Huuuge co miesiąc zapewniają rozrywkę milionom użytkowników z 174 krajów i są dostępne w 32 językach.



MISJA

Zaoferowanie miliardom ludzi wspólnej zabawy



WIZJA

Umożliwienie interakcji użytkownikom gier mobilnych

Podstawowy przedmiot działalności to:

- produkcja gier mobilnych w modelu free-to-play (formuła udostępniania gier niewymagająca płatności za pobranie gry ani płacenia abonamentu),
- dystrybucja i pozyskiwanie użytkowników własnych gier mobilnych.

Kluczowe produkty

Huuuge tworzy i wydaje gry, w które łatwo grać zarówno w czasie krótkich przerw, jak i dłuższych sesji. Są one projektowane zgodnie z naszym etosem społecznościowym zakładającym wspólną zabawę. Społecznościowy charakter naszych gier polega przede wszystkim na możliwości prowadzenia przez graczy czatów, wspólnego grania i rywalizacji w czasie rzeczywistym. Koncepcja wspólnej gry jest kluczowa dla podejścia Grupy do projektowania gier. Należy do grona liderów rynku w zakresie wdrażania mechanizmów umożliwiających wspólną rozgrywkę w czasie rzeczywistym pomiędzy wieloma graczami w ramach gier typu *social casino*.

Naszymi flagowymi grami są Huuuge Casino i Billionaire Casino. Obie wygenerowały 97% łącznych przychodów Grupy Huuuge w I połowie 2024 r. Pozostałe 3% łącznych przychodów Spółki wygenerowały nasze pozostałe tytuły, wśród których znajdują się pozycje na różnych cyklach rozwoju.



Huuuge Casino: Premiera gry miała miejsce w czerwcu 2015 r. Jest to flagowy tytuł Huuuge, który w I połowie 2024 r. odpowiadał za 65% przychodów ogółem, a od wejścia na rynek przychody gry to przeszło 1,4 mld USD. *Huuuge Casino* była grą prawdziwie pionierską, przeznaczoną przede wszystkim dla użytkowników urządzeń mobilnych i umożliwiającą rozgrywkę w układzie „gracz kontra gracz” w czasie rzeczywistym. Naszym zdaniem była to pierwsza gra *social casino*, która wprowadziła takie funkcjonalności jak kluby do gier typu *social casino*. *Huuuge Casino* oferuje graczom ponad 100 automatów do gry (ang. slot machines), a także gry karciane i ruletkę. *Huuuge Casino* umożliwia graczom dołączenie do klubu i rywalizację w ramach Billionaire League, z automatami do gier wieloosobowych, w które gracze mogą grać z przyjaciółmi i rywalizować ze sobą. Według stanu na 30 czerwca 2024 r. *Huuuge Casino* zajmowało 24. (Apple App Store) i 11. (Google Play) miejsce wśród gier *social casino* w Stanach Zjednoczonych pod względem uzyskiwanych przychodów.



Billionaire Casino: Premiera gry odbyła się w październiku 2016 r. Od tego czasu przychody generowane przez tę grę dynamicznie rosły. Od wejścia na rynek tytuł wygenerował ponad 600 mln USD przychodów, a w I połowie 2024 r. odpowiadał za 33% przychodów ogółem Grupy. Ze względu na swoją estetykę, która różni się od estetyki *Huuuge Casino*, *Billionaire Casino* jest skierowana do nieco innej pod względem demograficznym docelowej grupy użytkowników. Podobnie jak *Huuuge Casino*, *Billionaire Casino* oferuje graczom automaty do gier, a także gry karciane i ruletkę. *Billionaire Casino* pozwala graczom na stworzenie klubu z przyjaciółmi lub dołączenie do istniejących klubów i zawieranie nowych znajomości podczas gry na automatach kasynowych. Ponadto gracze mogą uczestniczyć w wydarzeniach klubowych, grając na automatach oraz w inne gry kasynowe. Według stanu na 30 czerwca 2024 r. *Billionaire Casino* zajmuje 35. (Apple App Store) i 25. (Google Play) miejsce pod względem uzyskiwanych przychodów wśród gier kategorii *social casino* w Stanach Zjednoczonych.

Nowe tytuły

W I kwartale 2023 r. stworzyliśmy małe wewnętrzne zespoły zwane Pods odpowiedzialne za prototypowanie i rozwój nowych gier. Ich praca skupia się na produkcji nowych gier z funkcjonalnościami podkreślającymi nasze mocne strony i odzwierciedlającymi warunki rynkowe, a mianowicie:

- Gry wieloosobowe z naturalną dystrybucją typu word-of-mouth
- Gry z momentami, które można udostępnić w mediach społecznościowych
- Gry zorientowane społecznościowo, które utrzymują graczy przez długi czas
- Gry o dużej dostępności i uniwersalnej atrakcyjności

Prace rozwojowe nad grami są nadal na wczesnym etapie. Przetestowaliśmy kilka prototypów gier w drugim kwartale 2024 roku i planujemy dwie premiery testowe (*MVP / tech launch*) w drugiej połowie 2024 roku.

3. Akcje i struktura znaczących akcjonariuszy

Struktura kapitału zakładowego Huuuge, Inc

Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania struktura kapitału zakładowego Emitenta jest następująca:

1. Kapitał autoryzowany składa się z 85 300 474 akcji podzielonych na dwie klasy, składające się z (i) 85 300 472 akcji zwykłych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz (ii) 2 akcji uprzywilejowanych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję, podzielonych na dwie serie składające się z 1 akcji uprzywilejowanej Serii A o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz 1 akcji uprzywilejowanej Serii B o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję;

2. Kapitał wyemitowany wynosi 59 984 981 akcji i składa się z (i) 59 984 979 akcji zwykłych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz (ii) 2 akcji uprzywilejowanych o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję, podzielonych na dwie serie składające się z 1 akcji uprzywilejowanej Serii A o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję oraz 1 akcji uprzywilejowanej Serii B o wartości nominalnej wynoszącej 0,00002 USD za akcję.

Skup Akcji Własnych

14 marca 2024 r. Spółka ogłosiła Skup Akcji Własnych w formie ograniczonego czasowo zaproszenia do składania Spółce ofert sprzedaży akcji Spółki, po z góry określonej i stałej cenie za akcję, dostępnego dla wszystkich akcjonariuszy Spółki ("Zaproszenie") ("Skup Akcji", "SBB").

Rozliczenie Skupu Akcji Własnych nastąpiło 23 kwietnia 2024 r. poza zorganizowanym systemem obrotu instrumentami finansowymi, za pośrednictwem IPOPEMA Securities S.A. Nabycie nastąpiło po cenie brutto 9,8042 USD. Kwoty przysługujące inwestorom, po potrąceniu należnych podatków zostały przeliczone z USD na PLN zgodnie z kursem międzybankowym z dnia 22 kwietnia 2024 r. (jako dnia poprzedzającego Datę Rozliczenia), który wyniósł 4,05 PLN/USD.

W ramach SBB:

- Emitent nabył 7 139 797 swoich akcji zwykłych za łączną cenę 69 999 998 USD, które stanowiły 10,64% kapitału zakładowego Spółki i uprawniały do 10,64% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Po Skupie Akcji Spółka posiadała 11 141 843 akcji własnych reprezentujących 16,60% jej kapitału zakładowego i ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu,
- Big Bets OÜ dokonał sprzedaży na rzecz Spółki 2 332 116 akcji zwykłych Spółki, które stanowiły 3,47% kapitału zakładowego Spółki i uprawniały do 3,47% ogólnej liczby głosów na jej Walnym Zgromadzeniu,
- RPII HGE LLC dokonał sprzedaży na rzecz Spółki 970 559 akcji zwykłych Spółki, które stanowiły 1,45% kapitału zakładowego Spółki i uprawniały do 1,45% ogólnej liczby głosów na jej Walnym Zgromadzeniu.

Umorzenie (ang. retirement) akcji nabytych przez Emitenta w ramach Skupu Akcji Własnych

26 kwietnia 2024 r., zgodnie z Artykułem 243 Kodeksu korporacyjnego stanu Delaware, Rada Dyrektorów Emitenta podjęła uchwałę o umorzeniu (ang. retirement) 7 139 797 Akcji Własnych, które stanowiły 10,64% wyemitowanego kapitału zakładowego Spółki (jak poinformowano w Raporcie bieżącym nr 23/2024). nabytych w ramach SBB z zamiarem ich umorzenia (ang. retirement), za wyjątkiem akcji potrzebnych, w ocenie Emitenta, do zaspokojenia jego bieżących potrzeb w ramach programów opcji na akcje dla pracowników Emitenta.

Ze skutkiem od dnia podjęcia uchwały przez Radę Dyrektorów Emitenta, kapitał wyemitowany Emitenta uległ obniżeniu z 67 124 778 do 59 984 981 akcji.

Akcje własne

Na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. raportu za I kwartał 2024 roku, na dzień 28 maja 2024 r. Spółka posiadała 4 002 046 akcji własnych.

W dniu 24 czerwca 2024 r. Rada Dyrektorów Spółki podjęła decyzję o alokacji 22 927 akcji własnych do wykonania opcji na akcje pracownicze. Akcje te zostały wydane pracownikom.

Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania Spółka posiada 3 979 119 akcji własnych.

Znaczący akcjonariusze

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki poniższe tabele przedstawiają akcjonariuszy Huuuge, Inc. posiadających bezpośrednio lub pośrednio poprzez jednostki zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów Emitenta na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, tj. 5 września 2024 r. oraz na dzień publikacji ostatniego raportu okresowego, tj. raportu za I kwartał 2024 rok w dniu 28 maja 2024 roku.

Stan na 28 maja 2024 roku

<i>Liczba akcji/ głosów</i>				
	59 984 981		59 984 981	
Akcjonariusz	liczba akcji zwykłych	% w kapitale zakładowym	liczba głosów	% głosów na Walnym Zgromadzeniu
Anton Gauffin (przez Big Bets OÜ) ¹	18 453 294	30,76	18 453 294	30,76
Raine Group (przez RPII HGE LLC) ¹	7 600 966	12,67	7 600 966	12,67
Nationale-Nederlanden FUNDUSZE ²	5 688 696	9,48 ²	5 688 696	9,48 ²
Huuuge, Inc. ³	4 002 046	6,67	4 002 046	6,67
Pozostali	24 239 979	40,41	24 239 979	40,41

¹ w tym jedna akcja uprzywilejowana.

² Ilość akcji z zawiadomienia FUNDUSZU z dnia 4 maja 2022 r., opublikowana w Raporcie bieżącym nr 19/2022, udział w kapitale i w głosach wg obliczeń Spółki na dzień publikacji raportu za I kwartał 2024 r.

³ Spółka nie może wykonywać prawa głosu z akcji własnych zgodnie z prawem stanu Delaware

Stan na 5 września 2024 roku

<i>Liczba akcji/ głosów</i>				
	59 984 981		59 984 981	
Akcjonariusz	liczba akcji zwykłych	% w kapitale zakładowym	liczba głosów	% głosów na Walnym Zgromadzeniu
Anton Gauffin (przez Big Bets OÜ) ¹	18 773 294	31,30	18 773 294	31,30
Raine Group (przez RPII HGE LLC) ¹	7 600 966	12,67	7 600 966	12,67
Nationale-Nederlanden FUNDUSZE ²	5 688 696	9,48 ²	5 688 696	9,48 ²
Huuuge, Inc. ³	3 979 119	6,63	3 979 119	6,63
Pozostali	23 942 906	39,91	23 942 906	39,91

¹ w tym jedna akcja uprzywilejowana.

² Ilość akcji z zawiadomienia FUNDUSZU z dnia 4 maja 2022 r., opublikowana w Raporcie bieżącym nr 19/2022, udział w kapitale i w głosach wg obliczeń Spółki na dzień publikacji raportu za I półrocze 2024 r.

³ Spółka nie może wykonywać prawa głosu z akcji własnych zgodnie z prawem stanu Delaware

Każdy posiadacz akcji zwykłych oraz każdy posiadacz Akcji Uprzywilejowanych jest uprawniony do jednego głosu na każdą, odpowiednio, akcję zwykłą lub Akcję Uprzywilejowaną.

Nie istnieją żadne ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu. O ile przepisy prawa lub postanowienia Aktu Założycielskiego nie stanowią inaczej, posiadacze akcji zwykłych i Akcji Uprzywilejowanych głosują łącznie jako jedna klasa we wszystkich sprawach poddanych pod głosowanie akcjonariuszy. Akt Założycielski i Regulamin nie przewidują żadnych ograniczeń dotyczących przenoszenia własności papierów wartościowych Spółki.

Liczba akcji posiadanych przez Członków Rady Dyrektorów

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki poniższe tabele przedstawiają ilość akcji i opcji na akcje znajdujące się w posiadaniu Członków Rady Dyrektorów na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, tj. 5 września 2024 r. oraz na dzień publikacji ostatniego raportu okresowego, tj. raportu kwartalnego za I kwartał 2024 rok w dniu 28 maja 2024 roku.

Stan na 28 maja 2024 roku

Członkowie Rady Dyrektorów Spółki	Stanowisko	akcje zwykłe	opcje na akcje
Anton Gauffin (poprzez Big Bets OÜ) ¹	Przewodniczący Rady Dyrektorów i Dyrektor wykonawczy	18 453 294	425 000
Henric Suuronen	Dyrektor niewykonawczy	1 673 610	-

¹ Anton Gauffin jest także posiadaczem jednej Akcji Uprzywilejowanej Serii B poprzez Big Bets OÜ

Stan na 5 września 2024 roku

Członkowie Rady Dyrektorów Spółki	Stanowisko	akcje zwykłe	opcje na akcje
Anton Gauffin (poprzez Big Bets OÜ) ¹	Przewodniczący Rady Dyrektorów i Dyrektor wykonawczy	18 773 294	425 000
Henric Suuronen	Dyrektor niewykonawczy	1 673 610	-

¹ Anton Gauffin jest także posiadaczem jednej Akcji Uprzywilejowanej Serii B poprzez Big Bets OÜ

Wynagrodzenie p. Antona Gauffina, pełniącego funkcję Przewodniczącego Rady Dyrektorów za okres kończący się na dzień Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 2022, składało się wyłącznie z 500 000 opcji na akcje, z których 75 000 uwarunkowane było nieprzerwanym świadczeniem usług przez okres co najmniej czterech lat od daty rozpoczęcia świadczenia usług oraz uzależnione od spełnienia określonego celu EBITDA za rok 2021. Opcje te były anulowane w 2022 roku, ponieważ cel wynikowy nie został spełniony.

Warunki nabycia pozostałych uprawnień są następujące:

- (i) 50 000 opcji na akcje uwarunkowane jest nieprzerwanym świadczeniem usług przez okres co najmniej czterech lat od daty rozpoczęcia świadczenia usług. Kierownictwo Grupy oczekuje, że p. Anton Gauffin wywiąże się z tego warunku w zakresie świadczonych usług.
- (ii) 375 000 opcji na akcje ma zmienny okres nabywania uprawnień uzależniony od spełnienia warunku rynkowego, tj. osiągnięcia określonych kamieni milowych w zakresie kapitalizacji rynkowej Spółki. Kierownictwo Spółki zakłada, że łączny szacowany okres nabywania uprawnień z tytułu opcji na akcje (okres, w którym praca w zamian za opcje na akcje będzie świadczona od przyznania opcji) wynosi sześć lat.

Podobnie jak w przypadku pozostałych programów płatności w formie akcji realizowanych przez Grupę, również w tym programie nabywanie uprawnień następuje stopniowo, tj. poszczególne transze opcji o różnych okresach nabywania uprawnień traktowane są jako odrębne wynagrodzenie o innym okresie nabywania uprawnień.

Zasady sporządzania śródrocznych skróconych skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres sześciu miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. zostało sporządzone zgodnie z MSR nr 34 Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa zatwierdzonym przez Unię Europejską.

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres sześciu miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. oraz Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres sześciu miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. zostały sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej zatwierdzonymi przez Unię Europejską i wraz ze Sprawozdaniem z działalności Grupy Huuuge za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. powinny być rozpatrywane łącznie.

4. Podstawowe czynniki zagrożeń i ryzyka

4.1 Czynniki ryzyka i zagrożeń

Identyfikację czynników ryzyka przeprowadza się na podstawie wdrożonego systemu zarządzania ryzykiem. Proces zarządzania ryzykiem formalnie wprowadzono w strukturze organizacji w oparciu o Politykę zarządzania ryzykiem.

Proces zarządzania ryzykiem obejmuje:

- identyfikację ryzyka;
- analizę ryzyka (opis i ocenę);
- ocenę wagi ryzyka;
- ograniczanie ryzyka;
- monitorowanie i raportowanie ryzyka.

Najistotniejsze cele systemu zarządzania ryzykiem to:

- identyfikacja, analiza, ocena oraz oszacowanie wagi czynników ryzyka;
- poprawa spójności podejść do zarządzania ryzykiem;
- zapewnienie porównywalności ryzyk pojawiających się w różnych obszarach organizacji;
- powiązanie ryzyk na poziomie operacyjnym a strategicznym w ramach systemu zarządzania ryzykiem;
- obniżenie częstotliwości występowania zdarzeń niepożądanych;
- poprawa gotowości na zdarzenia niepożądane i minimalizowanie strat przez nie spowodowanych.

W proces zarządzania ryzykiem zaangażowani są wszyscy pracownicy organizacji. Najważniejsze funkcje w obszarze zarządzania ryzykiem spełniają poniższe organy i osoby: Rada Dyrektorów, Komitet Audytu, kadra zarządzająca, zarządzający ryzykiem (ang. Risk Officer), właściciele poszczególnych ryzyk i obszarów.

Określenie i skrótowe nazewnictwo najważniejszych zdarzeń rzeczywistych lub potencjalnych, oraz okoliczności, które mogą zagrozić lub wpływać na realizację celów Grupy Huuuge.

W ramach oceny ryzyka określa się prawdopodobieństwo i wpływ ryzyka, biorąc pod uwagę wybrane scenariusze (bazujące na powodach i skutkach wskazanych w procesie analizy ryzyka). Ocenę przeprowadza się w oparciu o określone skale. Zawarte w nich opisy mają charakter pomocniczy i w razie jakichkolwiek wątpliwości za nadrzędne uznaje się wyniki uzyskane w ramach oceny.

Na ocenę wagi czynników ryzyka składa się porównanie wartości ryzyka względem poprzednio przyjętych kryteriów, a także określenie, w stosunku do których ryzyk należy przyjąć plany ograniczające ich potencjalny wpływ.

W momencie zatwierdzenia Sprawozdania zidentyfikowano poniższe istotne czynniki ryzyka. Istnieją też inne obszary ryzyk i niepewności, których istnienia Grupa w dacie sporządzenia niniejszego dokumentu nie jest świadoma lub które uznaje za nieistotne, a które mogą także w znacznym stopniu wpływać negatywnie na działalność, sytuację finansową i wyniki operacyjne i perspektywy Grupy w przyszłości.

Jeżeli Grupa nie zdoła skutecznie przyciągnąć nowych graczy lub straci swoich obecnych, może to się negatywnie odbić na biznesie Grupy. Jeżeli Grupa nie zdoła skutecznie zachęcić graczy do dokonywania mikropłatności lub angażowania się w gry w sposób generujący przychody, może to mieć niekorzystny wpływ na jej działalność.

Nasza działalność polega na tworzeniu i wydawaniu gier mobilnych, pobieranych przez graczy, którzy poświęcają na grę swój czas i środki finansowe. Charakterystyczne dla naszej branży jest opracowywanie i testowanie setek pomysłów i gier, a następnie skupienie się tylko na tych tytułach lub funkcjach, które wykazują najbardziej obiecujące kluczowe wskaźniki efektywności („KPI”). Tylko niewielka liczba gier Grupy osiąga etap soft launch, a jeszcze mniejsza – etap full launch i skalowania. Nie możemy zapewnić, że wysokiej jakości gry, nawet jeżeli zostaną pozytywnie ocenione przez graczy, staną się „hitami”.

Rozwój działalności Grupy w znacznym stopniu zależy od tego, czy będzie ona w stanie zachęcać nowych graczy do sięgnięcia po istniejące tytuły i nowości, a także zatrzymywać aktualnych użytkowników gier. Skuteczność działań w tym zakresie

uzależniona jest w pewnej mierze od niedających się przewidzieć i zmiennych czynników, na które Grupa nie ma wpływu, takich jak preferencje graczy, konkurencyjne gry, popularność innych form rozrywki oraz ogólne warunki ekonomiczne wywierające niekorzystny wpływ na wydatki konsumentów.

Przychody generowane przez mikropłatności w ramach aplikacji odpowiadają obecnie za 99% całkowitych przychodów. Ponieważ gry Grupy są dostępne dla graczy za darmo, Grupa generuje przychody tylko wtedy, gdy gracze dokonują mikropłatności, chcąc korzystać z dodatkowych funkcji względem tych, które są udostępniane w wersji bazowej gry.

Jeśli nie zdołamy zaoferować gier, które zachęcają graczy do dokonywania zakupów w naszych grach lub jeśli nie uda nam się odpowiednio zarządzać relacją pomiędzy darmową i płatną walutą lub odpowiednio zachęcić graczy do uczestniczenia w grach w sposób, który generuje realne dochody, może to mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową.

Prawie całość przychodów Grupy generowana jest przez niewielki odsetek graczy. Jednak w trakcie prowadzonej działalności Grupa traci graczy, którzy dokonują płatności i istnieje ryzyko, że ci gracze z czasem rezygnują z zakupów w ramach gier lub nawet z grania w nie. W celu utrzymania lub zwiększenia przychodów Grupa musi przyciągnąć nowych płatnych graczy lub zwiększyć poziom monetyzacji dotychczasowej bazy graczy.

Wraz z wprowadzeniem IDFA (Identyfikator Apple dla reklamodawców) notuje się znaczny spadek możliwości pomiarów wyników działań marketingowych. Na skutek wprowadzonych zmian coraz trudniej jest pozyskać użytkowników o właściwym profilu, co z kolei negatywnie wpływa na utrzymywanie dotychczasowych wyników kampanii i aktualnych okresów zwrotu (paybacks). W odpowiedzi na te wyzwania, Grupa aktywnie obniża poziom wydatków i/lub pracuje nad ulepszeniem okresów zwrotu (paybacks).

Większość przychodów Grupy jest generowana przez niewielką liczbę gier

Większość przychodów Grupy jest generowana przez niewielką liczbę gier, co może mieć negatywny wpływ na naszą działalność. Flagowymi grami generującymi najwyższe przychody są Huuuge Casino i Billionaire Casino. W ujęciu historycznym te dwa główne tytuły w największym stopniu przyczyniały się do generowania przychodów i stanowiły odpowiednio 96% w 2023 r., 93% w 2022 r., 88% w 2021 r. całkowitych przychodów Spółki. Jeżeli w dłuższej perspektywie Grupa nie zdoła zdywersyfikować swojego portfela gier i zwiększyć popularności oraz monetyzacji swoich obecnych gier, sytuacja taka będzie mogła mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Zależność od usług świadczonych przez podmioty zewnętrzne wobec spółki

Grupa w różnym stopniu polega na szeregu zewnętrznych dostawców, usługodawców, twórców gier, a także na partnerach strategicznych, w celu efektywnego zarządzania działalnością, tworzenia gier i spełniania oczekiwań graczy. Za realizacją niektórych elementów łańcucha dostaw i dystrybucji usług Grupy związanych z grami odpowiadają w szczególności podmioty zewnętrzne, nad którymi Grupa nie sprawuje kontroli i których zastąpienie zajęłoby dużo czasu.

Grupa jest w znacznym stopniu uzależniona od platform dystrybucyjnych, za pośrednictwem których udostępnia graczom gry. Wszelkie niekorzystne zmiany obowiązujących umów Grupy z tymi podmiotami zewnętrznymi lub zmiany polityki zewnętrznych podmiotów, w tym brak możliwości terminowej realizacji zobowiązań lub zawarcia albo odnowienia umów na korzystnych warunkach lub na jakichkolwiek warunkach, mogą spowodować spadek jakości, przychodów lub dostępności gier Grupy. Powyższe zmiany mogą mieć negatywny wpływ na możliwość oferowania przez Grupę aktualnych lub przyszłych gier albo ograniczyć dostępność niektórych funkcji.

Zmiany w technologiach gier i preferencjach sprzętowych

Opiaramy się w różnym stopniu na sprzęcie mobilnym i komputerowym oraz na specjalistycznych technologiach gier (takich jak middleware Unity), aby nasze gry były atrakcyjne pod względem wydajności i interakcji, zachęcając użytkowników do grania. Jeśli nowe, zaawansowane technologie i urządzenia zyskają na znaczeniu lub staną się nowym standardem dla gier online, będziemy musieli stworzyć nowe wersje naszych aktualnych i przyszłych gier. Technologie różnią się możliwościami, wydajnością, kompatybilnością między platformami i systemami operacyjnymi, co może wpłynąć na odbiór naszych gier ze względu na różnice w wydajności i sposobie gry. Jeśli zdecydujemy się na użycie nowego sprzętu lub technologii w naszych grach, nie będąc pewni ich szerokiej akceptacji wśród użytkowników, lub jeśli wprowadzimy nowe standardy zbyt późno, gdy na rynku dokona się już znacząca zmiana, może to wpłynąć na naszą sytuację finansową.

Umiejętność zatrzymania wykwalifikowanych pracowników oraz rozwój marki jako atrakcyjnego pracodawcy

Dążymy do utrzymania reputacji atrakcyjnego pracodawcy poprzez konkurencyjne praktyki w zakresie wynagradzania i doceniania pracowników. Wprowadziliśmy szereg inicjatyw mających na celu aktywne angażowanie się w relacje z pracownikami i wprowadzanie zmian na podstawie ich opinii, aby nasze środowisko pracy było jak najlepsze. Regularnie przeprowadzamy ankiety satysfakcji pracowników i analizujemy poziomy wynagrodzeń, aby zapewnić, że nasze wynagrodzenia są konkurencyjne i wspierane przez atrakcyjne pakiety dodatkowych benefitów.

Treści tworzone przez sztuczną inteligencję (AI) niosą ze sobą zarówno wyzwania, jak i możliwości

Zastosowanie AI w tworzeniu treści może znacznie obniżyć koszty produkcji gier i przyspieszyć ich wprowadzanie na rynek. Jednakże może to też hamować innowacyjność i kreatywność, które wyróżniają gry na tle konkurencji, prowadząc do ich nadmiernego ujednoczenia. Niejasności prawne dotyczące dzieł wytworzonych przez AI rodzą obawy związane z prawami autorskimi. Dynamiczny charakter treści AI może również wprowadzić nieoczekiwane elementy do gier, co wymaga znalezienia równowagi między kreatywnością a spójnością doświadczeń graczy.

Jesteśmy świadomi, że algorytmy AI wykorzystywane w grach mogą niezamierzenie powielać uprzedzenia i zachowania dyskryminacyjne, na przykład w projektowaniu postaci czy mechanikach rozgrywki. Treści generowane przez AI wymagają szczegółowej weryfikacji, by nie naruszały praw, patentów czy innych praw należących do osób trzecich. Ważne jest, aby modele AI były szkolone na zróżnicowanych zbiorach danych, wolnych od kryteriów opartych na zachowaniach dyskryminacji, aby ich wyniki nie podlegały roszczeniom stron trzecich.

Zakłócenia działania infrastruktury informatycznej, sieci i systemów i luki systemu informatycznego

Grupa opiera się w swojej codziennej działalności na niezakłóconym funkcjonowaniu infrastruktury, sieci i systemów informatycznych, które mają istotne znaczenie dla prowadzonej działalności. Korzystamy z nich w celu obsługi gier, zarządzania działalnością i danymi oraz ich zabezpieczania, w szczególności w zakresie komunikacji wewnętrznej, kontroli, raportowania i relacji z dostawcami. W niektórych przypadkach ta infrastruktura, sieci i systemy są zarządzane lub dostarczane przez podmioty trzecie. Podmioty te zazwyczaj nie mają obowiązku przedłużać umów dotyczących korzystania z takiej infrastruktury, sieci i systemów, w związku z czym Grupa nie może zagwarantować, że zdoła przedłużyć te umowy na warunkach podobnych lub korzystniejszych od obecnych. Ponadto infrastruktura, sieci i systemy informatyczne Grupy, w tym te obsługiwane przez podmioty trzecie, mogą być narażone na ryzyko przerw w funkcjonowaniu, zawieszenia świadczonych usług albo awarii systemu w związku z integracją lub migracją systemów. Wszelkie zakłócenia oraz awarie w obszarach infrastruktury, sieci i systemów mogą mieć niekorzystny wpływ na dostępność gier, spowolnić ich działanie lub w inny sposób zakłócić ich funkcjonalność albo działalność prowadzoną przez Grupę. Równocześnie sposób reakcji i zastosowane działania dla przypadku błędu aktualizacji oprogramowania CrowdStrike potwierdzają, że odpowiednie zespoły wewnętrzne posiadają wystarczające kompetencje i narzędzia do skutecznego zarządzania podobnymi ryzykami na obecnym etapie rozwoju spółki. Jednocześnie wraz z rozwojem technologicznym infrastruktura informatyczna może okazać się przestarzała lub niewłaściwa z punktu widzenia potrzeb biznesowych Grupy. Jeśli nie uda się na czas nadążać ze zmianami technologicznymi, można spodziewać się utrudnień w obszarze działalności operacyjnej i dalszym rozwoju.

Niewykryte błędy, usterki lub słabości

Gry, inne oprogramowanie oraz systemy Grupy, a także platformy podmiotów trzecich, na których są one udostępniane, mogą zawierać niewykryte błędy, usterki lub słabości, które mogą niekorzystnie wpłynąć na działanie gier, przy czym może się okazać, że niektóre z nich zostaną wykryte dopiero po udostępnieniu kodu do użytku zewnętrznego lub wewnętrznego. Przykładowo tego rodzaju wady mogą uniemożliwić graczom Grupy dokonywanie mikropłatności, zaszkodzić ogólnemu poziomowi wrażeń graczy, opóźnić wprowadzenie gier lub ich ulepszeń na rynek, spowodować błędy pomiarów wskaźników stosowanych do oceny gier Grupy, spowodować, że nasze gry nie będą zgodne z obowiązującymi przepisami prawa lub narazić Grupę na odpowiedzialność prawną. W przeszłości Grupę dotknęły niektóre z tych problemów, w tym opóźnienia w trakcie gry, błędy dotyczące mikropłatności, uszkodzenia danych w grach oraz problemy dotyczące dostępu graczy do gier. Grupa rozwiązała większość tych problemów we właściwym czasie, ale nie może zapewnić, że zdoła zawsze tego dokonać w przyszłości. Usunięcie takich błędów, usterek lub innych wad może również spowodować zakłócenia działalności Grupy lub odciągnąć zasoby od innych projektów.

Niepowodzenie nowych inicjatyw biznesowych

W celu rozwijania swojej działalności Grupa musi oceniać, analizować i skutecznie realizować nowe inicjatywy biznesowe. Kierownictwo może nie mieć możliwości właściwego określenia i oceny ryzyk związanych z nowymi inicjatywami, a

nieprzewidziane okoliczności mogą spowodować, że wstępna ocena ekonomicznej wartości danej inicjatywy stanie się nieaktualna, a dana inicjatywa okaże się nieopłacalna.

Rynek nowych technologii gwałtownie się rozwija, w związku z tym ciągle monitorujemy nowe technologie i rozwiązania informatyczne, aby móc szybko dostosować się do rozwiązań oferowanych na rynku. Brak analizy w tym zakresie lub wdrożenie z opóźnieniem nowych technologii może prowadzić do utraty pozycji konkurencyjnej, co może mieć negatywny wpływ na naszą działalność i wyniki finansowe.

Przejęcia innych podmiotów oraz ich integracja może odwracać uwagę kierownictwa Grupy od innych spraw oraz zakłócać działalność

W ramach realizowanej strategii Grupa poszukuje i może w przyszłości poszukiwać przejęć, mających na celu wzmocnienie jej pozycji rynkowej w wybranych gatunkach gier oraz kompetencji zespołów. Zamierzamy wykorzystać nadwyżkę środków na sfinansowanie nadzwyczajnych działań ukierunkowanych na rozwój działalności, w tym potencjalnych przejęć, o ile nadarzą się po temu stosowne okazje. Nie możemy zapewnić, że zdołamy zidentyfikować możliwości przejęć, które pomogą nam zrealizować strategię rozwoju, ani że rozważane przez nas transakcje dojdą do skutku. Przejęcia i procesy integracyjne z tym związane mogą odwracać uwagę kierownictwa Grupy od innych aspektów jej działalności i skutkować zaangażowaniem zasobów potrzebnych w innych obszarach.

Istniejące lub domniemane niedokładności w zakresie obliczania wskaźników efektywności

Grupa na bieżąco monitoruje wybrane wskaźniki efektywności, w tym liczbę instalacji, DAU, DPU, ARPDau, ARPPU oraz miesięczną konwersję. Narzędzia wykorzystywane przez Grupę do pomiaru efektywności mają wiele ograniczeń, a ponadto metodologia określania tych wskaźników może się zmieniać na przestrzeni czasu, co z kolei może skutkować występowaniem nieoczekiwanych zmian wartości tych wskaźników, w tym wartości, które Grupa raportuje. Jeżeli wskaźniki efektywności nie będą przedstawiać w rzetelny sposób działalności Grupy, bazy graczy lub skali ruchu, albo jeżeli Grupa odkryje istotne nieścisłości w swoich wskaźnikach lub jeżeli wskaźniki, na których Grupa będzie się opierać w celu monitorowania efektywności, nie będą właściwie odzwierciedlały poszczególnych aspektów działalności, może to istotnie zaszkodzić naszej reputacji, Grupa może stracić zaufanie graczy, analityków lub kontrahentów, a zaistniała sytuacja może mieć niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Nieskuteczna ochrona naszych praw własności intelektualnej

Prawa własności intelektualnej stanowią istotny element naszej działalności. Grupa wykorzystuje wiele rodzajów praw własności intelektualnej, takich jak znaki handlowe, patenty i prawa autorskie związane z jej grami oraz informacje zastrzeżone lub poufne, które nie podlegają formalnej ochronie własności intelektualnej.

Chociaż większość używanej przez nas własności intelektualnej jest tworzona wewnętrznie, licencjonujemy także elementy takie jak gry (całościowo) oraz zestawy narzędzi do tworzenia oprogramowania (SDK) od zewnętrznych dostawców. Nasze gry korzystają na przykład z SDK oferowanych przez Facebooka i Google. Ponadto, nabywamy lub uzyskujemy licencje na użycie zdjęć, filmów i dźwięków w naszych grach od stron trzecich, w tym Shutterstocka i Envato, w całości lub częściowo. Wszystkie nasze publikacje stron trzecich opierają się na licencjach.

Pomimo naszych wysiłków na rzecz ochrony posiadanej i licencjonowanej własności intelektualnej, istnieje ryzyko, że nieautoryzowane strony mogą próbować skopiować lub uzyskać dostęp do naszej technologii, gier lub marek. Może się okazać, że nasze działania ochronne nie będą w pełni skuteczne w zabezpieczaniu naszej własności intelektualnej. Dodatkowo, nasze wykorzystanie własności intelektualnej pochodzącej od stron trzecich może niechcący naruszać czyjeś prawa, co może nas wystawić na roszczenia o naruszenie, z którymi już czasami się spotykamy.

Prawa własności intelektualnej osób trzecich mogą ograniczać możliwości rozwoju Grupy

Grupa musi nieustannie dostosowywać swoje gry do nowych rozwiązań technologicznych. W przypadku, gdy takie rozwiązania technologiczne są chronione prawami własności intelektualnej należącymi do konkurentów Grupy lub innych osób trzecich, może się okazać, że nie zdołamy wprowadzić gier opartych na tych rozwiązaniach na rynek lub wejść na rynki albo platformy oparte na takich technologiach.

Grupa korzysta z licencji na SDK (Software Development Kit), które mogą zostać zintegrowane z naszymi produktami i mogą być niezbędne, aby przykładowo umożliwić graczom Grupy połączenie posiadanych przez nich kont w grach z ich kontami w

mediach społecznościowych. Jeżeli właściciele SDK, np. Google lub Facebook, zmieniają warunki licencji w sposób ograniczający prawa Grupy, sytuacja taka może mieć niekorzystny wpływ na jej działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową.

W swoich grach Grupa korzysta również z oprogramowania typu open source i spodziewamy się, że sytuacja taka będzie miała miejsce również w przyszłości. Niektóre licencje oprogramowania typu open source wymagają od użytkowników, którzy rozpowszechniają oprogramowanie typu open source w ramach własnego oprogramowania, publikacji całości lub części kodu źródłowego tego oprogramowania w domenie publicznej lub udostępnienia wszelkich prac pochodnych opartych na kodzie open source z ograniczoną ochroną lub bezpłatnie. Ponadto postanowienia różnych licencji typu open source nie były przedmiotem interpretacji sądów, w związku z czym istnieje ryzyko, że takie licencje mogą być interpretowane w sposób, który nałoży nieprzewidziane warunki lub ograniczenia w zakresie korzystania z takiego oprogramowania. W sytuacji, gdy korzystanie z oprogramowania typu open source okaże się być niezgodne z postanowieniami danej licencji, Grupa może zostać zobowiązana do wydania opracowanego przez nią kodu źródłowego, zapłaty odszkodowania z tytułu naruszenia umowy, ponownego zaprojektowania swoich gier lub produktów, zaprzestania dystrybucji, w przypadku gdy ponowne zaprojektowanie nie będzie możliwe w określonym terminie, lub podjęcia innych działań zaradczych, które mogą wiązać się z dodatkowymi kosztami albo ograniczeniem działalności.

Nieskuteczna ochrona informacji objętych tajemnicą

Kierownictwo i kluczowi pracownicy Grupy mają dostęp do informacji objętych tajemnicą o wrażliwym charakterze związanych z jej działalnością, takich jak informacje na temat rozwoju strategicznego, planów biznesowych i podstawowych technologii. W przypadku, gdy konkurencja, osoby trzecie lub opinia publiczna uzyskają dostęp do takich informacji objętych tajemnicą, celowo lub przez przypadek, pozycja rynkowa Grupy może ulec osłabieniu w zależności od zakresu takiej ujawnionej informacji.

Grupa może stać się celem cyberataków, piractwa, naruszeń bezpieczeństwa baz danych i działań hakerskich

Branża Grupy oraz jej gry, systemy i sieci mogą być celem cyberataków, wirusów, robaków, ataków phishingowych, złośliwego oprogramowania, włamań, kradzieży, hakerstwa komputerowego, a także być przedmiotem błędów popełnianych przez pracowników oraz nadużyć lub innych naruszeń bezpieczeństwa, które mogą wykorzystać w niepożądanym sposób, uszkodzić lub zakłócić funkcjonowanie gier, sieci lub infrastruktury technologicznej Grupy. Fizyczne lokalizacje, w których znajduje się infrastruktura IT Grupy oraz sprzęt informatyczny Grupy, mogą być również narażone na włamania, kradzieże lub uszkodzenia.

Każde naruszenie bezpieczeństwa oraz każdy incydent dotyczący Grupy może skutkować nieautoryzowanym dostępem do jej danych lub do danych jej graczy, niewłaściwym ich wykorzystaniem lub nieautoryzowanym pozyskaniem, utratą, uszkodzeniem lub zmianą tych danych, przerwami w działalności Grupy, niedostępnością lub niepoprawnym funkcjonowaniem gier Grupy, a także uszkodzeniem komputerów lub systemów znajdujących się w posiadaniu Grupy lub jej graczy, lub platform obsługiwanych przez podmioty trzecie. Ponadto podmioty trzecie, takie jak dostawcy rozwiązań hostingowych oraz operatorzy platform, którzy świadczą usługi na rzecz Grupy, mogą również stanowić źródło zagrożeń w przypadku awarii ich własnych systemów bezpieczeństwa i infrastruktury.

W związku z nasileniem się zagrożeń związanych z cyberatakami Grupa może również uznać za niezbędne dokonywanie dalszych inwestycji mających na celu ochronę jej danych i infrastruktury.

Nieautoryzowane podmioty mogą opracowywać „hacki”, tj. programy umożliwiające graczom zmianę zasad rozgrywki, nadużywanie lub niepożądane wykorzystywanie mechaniki gier, a przez to uzyskanie nienależnych korzyści w grach lub stosowanie innych metod zdobywania wirtualnej waluty oraz innych korzyści dostępnych w ramach gier. Takie działania mogą negatywnie wpływać na liczbę realizowanych mikropłatności oraz wielkość przychodów pobieranych od graczy. Ponadto takie „hacki” oraz inne podobne ataki mogą spowodować wzrost kosztów opracowania środków technologicznych umożliwiających odpowiednią reakcję na nie.

Inwazja Rosji na Ukrainę oraz powiązane z nią wydarzenia na arenie międzynarodowej mogą skutkować zwiększeniem częstotliwości cyberataków, co może wpływać na systemy Grupy. Podjęto kroki w celu analizy oddziaływania różnych rodzajów cyberataków oraz wprowadzono dodatkowe zabezpieczenia proporcjonalne względem potencjalnej eskalacji takiego ryzyka natomiast Grupa nie może zapewnić że będzie w stanie skutecznie im zapobiegać w przyszłości.

Wahania kursów wymiany walut i presja inflacyjna mogą mieć niekorzystny wpływ na działalność Grupy

Działalność Grupy jest narażona na ryzyko związane z wahaniami kursów wymiany USD na inne waluty, w tym PLN i EUR. Wahania te mogą osiągać znaczne poziomy w okresach zwiększonej zmienności rynku związanej, na przykład, inwazją Rosji na Ukrainę, pandemią COVID-19, zmianami klimatycznymi lub innymi wydarzeniami powodującymi wzrost niepewności w gospodarce światowej.

Na osiągnięte przez Grupę wyniki może wpływać również presja inflacyjna i wynikające z niej zmiany wzorców zakupowych konsumentów, co z kolei może przełożyć się na spadek wydatków w obszarze rekreacji i rozrywki, a więc negatywnie wpłynąć na poziom przychodów Grupy.

Sukces i stabilny wzrost Grupy zależy w dużym stopniu od doświadczenia i umiejętności naszych managerów i wykwalifikowanych pracowników

Skuteczne prowadzenie działalności oraz pomyślna realizacja naszej strategii, są uzależnione od doświadczenia menedżerów i kluczowego personelu. Ze względu na specyfikę branży, w której działamy, jesteśmy uzależnieni od naszych wysoko wykwalifikowanych, technicznie wyszkolonych i kreatywnych pracowników, których wysokie kompetencje i wiedza przekładają się na opracowywanie nowych technologii i tworzenie innowacyjnych gier. Konkurencja o pracowników, zwłaszcza projektantów gier, inżynierów i kierowników projektu o pożądanych umiejętnościach, jest bardzo silna, w związku z czym Grupa przeznacza znaczne środki na wyszukiwanie, zatrudnianie, szkolenie, skuteczną integrację i utrzymanie tego rodzaju pracowników, których utrata mogłaby zaszkodzić naszej działalności.

Sukces Grupy w przyszłości zależy po części od tego, czy zdoła ona zatrzymać wysoko wykwalifikowanych menedżerów działających w branży gier mobilnych, którzy wywarli istotny wpływ na jej dotychczasowy rozwój, a także od zdolności do przyciągania i zatrzymywania wykwalifikowanych pracowników, którzy będą potrafili skutecznie prowadzić działalność Grupy. Grupa nie może zapewnić, że zdoła z powodzeniem przyciągnąć i zatrzymać takich menedżerów oraz wykwalifikowanych pracowników w przyszłości, a koszty związane z ich zatrzymaniem mogą wpływać na rentowność i wyniki finansowe Grupy.

Zmiany w przepisach lub interpretacjach podatkowych i wyniki kontroli podatkowych mogą mieć istotny wpływ na sytuację finansową i wyniki działalności Grupy

Grupa podlega skomplikowanym przepisom podatkowym obowiązującym w różnych krajach, w których prowadzi działalność. W szczególności, zważywszy na międzynarodowy zakres prowadzonej działalności oraz swoją strukturę, Grupa podlega przepisom dotyczącym stosowania cen transferowych. Ponadto klauzule obejścia prawa podatkowego (GAAR) i koncentracja przepisów podatkowych na faktycznej „istocie działalności gospodarczej” mogą mieć coraz większy wpływ na opodatkowanie nakładane za granicą.

Przykładowo, Grupa sprzedaje usługi lub korzysta z własności intelektualnej za pośrednictwem osób prawnych, które muszą zamawiać te usługi lub licencjonować taką własność intelektualną w ramach Grupy. W związku z tym Grupa przeprowadza liczne transakcje wewnątrzgrupowe. W jurysdykcjach, w których Grupa prowadzi działalność, obowiązują przepisy dotyczące cen transferowych, które wymagają, by transakcje z udziałem podmiotów powiązanych były dokonywane na odpowiednio udokumentowanych warunkach rynkowych. Jeżeli organy podatkowe w danej jurysdykcji nie uznają określonych transakcji wewnątrzgrupowych za dokonane na właściwie udokumentowanych warunkach rynkowych i skutecznie zakwestionują takie transakcje, albo zastosują inne podejście do przypisania przychodów lub zysków do konkretnego podmiotu Grupy, wówczas kwota podatku należnego od odpowiedniego podmiotu lub podmiotów należących do Grupy w odniesieniu zarówno do roku bieżącego, jak i lat ubiegłych, może ulec zwiększeniu, a ponadto Grupa może zostać obciążona karami lub odsetkami z tego tytułu.

Ponadto Grupa świadczy usługi, których cena podlega podatkom bezpośrednim i pośrednim w różnych krajach, w tym podatkowi od wartości dodanej. Złożoność modelu biznesowego Grupy może utrudniać zrozumienie obowiązków w zakresie stosowania odpowiednich przepisów prawa podatkowego. Grupa może również podlegać podwójnemu opodatkowaniu w jurysdykcjach podlegających wielu organom podatkowym. Ponadto obowiązujące stawki podatkowe mogą wzrosnąć. Znaczny wzrost stawek podatku od wartości dodanej może się niekorzystnie odbić na działalności Grupy, zwłaszcza na popycie zgłaszanym przez klientów, co może wywierać istotny niekorzystny wpływ na jej działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową.

Zmiany w umowach o unikaniu podwójnego opodatkowania, przepisach, zasadach oraz interpretacjach, a także wyniki kontroli podatkowych mogą wywierać niekorzystny wpływ na działalność Grupy. Przepisy podatkowe w jurysdykcjach, w których Grupa prowadzi działalność, mogą ulec zmianie, na przykład w istotny sposób zmieniając opodatkowanie spółek działających w rzeczywistości cyfrowej. Nowe przepisy podatkowe mogą zostać wprowadzone z mocą wsteczną lub z dnia na dzień, mogą też wystąpić zmiany w interpretacji i egzekwowaniu takich przepisów lub regulacji podatkowych.

Jeżeli właściwe organy podatkowe skutecznie zakwestionują sytuację podatkową Grupy, w drodze kontroli lub w inny sposób, jej efektywna stawka podatkowa może wzrosnąć, a Grupa może zostać zobowiązana do zapłaty dodatkowych podatków, kar i odsetek, a także zostać narażona na poniesienie kosztów prawnych obrony w sporach sądowych lub zawarcia ugody z właściwym organem podatkowym. Grupa może zostać obarczona odpowiedzialnością finansową, która nie została przewidziana w utworzonych przez nią rezerwach lub w wysokości przekraczającej utworzone przez nią rezerwy. Każda z powyższych sytuacji może mieć niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Konkurencja w branży gier

Branża gier, w tym gier typu social casino i Free to Play, z których Grupa uzyskuje większość swoich przychodów, jest uważana za bardzo konkurencyjną i szybko rozwijającą się, charakteryzującą się relatywnie niskimi barierami wejścia na rynek. Grupa ma do czynienia – i prawdopodobnie będzie miała do czynienia w przyszłości – z konkurencją ze strony innych producentów oraz wydawców gier. Konkurentami Grupy są zarówno znane firmy zajmujące się dostarczaniem interaktywnej rozrywki, jak i nowo powstające startupy. Grupa spodziewa się, że nowi konkurenci będą w dalszym ciągu pojawiać się na rynku na całym świecie.

Działalność operacyjna Grupy zależy od zewnętrznych platform wykorzystywanych w celu udostępniania naszych gier

Gry społecznościowe Grupy dystrybuowane są głównie za pośrednictwem platformy Apple App Store należącej do Apple'a, platformy Play Store należącej do Google'a, które są głównymi platformami dystrybucji online gier Grupy oraz dostarczają jej cennych informacji i danych. W związku z powyższym powodzenie działalności Grupy uzależnione jest od utrzymania relacji ze wspomnianymi dostawcami oraz wszelkimi nowymi dostawcami platform, które będą w szerokim zakresie wykorzystywane przez docelową bazę graczy Grupy.

Grupę obowiązują standardowe warunki umowne, które wspomniani dostawcy platform nakładają na twórców aplikacji i które regulują kwestie związane z promocją, dystrybucją i działaniem gier oraz innych aplikacji na ich platformach. Dostawcy platform mogą te warunki zmieniać jednostronnie w arbitralny sposób, określając krótki okres przejściowy na dostosowanie się do nowych okoliczności, lub w sposób natychmiastowy.

Ponadto, urządzenia podłączone do Internetu i systemy operacyjne kontrolowane przez strony trzecie coraz częściej zawierają funkcje pozwalające użytkownikom urządzeń na wyłączenie funkcjonalności umożliwiającej dostarczanie reklam na ich urządzeniach, w tym przez identyfikator Apple dla Reklamy, czyli IDFA, lub identyfikator Google dla Reklamy, czyli AAID, dla urządzeń z Androidem. Producenci urządzeń i przeglądarki mogą włączać lub rozszerzać te funkcje jako część standardowych specyfikacji urządzeń. Jeśli gracze zdecydują się w większym stopniu korzystać z mechanizmów wyboru, nasza zdolność do dostarczania skutecznych, ukierunkowanych reklam mogłaby ucierpieć, co negatywnie wpłynęłoby na nasze przychody z reklam w grach (obecnie mniej niż 1% całkowitych przychodów Grupy Huuuge).

Ponadto nowe regulacje i większy nacisk na ochronę danych osobowych mogą spowodować zmiany w politykach ochrony danych osobowych stosowanych przez dostawców platform, do których Grupa będzie się musiała dostosować. Grupa nie może wykluczyć, że jej gry, w szczególności gry typu social casino, będą podlegały innym ograniczeniom wprowadzanym przez dostawców platform zewnętrznych lub partnerów marketingowych i reklamowych Grupy, dotyczącym między innymi pozyskiwania użytkowników i przychodów z wyświetlania reklam.

Zmiany w klasyfikacji zewnętrznych platform lub podejście do gier typu social casino albo pewnych funkcji gier (takich jak loot boksy) mogą ograniczyć dostępność naszych gier albo ich niektórych cech na tych platformach albo dla użytkowników w niektórych jurysdykcjach.

W przypadku wystąpienia podobnych zdarzeń i niezdolności Grupy do ich skutecznego rozwiązania lub pojawienia się innych podobnych problemów wpływających na możliwość pobierania gier Grupy przez graczy, dostęp do funkcji społecznościowych lub możliwość zakupu waluty wirtualnej, sytuacja taka może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy.

Grupa działa w branży, którą cechuje zmieniające się środowisko, a dotyczące jej regulacje są częściowo niejasne

Z reguły gry społecznościowe, w tym gry typu social casino, nie są wyraźnie regulowane na rynkach, na których działa Grupa. Jednak wraz z ewolucją branży gier mobilnych zmieniają się również przepisy, co może powodować potencjalne zmiany w podejściu organów regulacyjnych i sądów. Grupa nie może zatem wykluczyć, że jej działania mogą być regulowane w sposób, który mógłby niekorzystnie wpłynąć na jej działalność.

W niektórych jurysdykcjach występuje rosnący sprzeciw ze strony organów nadzoru, grup interesu publicznego lub mediów wobec interaktywnych gier społecznościowych, w tym gier typu social casino, jak również wobec konkretnych funkcji w grze, takich jak „loot boksy”. Taki sprzeciw może doprowadzić te jurysdykcje do przyjęcia ustawodawstwa, nałożenia lub egzekwowania ram regulacyjnych, w celu regulowania w szczególności interaktywnych gier społecznościowych lub social casinos, lub funkcji w grze takiej jak „loot boksy”. Niektóre systemy prawne lub organy mogą również próbować rozszerzająco stosować przepisy, które naszym zdaniem nie mają zastosowania do gier Grupy lub do konkretnych oferowanych przez Grupę rodzajów gier, albo do gier zawierających pewne funkcje lub mających określone cechy.

Bez względu na stanowisko odnośnych organów wymienionych wyżej sądy mogą także interpretować przepisy lub stosować je w sposób niekorzystny dla Grupy, a co za tym w konkretnych jurysdykcjach Grupa może być zmuszona wycofać ofertę swoich gier.

Uważamy, że gry Grupy nie stanowią gier hazardowych w jurysdykcjach, w których prowadzi działalność, w szczególności ze względu na możliwość bezpłatnego korzystania z powyższych gier i z uwagi na brak możliwości bezpośredniego uzyskania nagród pieniężnych, natomiast nie możemy wykluczyć, że odpowiednie organy regulacyjne lub sądowe w niektórych jurysdykcjach będą interpretować obowiązujące przepisy w sposób, który zakwalifikuje gry Grupy do kategorii gier hazardowych lub będą wymagać, aby niektóre funkcje w grze (np. „loot boksy”) zostały ograniczone lub wyłączone. Jeżeli którykolwiek z organów nadzoru nad branżą hazardową wyda taką interpretację, Grupa może stać się stroną postępowań sądowych prowadzonych w tym zakresie. Ponadto, jeżeli gry Grupy zostaną uznane za hazard w jurysdykcjach zakazujących hazardu internetowego, Grupa może zostać zmuszona do zaprzestania oferowania w tych jurysdykcjach swoich najbardziej dochodowych gier. Jeśli dla potrzeb regulacyjnych gry Grupy zostaną sklasyfikowane w sposób różny od ich klasyfikacji przez Grupę, Emitent może również otrzymać zakaz promowania ich na platformach osób trzecich (takich jak AppStore czy Facebook).

Istnieje ryzyko, że potencjalne dalsze zmiany legislacyjne lub regulacyjne mogą ograniczyć ofertę gier Grupy w niektórych jurysdykcjach, skutkować całkowitym zakazem interaktywnych gier społecznościowych lub kasyn społecznościowych w jurysdykcjach, w których działa Grupa, ograniczyć jej możliwość reklamowania swoich gier, pozwolić jej graczom na dochodzenie odszkodowań związanych z jej grami, na zgłaszanie roszczeń związanych z ochroną konsumentów, znacznie zwiększyć koszty przestrzegania obowiązujących przepisów lub nakładać na Grupę kary lub prowadzić inne działania regulacyjne, z których każde może mieć niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i kondycję finansową Grupy. Rosnąca kontrola publiczna nad grami typu social casino czy loot boksami może również doprowadzić do szkód dla reputacji Grupy i dla branży, zniechęcić graczy do grania w gry Grupy, wywołać krytykę mediów lub zniechęcić instytucje finansowe lub innych zewnętrznych partnerów do współpracy z Grupą.

Na Grupę mogą zostać nałożone sankcje lub inne kary z tytułu naruszeń prywatności lub bezpieczeństwa danych

Grupa gromadzi, przetwarza, przechowuje, wykorzystuje i udostępnia dane osobowe i inne dane w celu tworzenia nowych gier i analizowania efektywności swoich kanałów marketingowych. Działalność Grupy podlega w związku z tym wielu regulacjom obowiązującym w poszczególnych jurysdykcjach w zakresie prywatności i bezpieczeństwa danych, a także różnych wytycznych organów regulacyjnych, w tym dotyczących gromadzenia, przechowywania, wykorzystywania, przekazywania, udostępniania i ochrony danych osobowych oraz innych danych konsumenckich. Takie regulacje i wytyczne obowiązujące w różnych krajach mogą być ze sobą niezgodne lub wręcz sprzeczne z innymi przepisami.

Każdy przypadek naruszenia lub domniemanego naruszenia przyjętych przez Grupę zasad ochrony prywatności lub zobowiązań związanych z ochroną prywatności wobec graczy lub innych podmiotów trzecich, a także wszelkich innych obowiązków prawnych lub wymogów regulacyjnych związanych z ochroną prywatności, ochroną danych lub bezpieczeństwem informacji, może skutkować wszczęciem przeciwko Grupie dochodzenia lub podjęciem działań związanych z egzekwowaniem prawa przez instytucje państwowe, a także wszczęciem sporów sądowych, wniesieniem roszczeń lub złożeniem oświadczeń publicznych skierowanych przeciwko Grupie przez grupy działające na rzecz konsumentów lub inne podmioty oraz może

skutkować obarczeniem Grupy znaczną odpowiedzialnością, spowodować utratę zaufania jej graczy, a także mieć istotny niekorzystny wpływ na jej reputację i działalność.

Ponadto koszty zapewnienia zgodności z regulacjami i inne obciążenia związane z przepisami i politykami mającymi zastosowanie do Grupy mogą ograniczać popularność jej gier oraz zmniejszać ogólny poziom popytu na nie.

Ponadto, jeżeli podmioty trzecie, z którymi Grupa współpracuje, dopuszczą się naruszenia obowiązujących regulacji lub umów, takie naruszenia mogą narazić na ryzyko dane graczy Grupy oraz mogą skutkować wszczęciem przeciwko Grupie kontroli lub podjęciem działań związanych z egzekwowaniem prawa przez instytucje państwowe, nałożeniem kar, sporami sądowymi, roszczeniami lub publicznymi oświadczeniami skierowanymi przeciwko Grupie przez grupy działające na rzecz konsumentów lub inne podmioty, mogą narazić Grupę na znaczną odpowiedzialność, spowodować utratę zaufania jej graczy, a także wywierać istotny niekorzystny wpływ na jej reputację i działalność. Ponadto nadzór publiczny lub skargi dotyczące firm technologicznych lub stosowanych przez nie praktyk w zakresie przetwarzania lub ochrony danych, nawet jeżeli nie będą związane z działalnością, branżą lub operacjami Grupy, mogą doprowadzić do wzmożonego nadzoru nad firmami technologicznymi, w tym Grupą, oraz mogą spowodować, że instytucje państwowe wprowadzą dodatkowe wymogi regulacyjne lub zmodyfikują swoje praktyki związane z egzekwowaniem prawa lub kontrolami, co może doprowadzić do wzrostu kosztów i ryzyka po stronie Grupy.

Działalność w wielu jurysdykcjach i miejscach na świecie

Choć rynek Stanów Zjednoczonych jest dla Grupy kluczowy pod względem przychodów. Źródła przychodów zlokalizowane są także w wielu innych jurysdykcjach, a użytkownicy gier Emitenta pochodzą z różnych miejsc na całym świecie. Główna działalność operacyjna Grupy, w tym związana z tworzeniem gier, prowadzona jest w Polsce. Grupa posiada biura w miastach na całym świecie, w tym w Tel Awiwie (Izrael), Limassol (Cypr), Amsterdamie (Holandia), Helsinkach (Finlandia) i Londynie (Wielka Brytania).

Prowadzenie działalności w wielu jurysdykcjach naraża Grupę na dodatkowe ryzyko, które zazwyczaj wiąże się z prowadzeniem takiej działalności, wynikające m.in. z dużego stopnia skomplikowania regulacji w różnych jurysdykcjach i na różnych rynkach, niejednoznaczności lub niespójności wynikających z kolizji praw, niepewności w zakresie możliwości skutecznego egzekwowania środków prawnych w różnych jurysdykcjach, wpływu zmian kursów wymiany walut, wpływu przepisów prawa pracy i sporów, zdolności do przyciągnięcia i zatrzymania kluczowych pracowników w różnych jurysdykcjach, polityki gospodarczej, podatkowej i regulacyjnej władz lokalnych, zapewnienia zgodności z obowiązującymi przepisami w zakresie przeciwdziałania praniu pieniędzy, przyjmowaniu korzyści i korupcji, w tym z przepisami amerykańskiej Ustawy o zagranicznych praktykach korupcyjnych (FCPA - Foreign Corrupt Practices Act) oraz innymi przepisami antykorupcyjnymi, które co do zasady zabraniają osobom i spółkom ze Stanów Zjednoczonych oraz ich przedstawicielom oferowania, obiecywania, zatwierdzania oraz dokonywania niewłaściwych płatności na rzecz zagranicznych urzędników w celu pozyskania lub utrzymania korzyści gospodarczych, a także zapewnienia zgodności z obowiązującymi sankcjami dotyczącymi kontaktów z niektórymi osobami lub krajami. Ponadto zagraniczne państwa mogą nakładać cła, kontyngenty, bariery handlowe, licencje i inne podobne ograniczenia na sprzedaż usług Grupy za granicą.

Grupa prowadzi działalność w skali międzynarodowej, w związku z czym może być narażona na zakłócenia i negatywne skutki wynikające z działalności terrorystycznej, niepokojów społecznych oraz innych przypadków niepewności gospodarczej lub politycznej. Grupa prowadzi działalność w miejscach, które są regularnie narażone na tego rodzaju zdarzenia, w tym w Tel Awiwie.

W wyniku rosyjskiej inwazji na Ukrainę współpraca z podmiotami na terenie Ukrainy, z którymi Grupa utrzymuje relacje handlowe, będzie utrudniona. Emitent na bieżąco monitoruje okoliczności, które przekładają się na działalność partnerów, a także podejmuje wszelkie możliwe i odpowiednie kroki w celu minimalizowania potencjalnego wpływu na działalność Grupy, a w miarę możliwości także wspierania swoich współpracowników. Międzynarodowe sankcje nałożone na Rosję i inne kraje mogą również odbijać się na działalności Grupy, jednak w dniu zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania nie przewiduje się, że tego rodzaju wpływ będzie w istotnym stopniu niekorzystny. Ponadto, eskalacja działań wojennych w Ukrainie może potencjalnie rzutować na działalność naszych biur w Polsce. Z tego względu Grupa na bieżąco śledzi rozwój sytuacji i jest gotowa podjąć wszelkie kroki, by zapewnić bezpieczeństwo członkom zespołów oraz zagwarantować ciągłość prowadzonej działalności.

Postępowania prawne mogą mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność Grupy oraz jej wyniki operacyjne, przepływy pieniężne i sytuację finansową

Grupa była w przeszłości oraz w przyszłości może być stroną innych postępowań sądowych związanych z prowadzoną przez nią działalnością, w tym między innymi w zakresie ochrony konsumentów, kwestii związanych z hazardem, spraw pracowniczych, domniemanych awarii usług i systemów, domniemanych naruszeń własności intelektualnej oraz roszczeń związanych z zawieraniem przez Grupę umowami, licencjami oraz dokonywanymi inwestycjami o charakterze strategicznym. Postępowania sądowe dotyczące gier typu social casino Grupy i zarzucające Grupie naruszenie stanowych, federalnych czy lokalnych przepisów w jurysdykcjach, w których prowadzi ona działalność, mogą również się zdarzyć w związku z niepowtarzalnymi i szczególnymi przepisami obowiązującymi w każdej z tych jurysdykcji.

Korzystanie przez graczy z gier Grupy podlega polityce poufności i warunkom świadczenia przez Grupę usług. Nieprzestrzeganie przez Grupę ogłoszonej polityki poufności, warunków świadczenia usług lub podobnych umów albo nieprzestrzeganie przepisów dotyczących poufności lub ochrony danych może skutkować sprawami sądowymi, postępowaniami albo dochodzeniami prowadzonymi wobec Grupy przez organy rządowe, graczy lub inne strony, co może spowodować nałożenie na Grupę kar lub wydania wyroków, które zaszkodzą reputacji, wartości firmy, sytuacji finansowej lub działalności Emitenta.

Grupa nie potrafi określić prawdopodobieństwa, momentu wystąpienia ani zakresu ewentualnych postępowań sądowych, których potencjalnie może być stroną. Każde z takich postępowań docelowo może mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Grupy. Mogą się one wiązać z ponoszeniem istotnych kosztów z tytułu udziału w postępowaniach sądowych w charakterze strony pozwanej, nawet w przypadku, gdy takie postępowanie zakończy się pomyślnie dla Grupy lub zostanie uznane za pozbawione podstaw. Ewentualny proces przed sądem może skutkować nałożeniem odszkodowań, rekompensat, grzywien i innych kar, które mogą mieć istotny wpływ na wyniki finansowe Grupy.

Różnica między prawami akcjonariuszy Grupy zgodnie z prawem stanu Delaware, a prawami akcjonariuszy zgodnie z przepisami prawa polskiego

Spółka działa zgodnie z prawem stanu Delaware, z tego względu jej struktura, zasady działalności oraz relacje pomiędzy akcjonariuszami podlegają przepisom stanu Delaware oraz amerykańskim przepisom federalnym, w tym amerykańskiemu prawom dotyczącym papierów wartościowych.

Pod wieloma względami regulacje te odbiegają od zasad, na jakich opiera się prawo polskie. Z tego względu uprawnienia akcjonariuszy Spółki w wielu przypadkach istotnie odbiegają od uprawnień akcjonariuszy polskich spółek.

4.2 Kontrola wewnętrzna i zarządzanie ryzykiem

Dyrektor Generalny Spółki jest odpowiedzialny za system kontroli wewnętrznej Spółki i Grupy, a Rada Dyrektorów jest odpowiedzialna za nadzór nad adekwatnością systemu kontroli wewnętrznej i monitorowanie jego skuteczności. Dodatkowo Rada Dyrektorów jest odpowiedzialna za nadzorowanie procesu sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy przygotowywanych zgodnie z MSSF, jak również jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki sporządzanych zgodnie z MSSF.

Zadaniem efektywnego systemu kontroli wewnętrznej w sprawozdawczości finansowej jest zapewnienie adekwatności i poprawności informacji finansowych zawartych w sprawozdaniach finansowych oraz rocznych i śródrocznych raportach.

W procesie sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy jednym z podstawowych elementów badania jest weryfikacja sprawozdań finansowych przez niezależnego biegłego rewidenta. Do obowiązków biegłego rewidenta należy w szczególności badanie rocznych skonsolidowanych sprawozdań finansowych. Zasadniczo te same zasady mają zastosowanie do jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki. Poza badaniem rocznych skonsolidowanych i jednostkowych sprawozdań finansowych, do obowiązków biegłego rewidenta należy dokonywanie przeglądu półrocznych jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

Wyboru niezależnego biegłego rewidenta dokonuje Rada Dyrektorów. Po zakończeniu badania przez biegłego rewidenta skonsolidowane sprawozdania finansowe przesyłane są członkom Rady Dyrektorów, która dokonuje oceny skonsolidowanych

sprawozdań finansowych Spółki w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami oraz ze stanem faktycznym. Zasadniczo te same procedury mają zastosowanie do jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki.

Rada Dyrektorów sprawuje nadzór nad procesem sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy. Rada Dyrektorów jest zobowiązana do zapewnienia, że skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy oraz sprawozdanie z działalności spełniają wymagania przewidziane w przepisach prawa. Dyrektor Generalny Spółki zatwierdza i podpisuje skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy na podstawie upoważnienia udzielonego przez Radę Dyrektorów. Zasadniczo te same procedury mają zastosowanie do jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki.

Nadzór nad procesem sporządzania jednostkowych sprawozdań finansowych spółek zależnych sprawują ich właściwe organy korporacyjne, a Spółka sprawuje w tym zakresie nadzór zgodnie z dostępnymi uprawnieniami korporacyjnymi oraz stosowaną w Grupie miesięczną sprawozdawczością. Ponadto Emitent zapewnia istnienie i skuteczność kontroli wewnętrznej w Grupie (w tym w spółkach zależnych) takiej, jaką uzna za niezbędną do umożliwienia sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych wolnych od istotnych nieprawidłowości wynikających z nadużyć lub błędów.

Skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy są przygotowywane przez zespół ds. finansów wraz z Dyrektorem Generalnym oraz Skarbnikiem Spółki oraz badane i zatwierdzone przez Radę Dyrektorów przed wydaniem opinii niezależnego biegłego rewidenta. Dane finansowe będące podstawą rocznych i śródrocznych skonsolidowanych sprawozdań finansowych oraz stosowanej przez Grupę miesięcznej sprawozdawczości pochodzą z systemu finansowo-księgowego Grupy oraz z systemów finansowych wykorzystywanych przez zewnętrzne zespoły ds. księgowości. Po wykonaniu wszystkich z góry określonych procesów zamknięcia ksiąg na koniec każdego miesiąca, sporządzane są szczegółowe raporty finansowo-operacyjne, natomiast na koniec każdego kwartału dodatkowo sprawozdania skonsolidowane w układzie MSSF. Prezentując dane finansowe w sprawozdaniach finansowych oraz okresowych raportach finansowych Spółka stosuje spójne zasady rachunkowości.

Jednostkowe sprawozdania finansowe Spółki są przygotowywane przez zespół ds. finansów wraz z Dyrektorem Generalnym oraz Skarbnikiem Spółki oraz badane i zatwierdzone przez Radę Dyrektorów przed wydaniem opinii niezależnego biegłego rewidenta. Dane finansowe wykorzystywane w rocznych i śródrocznych jednostkowych sprawozdaniach finansowych oraz stosowanej przez Spółkę miesięcznej sprawozdawczości pochodzą z systemu finansowo-księgowego Spółki.

Spółka ocenia jakość systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych. Zasadniczo to samo dotyczy systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki

5. Znaczące osiągnięcia lub niepowodzenia oraz zdarzenia nietypowe wywierające znaczący wpływ na sprawozdanie finansowe

Skup Akcji Własnych

Huuuge, Inc. ogłosił rozpoczęcie Skupu Akcji Własnych w drodze ograniczonego czasowo zaproszenia do sprzedaży (SBB), które zostało zatwierdzone przez Radę Dyrektorów Spółki w dniu 14 marca 2024 roku. Program miał na celu nabycie akcji zwykłych notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., zapewniając równe traktowanie wszystkich akcjonariuszy. Celem skupu było nabycie maksymalnie 7 139 797 akcji zwykłych, które stanowiły 10,64% wyemitowanego kapitału zakładowego Spółki, z zamiarem umorzenia większości nabytych akcji z wyjątkiem tych, które są potrzebne do zaspokojenia potrzeb programów opcji pracowniczych Spółki. Każda akcja w skupie została wyceniona po stałym kursie 9,8042 USD, a całkowity budżet ustalony na ten skup wyniósł 70 mln USD. Płatności na rzecz akcjonariuszy miały być przeliczane z USD na PLN w oparciu o międzybankowy kurs wymiany z dnia poprzedzającego rozliczenie SBB, przy czym akcjonariusze mieli możliwość otrzymania płatności w USD po spełnieniu określonych warunków. Wszystkie płatności podlegały stosownym podatkom u źródła, w tym podatkom wynikającym z amerykańskiego kodeksu podatkowego (Internal Revenue Code). Akcjonariusze mogli składać oferty sprzedaży od 19 marca do 18 kwietnia 2024 roku. Ostateczne nabycie akcji i przeniesienie ich własności zaplanowane były na 23 kwietnia 2024 roku.

W całym okresie przyjmowania ofert zostało złożonych ogółem 446 ofert sprzedaży akcji na łączną liczbę 27 461 824 akcji Emitenta. W związku z powyższym Spółka dokonała proporcjonalnej redukcji liczby akcji objętych ofertami sprzedaży złożonymi przez akcjonariuszy z zastosowaniem zasad redukcji określonych w Zaproszeniu. Średnia stopa redukcji złożonych ofert sprzedaży wyniosła 84,12% i dotyczyła wszystkich akcjonariuszy, którzy posiadali akcje Spółki uprawniające do mniej niż 10% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki w dniu publikacji Zaproszenia. W rezultacie Spółka nabyła 7 139 797 akcji objętych złożonymi ofertami sprzedaży.

Wszystkie szczegóły proceduralne i finansowe dotyczące SBB, w tym warunki uczestnictwa i realizacji, zostały szczegółowo opisane w Zaproszeniu i jego załącznikach.

Wszystkie akcje skupione podczas Skupu Akcji Własnych zostały umorzone (*retired*) uchwałą Rady Dyrektorów z dnia 26 kwietnia 2024 r.

Inwestycja w Bananaz Studios Ltd.

W dniu 17 marca 2024 r. HUUUGE, Inc. zawarł dwie kluczowe umowy z Bananaz Studios Ltd: prostą umowę dotyczącą przyszłego kapitału (ang. simple agreement for future equity) („SAFE”) oraz umowę opcji kupna (ang. call option deed agreement) („Umowa Opcji Call”). HUUUGE zobowiązał się do zainwestowania w Bananaz maksymalnie 6 mln USD w dwóch transzach, począwszy od 3,5 mln USD w dniu podpisania umowy, z możliwością przejęcia Bananaz po dalszych inwestycjach. Inwestycja ta wycenia Bananaz na 16,5 mln USD na zasadzie pre-money. Opcja kupna pozwala HUUUGE na potencjalne nabycie wszystkich udziałów Bananaz po cenie bazowej 20 mln USD, skorygowanej w oparciu o wskaźniki finansowe, w ciągu 24 miesięcy od zakończenia drugiej inwestycji. HUUUGE zabezpiecza również prawa typowe dla akcjonariusza mniejszościowego, w tym powołanie dyrektora do Rady Dyrektorów Bananaz.

6. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe w I półroczu 2024 roku oraz czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

Rynek gier mobilnych i gier typu *social casino*

Jak wskazują dane Eilers & Krejciak, rynek gier typu *social casino* zanotował w II kwartale 2024 r. spadek o 3,8 % w ujęciu rocznym oraz o 2,7% względem poprzedniego kwartału. W II kwartale 2024 r. obniżono prognozy długoterminowe dla tego rynku. Przewidują one obecnie średnioroczny spadek na rynku gier kasynowych rzędu 3,0% (CAGR) w latach 2023-2027 (w 2027 r. wartość tego rynku ma wynieść 6,5 mld USD). Według Eilers & Krejciak, przychody w tej kategorii spadną o 3,2% w ujęciu rok do roku w 2024 r. (prognoza obniżona w II kwartale 2024 r.).

Pozyskiwanie użytkowników oraz zmiany na rynku reklam mobilnych

Nasza strategia marketingowa i wydatki na pozyskiwanie użytkowników zostały dostosowane w ciągu ostatnich kilku lat, aby wspierać nową rzeczywistość po IDFA. Budżety zostały przesunięte do partnerów osiągających lepsze wyniki w nowych warunkach rynkowych, a całkowita kwota wydatków została zmniejszona. Równoległe do tych zmian przesunęliśmy nacisk na monetyzację i utrzymanie naszej obecnej bazy graczy. Dodatkowo skupiliśmy się na zwiększeniu rentowności poprzez inne inicjatywy, takie jak wprowadzenie rozszerzonego programu obsługi graczy VIP i otwarcie nowych kanałów płatności (sklep internetowy). Z perspektywy marketingowej w większym stopniu skoncentrowaliśmy się na tym w jaki sposób działamy, stawiając sobie za cele pomiar danych i jedno źródło prawdziwych informacji. Wykorzystanie technologii do nowych metod pomiaru, takich jak „przyrostowość” (ang. incrementality), stało się kluczowe dla skutecznego działania marketingu. Po wprowadzeniu tych zmian w 2023 r. zaobserwowaliśmy, że byliśmy w stanie zwiększyć wydatki na pozyskiwanie użytkowników przy jednoczesnym utrzymaniu zadowalającego poziomu zwrotu z inwestycji. W pierwszej połowie 2024 roku nasze wydatki na pozyskanie użytkowników we flagowych produktach wzrosły o 71% rok do roku. Planujemy zmniejszyć wydatki na marketing w drugiej połowie 2024 roku, aby dostosować inwestycje do tempa wdrażania nowych funkcjonalności w grach i utrzymać zwroty „paybacks” na zakładanych poziomach. W przypadku Traffic Puzzle wydatki marketingowe są nieistotne i koncentrują się głównie na retargetowaniu nieaktywnych graczy.

Utworzenie Pods i nowe podejście do rozwoju nowych gier

W I kwartale 2023 r. stworzyliśmy małe wewnętrzne zespoły zwane Pods odpowiedzialne za prototypowanie i rozwój nowych gier. Ich prace koncentrują się na nowych grach o cechach, które wykorzystują nasze mocne strony i odzwierciedlają warunki rynkowe, a mianowicie: (1) gry wieloosobowe z naturalną dystrybucją typu word-of-mouth; (2) gry z momentami, które można udostępnić w mediach społecznościowych; (3) gry zorientowane społecznie, zapewniające długoterminową retencję; (4) gry o dużej dostępności i uniwersalnym charakterze. Prace rozwojowe nad grami są nadal na wczesnym etapie. Przetestowaliśmy kilka prototypów gier w drugim kwartale 2024 roku i planujemy dwie premiery techniczne (*MVP/tech launch*) w drugiej połowie 2024 roku.

Przewidywane wprowadzenie Google Privacy Sandbox

Google Privacy Sandbox to strategiczne zmiany w kierunku poprawy prywatności użytkowników, które prawdopodobnie zostaną wprowadzone w czwartym kwartale 2024 r. lub w 2025 roku. Data nie została jeszcze oficjalnie potwierdzona. Google ma ostatecznie wycofać identyfikator reklamowy Google (GAID) dla wszystkich użytkowników, chociaż zaprzestanie stosowania GAID nie jest obecnie uwzględnione w inicjatywach Google Privacy Sandbox. Przewiduje się, że wycofanie nie nastąpi wcześniej niż w przyszłym roku (2025). W związku z tym nastąpi okres przejściowy, w którym możliwe będzie mierzenie ruchu w systemie Android w sposób deterministyczny, zgodnie z obecną praktyką, oraz za pośrednictwem Google Privacy Sandbox. Okres ten będzie okazją do porównania skuteczności obu podejść.

Zaprzestanie stosowania GAID ograniczy możliwości śledzenia przez deweloperów aplikacji konkretnych zdarzeń konwersji, na co rozwiązaniem ma być Google Privacy Sandbox. Chociaż istnieją plany stopniowego wycofywania GAID, odsyłacz Google Play, alternatywna metoda atrybucji oparta na identyfikatorze zestawu aplikacji, może być nadal dostępna (musi to być potwierdzone przez Google). Może to stanowić alternatywę dla GAID, choć jej skuteczność i zastosowanie w erze po GAID będzie wymagało dalszej walidacji. Sandbox będzie wysyłać zagregowane dane zdarzeń z dodatkowymi punktami szumu w celu zapewnienia prywatności. Google zapewnia klientom, że zmiany nie wpłyną drastycznie na ich działalność reklamową. W ramach działań przed-Sandboxowych kontynuowane jest rozwijanie modelowania opartego o mix mediów (MMM) w celu atrybucji użytkowników (pobrań) organicznych i oceny wpływu sieci marketingowych.

Oczekiwane reformy podatkowe i zmiany przepisów prawa podatkowego / interpretacji prawa podatkowego

Debata wokół opodatkowania międzynarodowego rozpoczęła się głównie od kwestii podatku cyfrowego i minimalnych obciążeń podatkowych. Omawiano także kształt planowanej reformy podatku dochodowego w Stanach Zjednoczonych. Istnieje wiele propozycji dotyczących prawa podatkowego w USA, w tym plany administracji, jednak żadna z obecnie procedowanych ustaw nie odnosi się do rewizji mechanizmu GILTI lub wyższych stawek podatku od osób prawnych, tj. zmian, które mogą wpłynąć na globalną efektywną stawkę podatkową Grupy i mogą mieć negatywny wpływ na nasze wyniki finansowe.

Wpływ sytuacji w Izraelu na naszą działalność

Biuro HUUUGE w Tel Awiwie w Izraelu odpowiada za około 8% całej załogi Grupy, w tym za kierownictwo naszego studia HUUUGE Casino. Dnia 7 października 2023 r., bojownicy z Hamasu dokonali skoordynowanych ataków z Strefy Gazy na izraelską ludność, co zapoczątkowało wojnę między Izraelem a Hamasem. Dodatkowo, Izrael boryka się z ciągłymi konfliktami z Hezbollahem w Libanie. Niektórzy z naszych pracowników w Izraelu mogą być zobowiązani do odbywania rezerwowej służby wojskowej, a w określonych sytuacjach awaryjnych zostać powołani do natychmiastowej i nieograniczonej służby czynnej.

W wyniku ogłoszenia przez Izrael 7 października 2023 roku stanu wojennego oraz wejścia w życie Artykułu 8 Ustawy o Służbie Rezerwowej (2008), kilku naszych pracowników w Izraelu zostało zmobilizowanych do służby. Na dzień dzisiejszy żaden z naszych izraelskich pracowników nie został wezwany do służby wojskowej. W sytuacji znacznego nasilenia działań wojennych w regionie, niektórzy pracownicy jak i pracownicy naszych partnerów w Izraelu mogą zostać zmobilizowani na dłuższy okres czasu. Spółka czynnie monitoruje sytuację i utworzyła wewnętrzną grupę zadaniową opracowującą i wdrażającą środki zapewniające ciągłość działalności. Wprowadzono plany awaryjne mające na celu zapobieganie zakłóceniom w działalności, w tym zdalną pracę izraelskich zespołów i tymczasową relokację jednego z pracowników izraelskich poza kraj. Nasza infrastruktura technologiczna odgrywa kluczową rolę w obsłudze naszych gier, zapewniając ich niezawodność i redundancję. Wszystkie nasze gry działają w chmurze, obsługiwanej przez centra danych i strefy dostępności w USA i UE.

Firma aktywnie monitoruje sytuację tworząc dedykowany, wewnętrzny zespół, który opracowuje i wdraża środki mające na celu zapewnienie ciągłości procesów oraz dba o zabezpieczenie kluczowych kompetencji.

Nie mamy personelu w Izraelu odpowiedzialnego za infrastrukturę. Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania wojna w Izraelu nie miała istotnego wpływu na naszą działalność i wyniki finansowe.

Sprawy sądowe w branży gier

W ciągu ostatnich 3 lat, Epic Games rozpoczęło batalie prawne przeciwko Apple i Google, kwestionując ich kontrolę nad ekonomią aplikacji mobilnych. Proces przeciwko Google zakończył się wyrokiem, który uznał zasady sklepu aplikacji Google za monopolistyczne. Natomiast podobne roszczenia Epic przeciwko Apple zostały w dużej mierze oddalone. Te mieszane wyniki procesów podkreślają złożoność dynamiki sklepów z aplikacjami i sugerują możliwe zmiany w sposobie dystrybucji i monetyzacji aplikacji, co potencjalnie może wpłynąć na ceny i innowacje na rynku aplikacji mobilnych.

Akt o Rynkach Cyfrowych UE i nowa polityka Apple

Uchwalenie przez Unię Europejską Aktu o Rynkach Cyfrowych (DMA) w październiku 2022 roku to istotny krok ku promowaniu sprawiedliwej konkurencji oraz ograniczeniu dominacji gigantów technologicznych. Ten akt prawny ma na celu regulację działalności tzw. cyfrowych "gatekeepers", poprzez zwiększanie interoperacyjności, promowanie dzielenia się danymi i zapobieganie preferowaniu własnych usług, co ma na celu stworzenie bardziej konkurencyjnego i otwartego rynku cyfrowego. Jest to korzystne zarówno dla konsumentów, jak i małych przedsiębiorstw, zwiększając wybór i innowacyjność.

W reakcji na DMA, Apple zapowiedziało istotne zmiany w swoich warunkach i zasadach dla deweloperów z UE, które weszły w życie wraz z premierą iOS 17.4 w marcu. Deweloperom z UE daje się wybór: pozostać przy dotychczasowych warunkach współpracy z Apple lub przejść na nowe. Nowe warunki przewidują zmodyfikowany model cenowy, zakładający obniżenie prowizji Apple z zakupów w aplikacji dokonywanych przez użytkowników z UE. Standardowa prowizja zostanie zredukowana z 30% do 17%. Dodatkowo wprowadzono nową opłatę za obsługę płatności w wysokości 3% oraz opłatę technologiczną w wysokości 0,5 euro za każdą instalację aplikacji po przekroczeniu 1 miliona pobrań w skali roku. Wśród innych ważnych zmian, deweloperom z UE umożliwiono kierowanie użytkowników do płatności poza systemem płatności w aplikacji Apple oraz korzystanie z alternatywnych sklepów aplikacji na urządzeniach iPhone dla użytkowników z UE.

Huuuge monitoruje najnowsze aktualizacje Apple, w tym zmiany w polityce App Store, nowe funkcje sprzętowe i zabezpieczenia prywatności. W II kw. 2024 r. zaakceptowaliśmy nowe warunki i prowizji App Store dla rynków UE. Oczekujemy, że dzięki temu wygenerujemy nieznaczne oszczędności kosztowe na opłatach prowizyjnych.

Poza zdarzeniami i czynnikami opisanymi powyżej nie wystąpiły żadne inne nadzwyczajne wydarzenia, które wpływałyby na wyniki finansowe I półrocza 2024 roku oraz miałyby wpływ na wyniki w perspektywie kolejnego kwartału.

7. Kluczowe wskaźniki efektywności

- **Dzienna liczba aktywnych użytkowników (DAU, Daily Active Users):** DAU definiujemy jako liczbę indywidualnych użytkowników, którzy korzystali z gry w danym dniu. Aby zapewnić bardziej miarodajne odzwierciedlenie liczby rzeczywistych użytkowników, identyfikujemy ich na podstawie ID użytkownika (HID), a nie na podstawie ID urządzenia. Pozwala to wyeliminować podwójne liczenie tych samych użytkowników korzystających z gier na wielu różnych urządzeniach. Zdolność identyfikowania i analizowania konkretnych graczy, a nie kont, zapewnia nam znacznie większą precyzję, umożliwiając lepsze dopasowanie ofert w grze (dobranie odpowiedniej oferty do odpowiedniej osoby w odpowiednim momencie), lepszą zdolność retargetingu oraz lepsze modele prognostyczne. Średni DAU za dany okres to przeciętna wartość średnich miesięcznych DAU w tym okresie. Nie jest to miernik, który jest używany wewnętrznie podczas określania celów biznesowych (skupiamy się głównie na liczbie płacących użytkowników - DPU).
- **Dzienna liczba płacących użytkowników (DPU, Daily Paying Users):** DPU definiujemy jako liczbę graczy (aktywnych użytkowników), którzy dokonali zakupu w danym dniu.
- **Średni przychód na aktywnego użytkownika dziennie (ARPDau, Average Revenue per Daily Active User):** ARPDau definiujemy jako średni przychód na aktywnego użytkownika dziennie. ARPDau za dany okres oblicza się dzieląc przychody brutto (przed odliczeniem opłat na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych) za ten okres przez liczbę dni w okresie, a następnie dzieląc wynik przez średnie DAU za dany okres.
- **Średni przychód na płacącego użytkownika dziennie (ARPPU, Daily Average Revenue per Paying User):** ARPPU definiujemy jako średni przychód na płacącego użytkownika w danym dniu. ARPPU oblicza się dzieląc przychody brutto z mikropłatności (przed odliczeniem opłat na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych) za ten okres przez

liczbę dni w okresie, a następnie dzieląc wynik przez średnie DPU za dany okres. ARPPU za dany okres oblicza się dzieląc przychody z mikropłatności za ten okres przez liczbę dni w okresie, a następnie dzieląc wynik przez średnie DPU za dany okres.

- **Miesięczna konwersja na płacących użytkowników (miesięczna konwersja):** Miesięczną konwersję definiujemy jako odsetek MAU (liczby indywidualnych użytkowników, którzy korzystali z gry w danym miesiącu), którzy dokonali przynajmniej jednego zakupu w miesiącu w tym samym okresie.

Nasze przychody zależą w głównej mierze od DAU, ARPPU i wskaźnika konwersji. Koszty pozyskiwania użytkowników monitorujemy przy użyciu takich mierników jak ROAS (zwrot z nakładów reklamowych, *Return on Ad Spend*), ponieważ jednak mierniki te stanowią wrażliwe dane handlowe, nie ujawniamy ich i nie omawiamy w niniejszym Sprawozdaniu.

Poniższa tabela przedstawia KPI Grupy za II kwartał 2024 r. i II kwartał 2023 r. oraz II kwartał 2024 r. i I kwartał 2024 r. dla Grupy oraz jej flagowych gier, tj. *Huuuge Casino* i *Billionaire Casino*.

r/r KPI	Wszystkie gry			Flagowe gry <i>Huuuge Casino</i> i <i>Billionaire Casino</i>		
	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
DAU (w tysiącach)	392 898	426 045	-7,8%	335 522	326 640	2,7%
DPU (w tysiącach)	14 195	16 341	-13,1%	13 442	14 757	-8,9%
ARPPU (w USD)	1,77	1,77	-	2,02	2,21	-8,6%
ARPPU (w USD)	48,66	45,59	6,7%	50,48	48,97	3,1%
Miesięczna konwersja (%)	6,4%	8,0%	-1,6pp	7,2%	10,1%	-2,9pp

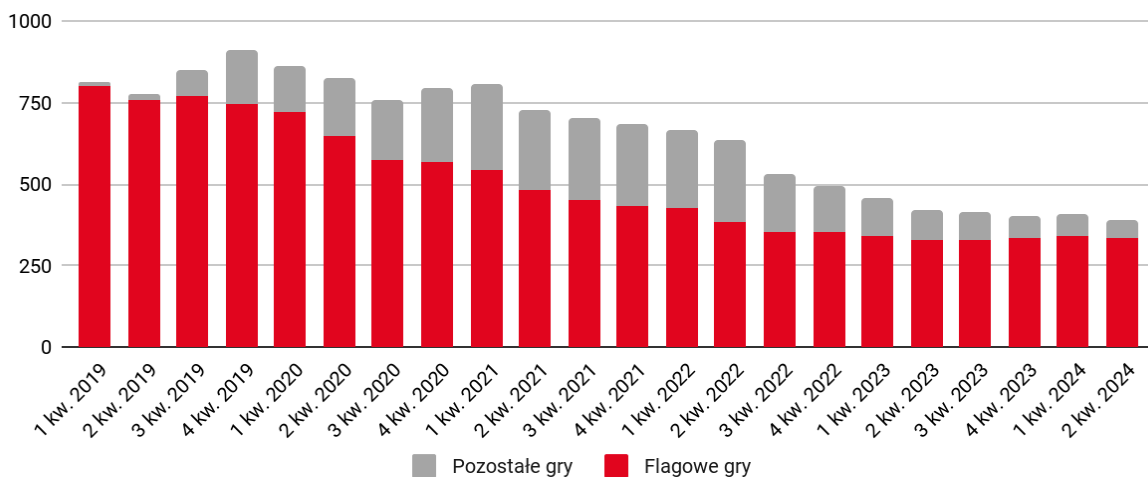
kw/kw KPI	Wszystkie gry			Flagowe gry <i>Huuuge Casino</i> i <i>Billionaire Casino</i>		
	II kw. 2024	I kw. 2024	Zmiana	II kw. 2024	I kw. 2024	Zmiana
DAU (w tysiącach)	392 898	408 509	-3,8%	335 522	341 228	-1,7%
DPU (w tysiącach)	14 195	15 691	-9,5%	13 442	14 759	-8,9%
ARPPU (w USD)	1,77	1,80	-1,7%	2,02	2,10	-3,6%
ARPPU (w USD)	48,66	46,46	4,7%	50,48	48,51	4,1%
Miesięczna konwersja (%)	6,4%	7,1%	-0,7pp	7,2%	8,2%	-1,0pp

Poniżej przedstawiamy bardziej szczegółowy przegląd wybranych KPI za poszczególne kwartały.

Dzienna liczba aktywnych użytkowników

W II kwartale 2024 r. odnotowaliśmy nieznaczny sekwencyjny spadek DAU (-1,7% kw/kw, +2,7% r/r) w przypadku naszych flagowych gier oraz znaczący spadek (-14,7% kw./kw., -41,7% r/r) w przypadku pozostałych gier. Liczba dziennych aktywnych użytkowników (DAU) w przypadku flagowych gier była dość stabilna przez ostatnie wzrostowe kwartały. Spadek DAU flagowych gier wynikał z stopniowego ograniczania wydatków na pozyskiwanie użytkowników w grze Traffic Puzzle, co ostatecznie doprowadziło do przejścia gry w tryb serwisowy, bez dalszego aktywnego wsparcia.

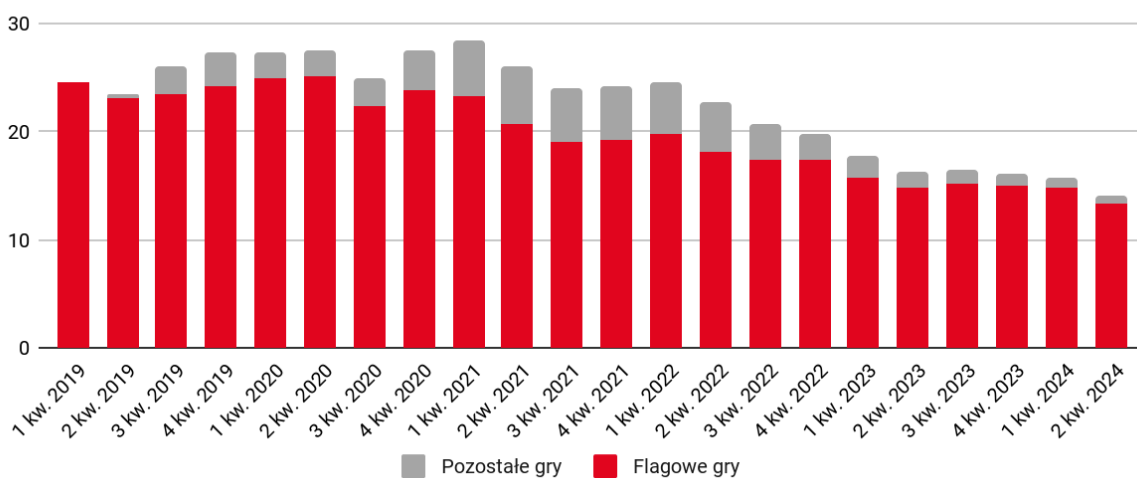
DAU dla gier (tys. użytkowników)



Dzienna liczba płacących użytkowników

W II kwartale 2024 r. odnotowaliśmy 13% spadek ogólnej liczby DPU rok do roku oraz 10% spadek kwartał do kwartału. W przypadku produktów flagowych spadek DPU wyniósł 9% w skali roku i 9% kwartał do kwartału, odzwierciedlając odpływ (ang. churn) płacących graczy oraz niższą konwersję graczy na płacących graczy. Liczba DPU pozostałych gier (głównie Traffic Puzzle) zmniejszyła się o 52% w skali roku i o 19% w skali kwartału, głównie za sprawą kurczącej się bazy graczy TP.

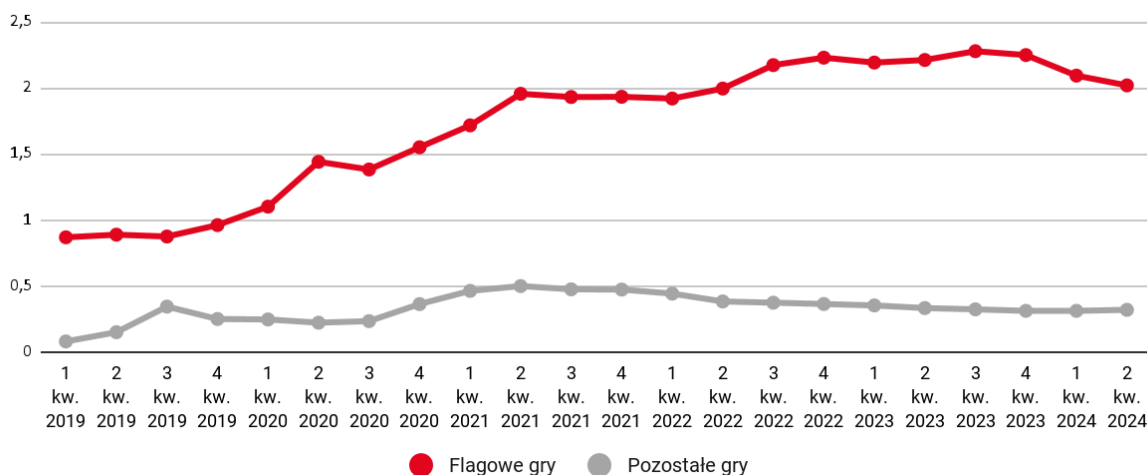
DPU dla gier (tys. użytkowników)



Średni przychód na dziennego aktywnego użytkownika

ARPDau jest wskaźnikiem obrazującym skuteczność monetyzacji naszych gier z uwzględnieniem całej bazy graczy. *Huuuge Casino i Billionaire Casino* pozostają w czołówce gier pod względem wskaźników monetyzacji w kategorii gier social casino. W II kwartale 2024 roku wskaźnik ten utrzymał się na niezmiennym poziomie, przy jednoczesnym, nieznacznym 2% spadku w ujęciu kwartalnym. Trend ten jest związany z rosnącą liczbą dziennych aktywnych graczy (DAU), w tym graczy spoza rynku amerykańskiego. Jednocześnie ARPDau pozostałych gier spadło o 5% rok do roku oraz wzrosło o 2% w ujęciu kwartalnym, przy czym największy wpływ na nasze portfolio miała gra Traffic Puzzle.

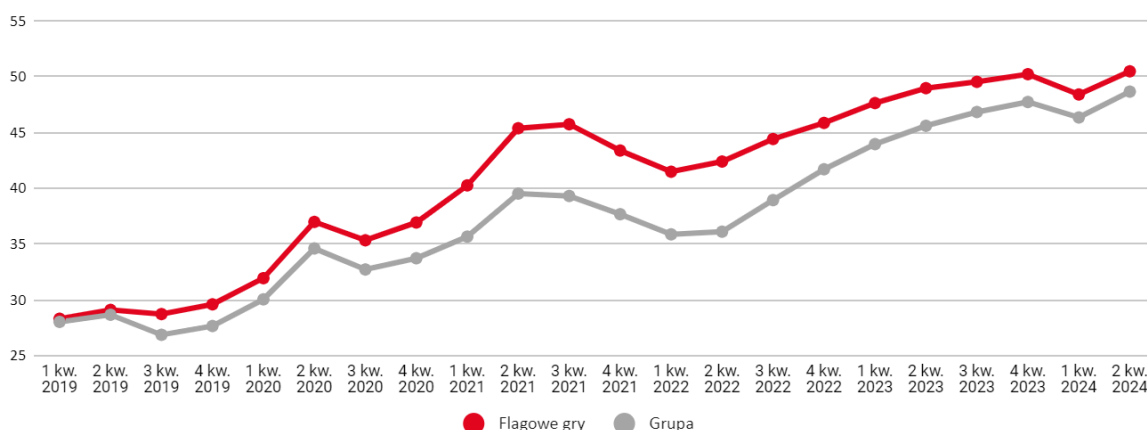
ARPDau (USD)



Średni dzienny przychód na płażącego użytkownika

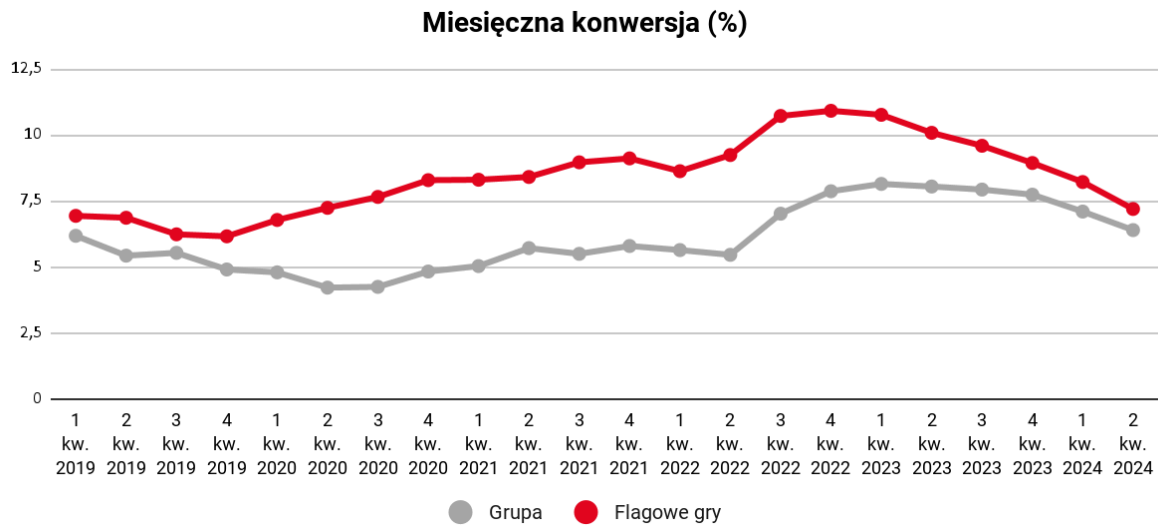
W ostatnich latach udawało nam się konsekwentnie poprawiać ARPPU dla naszych flagowych gier dzięki ich cechom społecznościowym, oraz koncentracji na *live events* – dostępnych w czasie rzeczywistym wydarzeniach i ofertach specjalnych. Wskaźnik ARPPU dla Grupy wzrósł o 7% rok do roku oraz wzrósł o 5% względem poprzedniego kwartału.

ARPPU (USD)



Miesięczna konwersja

Miesięczna konwersja jest wskaźnikiem obrazującym zdolność Grupy do konwersji graczy na płacących użytkowników. W II kwartale 2024 r. wskaźnik miesięcznej konwersji dla flagowych gier Grupy obniżył się z poziomu 8,2% w I kwartale 2024 r. do 7,2% w II kwartale 2024 roku. Było to spowodowane wzrostem liczby miesięcznych aktywnych użytkowników (MAU), w tym graczy spoza USA, oraz brakiem znaczących nowych funkcjonalności w pierwszej połowie 2024 roku (harmonogram wdrażania nowych funkcjonalności został przesunięty na drugą połowę 2024 roku). Całkowita miesięczna konwersja dla całego portfolio nieznacznie spadła z 7,1% w pierwszym kwartale 2024 roku do 6,4% w drugim kwartale 2024 roku, głównie przez spadek konwersji flagowych gier.



8. Komentarz do wyników Grupy HUUUGE za I półrocze 2024 roku

Poniższa tabela przedstawia nasze skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów za okresy sześciu miesięcy zakończone 30 czerwca 2024 r. i 30 czerwca 2023 r.

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Przychody	130 325	140 934	-7,5%	63 350	69 188	-8,4%
Koszt własny sprzedaży	-36 681	-41 444	-11,5%	-17 624	-20 308	-13,2%
Zysk brutto ze sprzedaży	93 644	99 490	-5,9%	45 726	48 880	-6,5%
Koszty sprzedaży i marketingu	-30 645	-20 502	49,5%	-15 560	-11 115	40,0%
z tego Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników	-23 683	-14 048	68,6%	-11 911	-7 724	54,2%
z tego Koszty ogólne sprzedaży i marketingu	-6 962	-6 454	7,9%	-3 649	-3 391	7,6%
Koszty prac badawczo-rozwojowych	-11 583	-13 242	-12,5%	-5 878	-5 769	1,9%
Koszty ogólnego zarządu	-15 855	-17 211	-7,9%	-7 815	-7 611	2,7%
Pozostałe przychody/(koszty) operacyjne netto	-923	367	n/d	29	5	480,0%
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	34 638	48 902	-29,2%	16 502	24 390	-32,3%
Przychody finansowe	4 005	3 729	7,4%	1 898	2 141	-11,3%
Koszty finansowe	-149	-162	-8,0%	-30	-81	-63,0%
Zysk brutto	38 494	52 469	-26,6%	18 370	26 450	-30,5%
Podatek dochodowy	-6 883	-8 365	-17,7%	-3 300	-4 740	-30,4%
Zysk/(strata) netto za okres	31 611	44 104	-28,3%	15 070	21 710	-30,6%
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	-1 747	966	n/d	-789	538	n/d
Całkowity dochód za okres	29 864	45 070	-33,7%	14 281	22 248	-35,8%

Poniższe tabele zawierają Alternatywne Pomiar Wyników (ang. Alternative Performance Measures, APM) oraz ich definicje zastosowane zgodnie ze stanem na wskazany dzień i za wskazane okresy wraz z uzasadnieniem ich zastosowania, Poniżej przedstawiono definicje stosowanych mierników i wskaźników.

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
EBITDA	39 263	53 589	-26,7%	18 673	26 589	-29,8%
Rentowność EBITDA (%)	30,1%	38,0%	-7,9pp	29,5%	38,4%	-8,9pp
Skorygowana EBITDA	41 384	55 106	-24,9%	19 444	27 504	-29,3%
Rentowność skorygowanej EBITDA (%)	31,8%	39,1%	-7,3pp	30,7%	39,8%	-9,1pp
Rentowność sprzedaży	69 961	85 442	-18,1%	33 815	41 156	-17,8%
Rentowność sprzedaży (%)	53,7%	60,6%	-6,9pp	53,4%	59,5%	-6,1pp
Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników jako % przychodów ze sprzedaży	18,2%	10,0%	8,2pp	18,8%	11,2%	7,6pp
Skorygowany zysk netto	33 732	45 621	-26,1%	15 841	22 625	-30,0%
Skorygowany zysk netto (%)	25,9%	32,4%	-6,5pp	25,0%	32,7%	-7,7pp

EBITDA, Skorygowany wynik EBITDA, Rentowność EBITDA, Rentowność skorygowanego EBITDA, Wynik na sprzedaży, Rentowność wyniku na sprzedaży, Koszty pozyskiwania użytkowników jako % przychodów są miernikami uzupełniającymi nasze wyniki finansowe i operacyjne Grupy prezentowane w sprawozdaniach finansowych, z których korzystamy, ale które nie są wymagane przez MSSF ani nie są przygotowywane zgodnie z MSSF. Prezentujemy te mierniki, ponieważ naszym zdaniem dają one obraz powtarzalnych wyników operacyjnych Grupy, na które nie wpływa nasza struktura kapitałowa i które pozwalają

nam w szybki sposób rozpoznać trendy operacyjne i określić strategie poprawy wyników operacyjnych, a także pomagają inwestorom i analitykom porównywać nasze wyniki pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi w sposób ciągły, z pominięciem pozycji, które naszym zdaniem nie są dla tych wyników kluczowe. Przy ocenie tych mierników należy pamiętać, że w przyszłości możemy ponieść koszty takie same lub podobne do niektórych korekt ujętych w tej prezentacji. Naszej prezentacji tych mierników nie należy interpretować jako stwierdzenia, że na nasze przyszłe wyniki nie będą mieć wpływu pozycje nietypowe lub jednorazowe.

Zastosowane przez Spółkę wskaźniki APM powinny być analizowane wyłącznie jako dodatkowe nie zaś zastępujące informacje finansowe prezentowane w sprawozdaniach finansowych Grupy.

Zaprezentowane wskaźniki APM stanowią standardowe miary i wskaźniki powszechnie stosowane w analizie finansowej, jednakże wskaźniki te mogą być różnie wyliczane i prezentowane przez różne spółki. Dlatego też Spółka poniżej podaje dokładne ich definicje. Z poszczególnych mierników korzystamy w następujący sposób:

- **EBITDA** definiujemy jako zysk netto za rok z wyłączeniem podatku dochodowego, kosztów finansowych, przychodów finansowych oraz deprecjacji i amortyzacji. Uzasadnieniem stosowania **EBITDA** jest fakt, że jest to wskaźnik powszechnie stosowany przez analityków papierów wartościowych, inwestorów i inne zainteresowane strony do oceny rentowności przedsiębiorstw. **EBITDA** eliminuje potencjalne różnice w osiągniętych wynikach spowodowane różnicami w zakresie struktury kapitałowej (wpływającymi na koszty finansowe i przychody finansowe), sytuacji podatkowej (takimi jak dostępność strat operacyjnych netto, które mogą zostać odliczone od zysków podlegających opodatkowaniu), kosztu i wieku środków trwałych (wpływających na poziom kosztów amortyzacji) oraz stopnia, w jakim da się zidentyfikować wartości niematerialne (co wpływa na poziom kosztów amortyzacji).
- **Skorygowana EBITDA** definiujemy jako **EBITDA** skorygowana o zdarzenia spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy. W przedstawionych okresach tj. I połowie 2023 roku oraz I połowie 2024 roku, wystąpiły koszty wynikające z płatności opartych na akcjach oraz te związane z przeglądem opcji strategicznych. Uzasadnieniem stosowania **Skorygowanej EBITDA** jest to, że stanowi on próbę pokazania wyniku **EBITDA** po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.
- **Rentowność EBITDA** definiujemy jako iloraz **EBITDA** i przychodów ze sprzedaży. Uzasadnieniem stosowania **Rentowności EBITDA** to, iż stanowi ona próbę zaprezentowania rentowności operacyjnej szeroko stosowana wśród analityków rynku papierów wartościowych oraz inwestorów, oraz że **EBITDA** i **marża EBITDA** są miernikami wewnętrznymi używanymi przez nas w procesie budżetowania i rachunkowości zarządczej.
- **Rentowność skorygowanej EBITDA** definiujemy jako stosunek **EBITDA** do przychodów ze sprzedaży. **Rentowność skorygowanej EBITDA** stosuje się w celu przedstawienia rentowności operacyjnej po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.
- **Wynik na sprzedaży** definiujemy jako zysk/strata brutto ze sprzedaży pomniejszona o koszty pozyskiwania użytkowników. Celem zastosowania **Wyniku na sprzedaży** jest przedstawienie w ujęciu wartościowym rentowności sprzedaży po pokryciu kosztów bezpośrednio związanych z wygenerowanymi przychodami, czyli głównie kosztów dystrybucji (opłaty na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych), kosztów serwerów oraz kosztów pozyskiwania użytkowników w ramach płatnych kampanii reklamowych.
- **Rentowność wyniku na sprzedaży** definiujemy jako stosunek wyniku na sprzedaży do przychodów ze sprzedaży. Celem zastosowania **Rentowności wyniku na sprzedaży** jest przedstawienie rentowności sprzedaży w ujęciu procentowym po pokryciu zmiennych kosztów bezpośrednio związanych z wygenerowanymi przychodami, czyli głównie kosztów dystrybucji (opłaty na rzecz właścicieli platform dystrybucyjnych), kosztów serwerów oraz kosztów pozyskiwania użytkowników w ramach płatnych kampanii reklamowych.
- **Koszty pozyskiwania użytkowników jako procent przychodów** definiujemy jako stosunek kosztów pozyskiwania użytkowników do przychodów. Uzasadnieniem stosowania **Kosztów pozyskiwania użytkowników jako procentu przychodów** jest pokazanie, jaki odsetek naszych przychodów reinwestujemy bezpośrednio w utrzymanie oraz poszerzenie bazy naszych graczy.
- **Skorygowany zysk netto** definiujemy jako zysk netto za rok skorygowany o zdarzenia spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy. W przedstawionych okresach tj. I poł. 2024 i I poł. 2023 pojawiły się wydatki związane z ruchami na

akcjach oraz kosztami związanymi z przeglądem opcji strategicznych. Uzasadnieniem stosowania **Skorygowanego zysku netto** jest próba pokazania wyniku Zysku netto za rok po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.

- **Rentowność skorygowanego wyniku netto** definiujemy jako stosunek **Skorygowanego wyniku netto** do przychodów ze sprzedaży. Uzasadnieniem stosowania **Skorygowanego zysku netto** jest to, że stanowi on próbę pokazania wyniku Zysku netto w ujęciu procentowym za dany rok po wyeliminowaniu zdarzeń spoza podstawowej działalności operacyjnej Grupy oraz pozycji rachunku zysków i strat, które mają charakter niegotówkowy.

Przedstawione mierniki mogą nie być porównywalne do podobnych nazw mierników stosowanych przez inne spółki. Zachęcamy do zapoznania się z pełnymi informacjami finansowymi i nie polegania na jednym mierniku finansowym.

Wynik na sprzedaży i Rentowność wyniku na sprzedaży

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Przychody ze sprzedaży	130 325	140 934	-7,5%	63 350	69 188	-8,4%
Zysk brutto ze sprzedaży	93 644	99 490	-5,9%	45 726	48 880	-6,5%
Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników	23 683	14 048	68,6%	11 911	7 724	54,2%
Wynik na sprzedaży	69 961	85 442	-18,1%	33 815	41 156	-17,8%
Rentowność wyniku na sprzedaży (%)	53,7%	60,6%	-6,9pp	53,4%	59,5%	-6,1pp

Uzgodnienie skorygowanej EBITDA

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Zysk/(strata) netto za okres	31 611	44 104	-28,3%	15 070	21 710	-30,6%
Podatek dochodowy	6 883	8 365	-17,7%	3 300	4 740	-30,4%
Koszty finansowe	149	162	-8,0%	30	81	-63,0%
Przychody finansowe	-4 005	-3 729	7,4%	-1 898	-2 141	-11,3%
Amortyzacja	4 625	4 687	-1,3%	2 171	2 199	-1,3%
EBITDA	39 263	53 589	-26,7%	18 673	26 589	-29,8%
Rentowność EBITDA	30,1%	38,0%	-7,9pp	29,5%	38,4%	-9,0pp
Koszty świadczeń pracowniczych - program oparty na akcjach ¹	2 121	970	118,7%	771	915	-15,74%
Koszty związane z przeglądem opcji strategicznych	-	547	-100%	0	0	n/d
Skorygowana EBITDA	41 384	55 106	-24,9%	19 444	27 504	-29,30%
Rentowność skorygowanego EBITDA	31,8%	39,1%	-7,3pp	30,7%	39,8%	-9,1pp

⁽¹⁾ „Koszty świadczeń pracowniczych – program oparty na akcjach” obejmują niegotówkowe koszty programów opcji na akcje Spółki które są wykazywane zgodnie z MSSF 2 „Umowy dotyczące płatności w formie akcji”.

Skorygowany wynik netto

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Zysk/(strata) netto za okres	31 611	44 104	-28,3%	15 070	21 710	-30,6%
Koszty świadczeń pracowniczych - program oparty na akcjach ¹	2 121	970	118,7%	771	915	-15,7%
Koszty związane z przeglądem opcji strategicznych	-	547	n/d	0	0	n/d
Skorygowany zysk netto	33 732	45 621	-26,1%	15 841	22 625	-30,0%
Skorygowana marża zysku netto	25,9%	32,4%	-6,5pp	25,0%	32,7%	-7,7pp

⁽¹⁾ „Koszty świadczeń pracowniczych – program oparty na akcjach” obejmują niegotówkowe koszty programów opcji na akcje Spółki, które są wykazywane zgodnie z MSSF 2 „Umowy dotyczące płatności w formie akcji”.

Przychody

Nasze przychody obejmują przychody z mikropłatności (zakupów dokonywanych w grze) oraz z reklam w grze, które są przedstawione w poniższej tabeli za analizowane okresy wraz ze zmianami procentowymi w tych okresach.

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Mikropłatności	129 174	138 957	-7,0%	62 853	68 331	-8,0%
Wyświetlanie reklam	1 151	1 977	-41,8%	497	857	-42,0%
Razem przychody	130 325	140 934	-7,5%	63 350	69 188	-8,4%

W wyniku spadku naszych podstawowych franczyzowych DPU który nie został w pełni skompensowany poprawą ARPPU w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r, poziom przychodów generowanych z mikropłatności w ramach gier spadł o 9 783 tys. USD (t.j. 7%) z 138 957 tys. USD za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 r. do 129 174 tys. USD za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. natomiast przychody z reklam w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r. spadły o 826 (tj. 41,8 %) w porównaniu z analogicznym okresem w roku ubiegłym głównie w wyniku spadku przychodów z Traffic Puzzle.

Poniżej przedstawiamy przychody w podziale na główne grupy produktów:

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Huuuge Casino	84 069	89 093	-5,6%	41 222	43 878	-6,1%
Billionaire Casino	42 786	44 998	-4,9%	20 526	22 217	-7,6%
Razem gry flagowe	126 855	134 091	-5,4%	61 748	66 095	-6,6%
Traffic Puzzle	2 783	5 717	-51,3%	1 269	2 613	-51,4%
Pozostałe	687	1 126	-39,0%	333	480	-30,6%
Razem pozostałe gry	3 470	6 843	-49,3%	1 602	3 093	-48,2%
Razem przychody	130 325	140 934	-7,5%	63 350	69 188	-8,4%

Przychody generowane przez flagowe tytuły Grupy (tj. Huuuge Casino i Billionaire Casino) spadły o 7 236 tys. USD (tj.5,4%) za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2023 r., zaś w II kw. 2024 r. przychody spadły o 6,6% w porównaniu z tym samym okresem w roku poprzednim. Było to głównie skutkiem ogólnego spadku DPU.

W przypadku Traffic Puzzle przychody spadły o 2 934 tys. (tj. o 51,3%) pomiędzy okresem sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2023 r., zaś w II kw. 2024 r. w porównaniu z tym samym okresem w roku poprzednim przychody spadły o 51,4%. Spadek ten odzwierciedla tendencje w zakresie DAU wynikające z niższego poziomu nakładów na pozyskiwanie nowych użytkowników oraz to, że od początku 2023 r. gra znajdowała się w trybie konserwacji (brak istotnych aktualizacji zawartości poza drobnymi poprawkami błędów).

Znaczące spadki Pozostałych przychodów na poziomie 39,0% w ciągu półrocza zakończonego 30 czerwca 2024 r. w porównaniu z wynikami za ten sam okres w 2023 r. wynika z zaniechania nakładów marketingowych i przejścia wielu starszych gier w tryb konserwacji (co również spowodowało spadek DAU).

Poniższa tabela przedstawia przychody w podziale na regiony geograficzne::

w tysiącach USD	I poł. 2024 r.	I poł. 2023 r.	Zmiana
Ameryka Północna	77 095	86 423	-10,8%
Europa	33 470	32 992	1,4%
Region Azji i Pacyfiku (APAC)	7 282	8 141	-10,6%
Pozostałe	12 478	13 378	-6,7%
Przychody razem	130 325	140 934	-7,5%

Ameryka Północna (głównie USA) pozostaje najważniejszym regionem z perspektywy przychodów, z udziałem 59% w I poł 2024 r. (w porównaniu z 61% w I poł. 2023 r.).

Powyższa informacja stanowi najlepszą szacunkową ocenę zarządu, ponieważ dla niektórych źródeł przychodów nie jest dostępny podział geograficzny. Przydzielanie do regionów dokonywane jest dla krajów, które wygenerowały najbardziej znaczące przychody w okresie sprawozdawczym, a dane porównawcze są odpowiednio prezentowane (tak, aby niewyszczególnione źródła prezentowane w wierszu „Pozostałe” w bieżącym okresie nie wynosiły więcej niż 15% całkowitych wygenerowanych przychodów).

Przydzielanie do regionów wynika z lokalizacji poszczególnych klientów końcowych. Żaden klient końcowy, z którym Grupa zawiera transakcje, nie osiągnął 10% lub więcej w łącznych przychodach Grupy w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r. ani 30 czerwca 2023 r. Zdecydowana większość przychodów jest generowana przez kilku dostawców platform, takich jak Apple App Store, Google Play, Facebook i Amazon App Store, a także bezpośrednio poprzez ofertę skierowaną do konsumentów (Webshop).

Podział przychodów na platformy zewnętrzne oraz naszą ofertę skierowaną bezpośrednio do konsumentów (*direct-to-consumer*) był następujący:

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Platformy zewnętrzne	117 225	134 980	-13,2%	55 820	65 569	-14,9%
Platforma Direct-to-consumer (webshop)	13 100	5 954	120,0%	7 530	3 619	108,1%
Total revenue	130 325	140 934	-7,5%	63 350	69 188	-8,4%

Nasz własny kanał *Direct-To-Consumer (Webshop)* pozostaje jednym ze strategicznych priorytetów dla Spółki. Przychody tej platformy stanowiły 10,1% przychodów ogółem w I poł. 2024 r. (wzrost z 4,2% w I poł. 2023 r.). Inwestujemy nadal w ten kanał dystrybucji i oczekujemy dalszego wzrostu jego udziału w przychodach - w samym II kw. 2024 r. udział ten wyniósł 11,9%.

Koszty działalności operacyjnej

Poniższa tabela przedstawia analizę naszych kosztów operacyjnych.

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Koszt własny sprzedaży	(36 681)	(41 444)	-11,5%	(17 624)	(20 308)	-13,2%
Koszty sprzedaży i marketingu	(30 645)	(20 502)	49,5%	(15 560)	(11 115)	40,0%
z tego Kampanie marketingowe - pozyskiwanie użytkowników	(23 683)	(14 048)	68,6%	(11 911)	(7 724)	54,2%
z tego Koszty ogólne sprzedaży i marketingu	(6 962)	(6 454)	7,9%	(3 649)	(3 391)	7,6%
Koszty prac badawczo-rozwojowych	(11 583)	(13 242)	-12,5%	(5 878)	(5 769)	1,9%
Koszty ogólnego zarządu	(15 855)	(17 211)	-7,9%	(7 815)	(7 611)	2,7%
Koszty operacyjne razem	(94 764)	(92 399)	2,6%	(46 877)	(44 803)	4,6%

Koszty działalności operacyjnej w ciągu półrocza zakończonego 30 czerwca 2024 r. wzrosły o 2 365 tys. USD (tj. o 2,6%) w porównaniu do półrocza zakończonego 30 czerwca 2023 r. Znaczący wzrost kosztów kampanii marketingowych związanych z pozyskiwaniem użytkowników oraz niewielki wzrost ogólnych kosztów sprzedaży i marketingu zostały w dużej mierze skompensowane oszczędnościami w innych kategoriach kosztów, w szczególności kosztów prac badawczo-rozwojowych oraz kosztów ogólnego zarządu. W drugim kwartale 2024 roku, wzrost kosztów operacyjnych r/r był w dużej mierze spowodowany zwiększeniem wydatków na kampanie marketingowe związane z pozyskiwaniem użytkowników, podczas gdy większość pozostałych kategorii kosztów wzrosła jedynie nieznacznie, w porównaniu z niską bazą kosztową drugiego kwartału 2023 roku, która już uwzględniła przeprowadzone w ubiegłym roku działania restrukturyzacyjne. Dodatkowym czynnikiem, który negatywnie wpłynął na dynamikę kosztów rok do roku, był kurs wymiany USD/PLN, gdzie PLN umocnił się względem USD o 9% w pierwszym kwartale 2024 roku i o 4% w drugim kwartale 2024 roku.

Największa pozycja kosztów działalności operacyjnej (czyli koszt własny sprzedaży) w ciągu półrocza zakończonego 30 czerwca 2024 r. spadła o 4 763 tys. USD (czyli o 11,5%) w porównaniu z wynikami za ten sam okres 2023 r., oraz o 2 684 tys. USD (czyli o 13,2%) w II kwartale 2024 r. w porównaniu z tym samym okresem roku 2023. Spadek ten przewyższył spadek przychodów z mikropłatności w związku z rozwojem platformy sprzedaży bezpośredniej przeznaczonej dla graczy kategorii VIP (platforma Webshop), która wiąże się ze znacznie niższym poziomem opłat z tytułu obsługi platform (oraz pozostałych powiązanych kosztów).

Ogólne koszty sprzedaży i marketingu w ciągu półrocza zakończonego 30 czerwca 2024 r. wzrosły o 10 143 tys. USD (czyli o 49,5%) w porównaniu z wynikami z 2023 r. za ten sam okres, oraz o 4 445 tys. USD (czyli o 40,0%) w II kwartale 2023 r. w porównaniu z tym samym okresem roku poprzedniego, co dużym stopniu można przypisać wzrostowi zewnętrznych usług marketingowych i sprzedażowych, częściowo skompensowanych spadkiem wynagrodzeń.

Koszty ogólne i administracyjne w ciągu półrocza zakończonego 30 czerwca 2024 r. spadły o 1 356 tys. USD (czyli o 7,9%) w porównaniu z wynikami za ten sam okres 2023 r. oraz wzrosły o 204 tys. USD (czyli o 2,7%) w II kwartale 2024 r. w porównaniu z tym samym okresem roku poprzedniego. Zmiana ta wynika z: (i) zmniejszenia kosztów wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych w związku z redukcją poziomu zatrudnienia, przy czym zostało to częściowo skompensowane wzrostem kosztów ESOP; (ii) niższej amortyzacji oraz (iii) niższymi kosztami finansowymi i prawnymi, ponieważ w I kw. 2023 r. ujętych było 547 tys. USD kosztów dotyczących przeglądu opcji strategicznych.

Koszty prac badawczo-rozwojowych w ciągu półrocza zakończonego 30 czerwca 2024 r. spadły o 1 659 tys. USD (czyli o 12,5%) w porównaniu z wynikami z 2023 r. za ten sam okres oraz wzrosły o 109 tys. USD (czyli o 1,9%) w II kwartale 2024 r. w porównaniu z wynikami z 2023 r. za ten sam okres. Spadek ten wynikał głównie ze zmniejszenia kosztów wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych w wyniku procesu restrukturyzacji.

Rentowność

Wynik na sprzedaży, jak i rentowność wyniku na sprzedaży spadły w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r., odpowiednio, 15 481 tys. USD i o 6,9 p.p. w porównaniu z wynikami za ten sam okres 2023 r. osiągając poziom 53,7%, głównie w wyniku wyższego poziomu wydatków na pozyskanie użytkowników w połączeniu ze spadkiem przychodów.

Skorygowany wynik EBITDA spadł w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r. o 13 722 tys. USD, a rentowność skorygowanego wyniku EBITDA o 7,3 p.p. w porównaniu z analogicznym okresem 2023 r. Tempo spadku skorygowanej EBITDA jest wolniejsze niż w przypadku zysku ze sprzedaży, ze względu na znaczące redukcje kosztów badań i rozwoju oraz kosztów ogólnego zarządu (omówionego powyżej).

Przychody finansowe netto

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Przychody finansowe	4 005	3 729	7,4%	1 898	2 141	-11,3%
Koszty finansowe	(149)	(162)	-8,0%	(30)	(81)	-63,0%
Przychody finansowe netto	3 856	3 567	8,1%	1 868	2 060	-9,3%

Przychody finansowe netto za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. wzrosły o 289 tys. USD do 3,856 tys. USD z poziomu 3 567 tys. USD za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2023 r. Zmiana wynika głównie z zysków z tytułu różnic kursowych na kursie wymiany PLN/USD.

Sprawozdanie z sytuacji finansowej

Wybrane pozycje skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej

w tysiącach USD	2024	Struktura	2023	Struktura
AKTYWA				
Aktywa trwale razem w tym:	32 112	18,5%	29 794	13,7%
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	5 805	3,4%	6 850	3,2%
Wartość firmy	2 472	1,4%	2 554	1,2%
Aktywa niematerialne	10 030	5,8%	9 854	4,5%
Inwestycje długoterminowe	3 500	2,0%	-	0,0%
Inne	10 305	6,0%	10 536	4,8%
Aktywa obrotowe w tym:	141 017	81,5%	187 634	86,3%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	25 426	14,7%	32 635	15,0%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	109 591	63,3%	152 110	70,0%
Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe	2 574	1,5%	-	0,0%
Pozostałe należności	3 426	2,0%	2 889	1,3%
Aktywa razem	173 129	100,0%	217 428	100,0%
KAPITAŁ WŁASNY				
Kapitał własny razem	138 378	79,9%	177 060	81,4%
ZOBOWIĄZANIA				
Zobowiązania długoterminowe razem w tym:	5 526	3,2%	7 217	3,3%
Zobowiązania z tytułu leasingu długoterminowego	5 163	3,0%	6 843	3,1%
Inne	363	0,2%	374	0,2%
Zobowiązania krótkoterminowe razem w tym:	29 225	16,9%	33 151	15,2%
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	16 416	9,5%	17 132	7,9%

Zobowiązania z tytułu leasingu krótkoterminowego	3 709	2,1%	3 796	1,7%
Rezerwy	1 700	1,0%	1 700	0,8%
Zobowiązania podatkowe	5 736	3,3%	8 052	3,7%
Inne	1 664	1,0%	2 471	1,1%
Zobowiązania razem	34 751	20,1%	40 368	18,6%
Kapitał i zobowiązania razem	173 129	100,0%	217 428	100,0%

Aktywa

Stan aktywów razem spadł o 44 299 tys. USD tj. o 20,4%, z 217 428 tys. USD na 31 grudnia 2023 r. do 173 129 tys. USD na 30 czerwca 2024 r.

Struktura aktywów zasadniczo uległa nieznacznej zmianie, a aktywa obejmowały głównie dwie następujące pozycje: (i) środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące odpowiednio 63,3% i 70,0% aktywów ogółem na 30 czerwca 2024 r. i 31 grudnia 2023 r.) oraz (ii) należności handlowe oraz pozostałe należności (stanowiące odpowiednio 14,7% i 15,0% aktywów ogółem na 30 czerwca 2024 r. i 31 grudnia 2023 r.).

Zmniejszenie stanu aktywów ogółem było w dużej mierze wynikiem: (i) spadku stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów o 42 519 tys. USD (tj. o 28,0%, z 152 110 tys. USD na 31 grudnia 2023 r. do 109 591 tys. USD na 30 czerwca 2024 r.) wynikające głównie z przeprowadzonego w I połowie 2024 roku skupie akcji własnych ("SBB") o wartości 70 mln USD oraz (ii) spadku należności handlowych o 7 209 tys. USD (tj. o 22,1%, z 25 426 tys. USD na 31 grudnia 2023 r. do 32 635 tys. USD na 30 czerwca 2024 r.), co głównie wynika z kalendarza wypłat platform dystrybucyjnych np. Apple oraz (iii) częściowo zrekompensowane wzrostem inwestycji długoterminowych o 3 500 tys. USD związanym z inwestycją w Bananaz Studios Ltd oraz wzrostem innych krótkoterminowych aktywów finansowych o 2 574 tysiące USD, głównie związanym z transakcjami zabezpieczającymi kursy walut.

Kapitał

Kapitał własny razem spadł o 38 682 tys. USD, tj. o 21,8% ze 177 060 tys. USD na dzień 31 grudnia 2023 r. do 138 378 tys. USD na dzień 30 czerwca 2024 r., co jest efektem przeprowadzonego w I połowie 2024 roku skupie akcji własnych ("SBB") o wartości 70 mln USD, zrekompensowanym skumulowanymi zyskami z bieżącego roku w wysokości 31 611 tys. USD.

Pasywa / Zobowiązania

Stan zobowiązań razem spadł o 5 617 tys. USD, tj. o 13,9%, z 40 368 tys. USD na dzień 31 grudnia 2023 r. do 34 751 tys. USD na dzień 30 czerwca 2024 r. Spadek wynika głównie ze zmniejszenia zobowiązań z tytułu CIT, poprzedzonych wyższymi płatnościami podatkowymi do 30 czerwca 2024 roku oraz ze spłaty długoterminowych zobowiązań leasingowych.

Na dzień 30 czerwca 2024 r. zobowiązania razem obejmowały głównie: (i) zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (stanowiące 9,5% kapitału własnego oraz zobowiązań razem na dzień 30 czerwca 2024 r. w porównaniu z 7,9% na dzień 31 grudnia 2023 r.) oraz (ii) Zobowiązania podatkowe (stanowiące 3,3% kapitałów oraz zobowiązań razem a dzień 30 czerwca 2024 r. w porównaniu z 3,7% na dzień 31 grudnia 2023 r.).

Przepływy pieniężne i płynność

Poniższa tabela przedstawia podsumowanie przepływów środków pieniężnych netto z działalności operacyjnej, inwestycyjnej i finansowej za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. w porównaniu z tym samym okresem 2023 r.

w tysiącach USD	I poł. 2024	I poł. 2023	Zmiana	II kw. 2024	II kw. 2023	Zmiana
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej						
Zysk brutto	38 494	52 469	-26,6%	18 370	26 450	-30,5%
Korekty:						
Suma zmian w pozycjach amortyzacji likwidacji lub sprzedaży aktywów	4 676	5 160	-9,4%	2 196	2 560	-14,2%
Bezogótkowe koszty świadczeń pracowniczych - program oparty na akcjach	2 121	970	118,7%	771	915	-15,7%
Finansowe (przychody)/koszty netto	-4 176	-1 888	121,2%	-1 418	-1 209	17,3%
Zmiany w kapitale obrotowym netto	-1,016	-14,244	-92,9%	-540	-7,684	-93,0%
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	40 099	42 467	-5,6%	19 379	21 032	-7,9%
Podatek dochodowy zapłacony	-7 366	-5 076	45,1%	-1 058	-539	96,3%
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	32 733	37 391	-12,5%	18 321	20 493	-10,6%
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej w tym:						
Inwestycje długoterminowe	-3 500	-	n/a	-	-	n/a
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych oraz wydatki na oprogramowanie	-2 581	-1 522	69,6%	-1 509	-758	99,1%
Odsetki otrzymane	2 937	3 875	-24,2%	1 249	1 672	-25,3%
Inne	640	275	132,7%	322	275	17,1%
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 504	2 628	-195,3%	62	1 189	-94,8%
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej w tym:						
Koszty transakcyjne związane z programem skupu akcji własnych (SBB)	-423	-61	593,4%	-310	-61	408,2%
Spłata zobowiązań z tytułu umów leasingu i odsetki zapłacone	-2 201	-2 269	-3,0%	-1 138	-1 172	-2,9%
Wykonanie opcji na akcje	165	345	-52,2%	23	196	-88,3%
Nabycie akcji w ramach skupu akcji własnych (SBB)	-70 000	-	n/a	-70 000	-	n/a
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-72 459	-1 985	3 550,3%	-71 425	-1 037	6 787,7%
Zwiększenie/(zmniejszenie) netto stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	-42 230	38 034	n/a	-53 042	20 645	n/a

Przepływy środków pieniężnych netto z działalności operacyjnej

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. wyniosły 32 733 tys. USD, co jest głównie połączonym efektem skorygowanej EBITDA wygenerowanej w okresie w wysokości 41 384 USD, skompensowanej zmianami w kapitale obrotowym netto w wysokości 1 016 tys. USD oraz zapłaconym podatkiem dochodowym w wysokości 7 366 tys. USD.

Zmiany w kapitale obrotowym netto

Kapitał obrotowy netto wzrósł o 1 016 tys. USD w ciągu sześciu miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r., głównie w wyniku: (1) spadku zobowiązań handlowych i innych zobowiązań o 4 241 tys. USD, (2) lokat bankowych o wartości 2 509 tys. USD założonych na potrzeby transakcji zabezpieczających, wykazanych jako „Pozostałe krótkoterminowe aktywa finansowe” w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Rachunku Przepływów Pieniężnych, oraz (3) częściowo skompensowanego spadkiem należności handlowych i innych należności oraz innych długoterminowych aktywów o 6 636 tys. USD, wynikającego z niższych przychodów oraz zwrotu VAT.

W ciągu sześciu miesięcy zakończonych 30 czerwca 2023 r. wzrost kapitału obrotowego netto był znacznie wyższy i wyniósł 14 244 tys. USD. Było to głównie wynikiem wzrostu należności handlowych i innych należności oraz innych długoterminowych aktywów o 6 915 tys. USD, spowodowanego harmonogramem płatności Apple (z dwoma miesiącami przychodów ujętymi w należnościach nieuregulowanych), oraz spadkiem zobowiązań handlowych i innych zobowiązań o 6 834 tys. USD, wynikającym z wypłaty premii za wyniki za rok 2022 oraz rozliczenia kosztów związanych z przeglądem opcji strategicznych.

Wpływy środków pieniężnych netto z działalności inwestycyjnej

Wpływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej w okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2024 r. wyniosły 2 504 tys. USD i wynikały głównie z inwestycji w Bananaz Studios Ltd. w drodze prostej umowy dotyczącej przyszłego kapitału („SAFE”) w wysokości 3 500 tys. USD (opisanej bardziej szczegółowo w punkcie 5: Znaczące osiągnięcia lub niepowodzenia oraz zdarzenia nietypowe mające znaczący wpływ na sprawozdanie finansowe niniejszego Sprawozdania), w połączeniu z bieżącymi zakupami rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych w wysokości 2 581 tys. USD, skompensowanej odsetkami otrzymanymi z krótkoterminowych lokat bankowych i rachunków funduszy inwestycyjnych rynku pieniężnego.

Przepływy środków pieniężnych netto z działalności finansowej

Wpływy netto z działalności finansowej za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. wyniosły 72 459 tys. USD i wynikały głównie z nabycia akcji w ramach skupu akcji własnych (SBB).

9. Możliwość realizacji opublikowanych wcześniej prognoz

Rada Dyrektorów nie publikowała prognoz finansowych Spółki i Grupy na rok 2024.

10. Istotne postępowania sądowe, arbitrażowe lub administracyjne

Spory sądowe i inne postępowania sądowe

Grupa działa w wysoce regulowanym i podatnym na procesy sądowe otoczeniu. Spółka lub jej spółki zależne są i mogą być zaangażowane w postępowania sądowe, w tym spory sądowe, arbitraż i inne roszczenia oraz dochodzenia, inspekcje, audyty, roszczenia, dochodzenia i podobne działania. Ogólnie rzecz biorąc, postępowania sądowe mogą być kosztowne i uciążliwe. Niektóre z tych pozwów mają charakter pozwów zbiorowych lub zostały wniesione przez strony domagające się dużych lub nieokreślonych kwot, w tym odszkodowań karnych (*punitive damages*) lub przykładowych (*exemplary damages*), i mogą pozostać nierozwiązane przez kilka lat.

Korzystanie przez graczy z naszych gier podlega naszej polityce prywatności i warunkom korzystania z usług. Jeśli nie zastosujemy się do opublikowanej przez nas polityki prywatności, warunków świadczenia usług lub podobnych umów, lub jeśli nie zastosujemy się do obowiązujących przepisów i regulacji związanych z prywatnością lub ochroną danych, może to skutkować sporami sądowymi, postępowaniami lub dochodzeniami przeciwko nam przez organy rządowe, graczy lub inne osoby, co może skutkować grzywnami lub wyrokami przeciwko nam, szkodzić naszej reputacji lub wartości firmy, wpływać na naszą sytuację finansową i szkodzić naszej działalności.

Spółka nie jest w stanie przewidzieć z całą pewnością wyników jakichkolwiek postępowań sądowych i innych nieprzewidzianych okoliczności, a koszty poniesione w związku z postępowaniem sądowym mogą być znaczne, niezależnie od wyniku. W rezultacie, Spółka lub jej spółki zależne mogą od czasu do czasu być adresatami wyroków, zawierać ugody lub rewidować nasze oczekiwania dotyczące wyniku niektórych spraw, a takie zdarzenia mogą zaszkodzić naszej reputacji i mieć istotny niekorzystny wpływ na nasze wyniki operacyjne w okresie, w którym kwoty te zostały naliczone lub nasze przepływy pieniężne w okresie, w którym kwoty te zostały zapłacone. Ponadto, w wyniku toczącego się postępowania sądowego, Spółka lub jej spółki zależne mogą zostać pociągnięte do odszkodowań, grzywn cywilnych lub innych sankcji. Ponadto obrona przed takimi pozwami i postępowaniami może wiązać się ze znacznymi wydatkami oraz odwróceniem uwagi i zasobów kierownictwa od bieżącej działalności.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania Spółka lub jej spółki zależne są stroną następujących toczących się postępowań sądowych:

- W dniu 8 marca 2023 r. powód wniósł pozew Sądu Okręgowego hrabstwa Franklin w stanie Alabama, twierdząc, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Alabama. Powód wycofał pierwotny pozew ze względów proceduralnych, a w dniu 14 września 2023 r. ponownie złożył zmieniony pozew. Podobnie jak w pierwotnej wersji, pozew ma na celu odzyskanie wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Alabamy na rzecz Spółki w tych grach w okresie rozpoczynającym się rok przed złożeniem pozwu (tj. 14 września 2022 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi w pozwie i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. W dniu 1 listopada 2023 r. Spółka złożyła wniosek o oddalenie zmienionego pozwu, a w dniu 15 grudnia 2023 r. Spółka złożyła wniosek o wszczęcie postępowania arbitrażowego. Rozprawa w sprawie wniosków odbyła się 26 lutego 2024 r. W dniu 7 czerwca 2024 r. sędzia oddalił wniosek Spółki o wszczęcie postępowania arbitrażowego oraz wniosek o oddalenie powództwa. W dniu 17 lipca 2024 r. Spółka złożyła odwołanie. Na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania, zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, spór sądowy nie powinien mieć istotnego wpływu na działalność, sytuację finansową lub przepływy pieniężne Spółki.
- W dniu 18 maja 2023 r. Spółka otrzymała wniosek o arbitraż, w którym zarzucono, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Kentucky. Powód nie domaga się odszkodowania pieniężnego, a jedynie orzeczenia deklaratorywnego. Jeśli jednak arbiter przychyli się do żądanych wyroków deklaratoryjnych, powód może złożyć cywilny pozew zbiorowy i ubiegać się o odzyskanie trzykrotności sumy wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Kentucky na rzecz Spółki w tych grach w okresie rozpoczynającym się pięć lat przed złożeniem wniosku (tj. 18 maja 2018 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi we wniosku i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. Aby jednak uniknąć dalszych opłat prawnych i arbitrażowych, w dniu 16 maja 2024 r. strony zawarły ugodę w sporze. Kwota uzgodniona do zapłaty w ramach ugody nie będzie miała istotnego wpływu na działalność, sytuację finansową czy przepływy pieniężne Spółki.
- W dniu 2 czerwca 2023 r. powodowie wnieśli pozew do Federalnego Sądu Okręgowego Stanów Zjednoczonych dla Centralnego Dystryktu Kalifornii, zarzucając: (a) że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa Kalifornii, Illinois i potencjalnie innych stanów USA; oraz (b) że wyświetlanie przez Spółkę cen sprzedaży w społecznościowych grach kasynowych stanowi reklamę wprowadzającą w błąd w świetle prawa stanu Kalifornia, Illinois i potencjalnie innych stanów USA. Pozew ma być ogólnokrajowym pozewem zbiorowym, który obejmuje również potencjalne podklasy Kalifornii i Illinois. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi w pozwie i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. W dniu 24 stycznia 2024 r. Spółka i powodowie podpisali porozumienie w sprawie zawarcia ugody w zamian za przekazanie każdemu członkowi pozwu grupy co najmniej 375 wirtualnych diamentów w ramach gier Spółki oraz co najmniej łącznej kwoty 412,5 mln wirtualnych diamentów oraz 1 700 tys. USD w gotówce na pokrycie kosztów obsługi prawnej, kosztów administracyjnych oraz świadczeń motywacyjnych dla powodów. Ugoda podlega zatwierdzeniu przez właściwy sąd, w związku z czym nie ma pewności, że taka ugoda zostanie ostatecznie sfinalizowana. Sąd odmówił wstępnego zatwierdzenia ugody, bez wpływu na dalszy bieg sprawy, na pierwszej rozprawie, która odbyła się 6 czerwca 2024 r. Sąd wyznaczył kolejną rozprawę w sprawie wstępnego zatwierdzenia ugody na 16 września 2024 r. Jeśli ugoda zostanie zatwierdzona, wynikające z niej zrzeczenie się pozwu zbiorowego uniemożliwi roszczenie o reklamy wprowadzające w błąd w całym kraju oraz roszczenia z tytułu nielegalnego hazardu dla mieszkańców Kalifornii i Illinois w odpowiednich okresach przed zawarciem ugody. Z prawnego punktu widzenia ugoda nie wyklucza prowadzenia postępowania w innych sprawach, o których mowa w niniejszej sekcji. Spółka uważa również, ale nie może zagwarantować, że ugoda nie będzie miała wpływu na inne postępowanie, o których mowa w niniejszym punkcie, ponieważ dotyczą one innych kwestii w różnych stanach. Spółka utworzyła rezerwę w kwocie 1 700 tys. USD, która w najlepszym przekonaniu kierownictwa Spółki adekwatnie

odzwierciedla zaangażowanie finansowe Spółki na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania.

- W dniu 28 czerwca 2023 r. powód złożył wniosek o arbitraż, twierdząc, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Kentucky. Powód domaga się odzyskania trzykrotności wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Kentucky na rzecz Spółki w tych grach w okresie rozpoczynającym się pięć lat przed złożeniem wniosku (tj. 28 czerwca 2018 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. W sprawie nastąpiła zmiana arbitra i w dniu 15 kwietnia 2024 r. został powołany nowy arbiter. W dniu 24 czerwca 2024 r. Spółka złożyła wniosek o oddalenie wniosku. W dniu 15 lipca 2024 r. powód złożył odpowiedź na wniosek. Spółka udzieliła odpowiedzi 29 lipca 2024 r. Rozprawa w sprawie wniosku odbyła się 15 sierpnia 2024 r. Strony oczekują na decyzję arbitra w sprawie wniosku. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi we wniosku i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania, zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, nie oczekuje się, aby arbitraż miał istotny wpływ na działalność, sytuację finansową lub przepływy pieniężne Spółki.
- W dniu 25 lipca 2023 r. powód złożył wniosek o arbitraż, twierdząc, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Ohio. Powód dąży do odzyskania wszystkich kwot, które zapłacił Spółce oraz wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Ohio w tych grach w okresie rozpoczynającym się dwa lata przed złożeniem wniosku (tj. 25 lipca 2021 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka złożyła wniosek o oddalenie w dniu 26 lutego 2024 r. W dniu 6 czerwca 2024 r. arbiter wydał korzystną dla Spółki decyzję w kwestiach formalnych (takich jak wybór prawa). W dniu 15 lipca 2024 r. powód ponownie złożył pozew na podstawie prawa stanu Kalifornia. Spółka złożyła odpowiedź w dniu 29 lipca 2024 r. Arbiter wydał harmonogram przedstawienie stanowisk, aby umożliwić stronom wypowiedzenie w zakresie dodatkowych kwestii formalnych. Wstępne stanowisko Spółki ma zostać złożone do 30 września 2024 r. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi we wniosku i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania, zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, nie oczekuje się, aby arbitraż miał istotny wpływ na działalność, sytuację finansową lub przepływy pieniężne Spółki.
- W dniu 25 lipca 2023 r. powód złożył wniosek o arbitraż, twierdząc, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Massachusetts. Powód dąży do odzyskania wszystkich kwot, które zapłacił Spółce oraz trzykrotności wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Massachusetts w tych grach w okresie rozpoczynającym się trzy lata przed złożeniem wniosku (tj. 25 lipca 2020 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi we wniosku i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. Po pomyślnym rozstrzygnięciu przez arbitra wniosku Spółki w kwestiach formalnych, strony zawarły ugodę w dniu 2 sierpnia 2024 r. Kwota uzgodniona do zapłaty w ramach ugody nie będzie miała istotnego wpływu na działalność, sytuację finansową czy przepływy pieniężne Spółki.
- W dniu 13 listopada 2023 r. powód wniósł pozew do Sądu Okręgowego hrabstwa Coffee Tennessee, twierdząc, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Tennessee. Pozew ma na celu odzyskanie wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Tennessee na rzecz Spółki w tych grach w okresie rozpoczynającym się rok przed złożeniem pozwu (tj. 13 listopada 2022 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi w pozwie i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. W dniu 21 grudnia 2023 r. Spółka skierowała sprawę do Sądu Okręgowego Stanów Zjednoczonych dla Wschodniego Dystryktu Tennessee. W dniu 22 stycznia 2024 r. powód złożył zmieniony pozew, w której Spółkę zastąpił HUUUGE Global Limited jako pozwany, oraz wniosek o przekazanie sprawy do ponownego rozpoznania przez stanowy sąd okręgowy. W dniu 9 lutego 2024 r. Spółka sprzeciwiła się wnioskowi powoda o ponowne rozpoznanie sprawy, a ponadto w dniu 29 marca 2024 r. Spółka złożyła odpowiedź na poparcie wniosku o oddalenie złożonego w dniu 5 lutego 2024 r. Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania strony oczekują na postanowienie sędziego w sprawie ponownego rozpatrzenia sprawy oraz w sprawie wniosku o

umorzenie. Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania, zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, postępowanie nie będzie miało istotnego wpływu na działalność, sytuację finansową czy przepływy pieniężne Spółki.

- W dniu 22 sierpnia 2024 r. powód wniósł pozew do Sądu Okręgowego Stanów Zjednoczonych dla Zachodniego Dystryktu Kentucky, Wydział Owensboro, twierdząc, że społecznościowe gry kasynowe Spółki są nielegalnym hazardem w świetle prawa stanu Kentucky. Pozew ma na celu odzyskanie trzykrotności sumy wszystkich kwot zapłaconych przez mieszkańców Kentucky na rzecz Spółki w tych grach w okresie rozpoczynającym się pięć lat przed wniesieniem pozwu (tj. 22 sierpnia 2019 r.) do czasu rozstrzygnięcia sprawy. Spółka nie zgadza się z zarzutami i wnioskami o zadośćuczynienie zawartymi w pozwie i uważa, że istnieją merytoryczne argumenty prawne i faktyczne na poparcie stanowiska Spółki. Na dzień zatwierdzenia Sprawozdania, zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, nie oczekuje się, aby spór sądowy miał istotny wpływ na działalność, sytuację finansową lub przepływy pieniężne Spółki.

Poza ww. postępowaniami, ani Spółka, ani żadna z jej spółek zależnych nie była, na dzień 30 czerwca 2024 r., ani na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania, stroną w jakimkolwiek innym istotnym postępowaniu sądowym, arbitrażowym lub administracyjnym.

10. Transakcje z jednostkami powiązаныmi

Emitent, jak i spółki wchodzące w skład Grupy dokonują transakcji z podmiotami powiązаныmi wyłącznie na warunkach rynkowych. Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zostały szczegółowo opisane w nocie 16 *Transakcje z podmiotami powiązаныmi* do Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

11. Udzielone poręczenia, pożyczki, gwarancje

Huuuge Global Ltd i Huuuge Games Sp. z o.o. zawarły dwie umowy z bankami w celu przeprowadzania transakcji terminowych i pochodnych. Maksymalna kwota zobowiązania warunkowego dla obu stron została ujawniona w nocie 15 *Zastawy i zabezpieczenia oraz pozostałe pozycje pozabilansowe* do Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

Emitent ani jednostki zależne nie udzielały innych poręczeń kredytów lub pożyczek, ani gwarancji.

13. Inne informacje, które są istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Na dzień 30 czerwca 2024 r. w Grupie Kapitałowej Emitenta nie występują inne niż opisane w Sprawozdaniu istotne informacje o powyższym charakterze.



Wojciech Wronowski
Chief Executive Officer
5 września, 2024 r.



Oświadczenie Rady Dyrektorów

HUUUGE

Niniejszy dokument jest tłumaczeniem z oryginalnej i wiążącej wersji angielskiej. W przypadku jakichkolwiek rozbieżności pomiędzy wersją polską a angielską, wersja angielska jest wiążąca.

Oświadczenie Rady Dyrektorów

Zgodnie z wymogami Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Rada Dyrektorów HUUUGE, Inc. niniejszym oświadcza, że:

- 1) według jej najlepszej wiedzy, półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy HUUUGE i półroczne skrócone jednostkowe sprawozdania finansowe HUUUGE, Inc i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z aktualnie obowiązującymi zasadami rachunkowości i odzwierciedlają one w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację finansową Spółki i Grupy; oraz
- 2) półroczne sprawozdanie z działalności Grupy HUUUGE przedstawia prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki i Grupy, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

W imieniu Rady Dyrektorów HUUUGE, Inc.



Anton Gauffin
Przewodniczący Rady Dyrektorów

**Jednogłośna pisemna zgoda
Rady Dyrektorów HUUUGE, Inc.**

Niżej podpisani, będący wszystkimi członkami Rady Dyrektorów („**Rada Dyrektorów**”) HUUUGE, INC., spółki działającej pod prawem stanu Delaware („**Spółka**”), po przeprowadzeniu starannej analizy faktów i powiązanych dokumentów nie znaleźli żadnych informacji wskazujących na to, że Spółka nie powinna podejmować działań objętych niniejszą zgodą i w związku z tym niniejszym przyjmują następujące uchwały za jednogólną pisemną zgodą („**Zgoda Rady Dyrektorów**”) zamiast posiedzenia zgodnie z art. 141(f) Prawa Spółek Handlowych Stanu Delaware (ang. Delaware General Corporation Law („**DGCL**”)) oraz Statutem Spółki, a ponadto zrzekają się wszelkich zawiadomień, które mogą być wymagane w odniesieniu do posiedzenia Dyrektorów Spółki:

Zwazywszy, że Dyrektor Generalny Spółki, pan Wojciech Wronowski, oraz pan Marek Chwałek Wiceprezes Wykonawczy ds. Finansowych HUUUGE Capital Group przedstawili Radzie Dyrektorów:

- półroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy HUUUGE za okres sześciu miesięcy zakończony dnia 30 czerwca 2024 r. („**Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe**”);
- półroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. („**Jednostkowe Sprawozdanie Finansowe**”); and
- półroczne sprawozdanie z działalności Grupy HUUUGE za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2024 r. („**Sprawozdanie z Działalności**”) wraz z oświadczeniem i Rady Dyrektorów do Sprawozdania z Działalności, które jest dołączone jako dokument o nazwie „**Oświadczenie Rady Dyrektorów**”);

zwane łącznie „**Raportem**” stanowiące Załącznik A do niniejszej Zgody Rady Dyrektorów;

Zwazywszy, że Spółka zamierza zatwierdzić i opublikować Raport;

Zwazywszy, że Rada Dyrektorów jest zobowiązana do złożenia określonego oświadczenia będącego częścią Sprawozdania z Działalności;

Zwazywszy, że Rada Dyrektorów zapoznała się z Raportem i za pomocą niniejszej Zgody Rady Dyrektorów zamierza udzielić panu Wojciechowi Wronowskiemu oraz panu Markowi Chwałkowi, każdemu indywidualnie, upoważnienia do podpisania Raportu w imieniu Spółki.

W związku z powyższym, ponieważ jest to w najlepszym interesie Spółki:

Uchwala się, że Raport zasadniczo w wersji załączonej jako Załącznik A do niniejszej Zgody Rady Dyrektorów zostaje niniejszym zatwierdzony, a pan Wojciech Wronowski oraz pan Marek Chwałek, każdy indywidualnie, jest upoważniony do podpisania Raportu w imieniu Spółki;

Ponadto, uchwala się, że Anton Gauffin jest upoważniony do podpisania w imieniu Spółki określonego oświadczenia będącego częścią Sprawozdania z Działalności w wersji zgodnej z Załącznikiem A do niniejszej Zgody Rady Dyrektorów, jednak z uwzględnieniem zmian i uzupełnień, które Anton Gauffin uzna za leżące w najlepszym interesie Spółki (ustalenie, że zmiana lub uzupełnienie leży w najlepszym interesie Spółki zostanie potwierdzone w sposób rozstrzygający przez podpisanie przez Antona Gauffina lub osobę przez niego wyznaczoną zmiany, pod warunkiem zawiadomienia Rady Dyrektorów o jakichkolwiek zmianach w Raporcie odbiegających od Załącznika A w rozsądnym czasie po sporządzeniu Raportu);

Ponadto, uchwala się, że pan Wojciech Wronowski oraz pan Marek Chwałek, każdy indywidualnie, jako upoważniony przedstawiciel Spółki, jest dodatkowo upoważniony i wyznaczony do złożenia Raportu wraz ze wszystkimi załącznikami do polskiej Komisji Nadzoru Finansowego oraz do podjęcia wszelkich dalszych działań oraz do podpisania i dostarczenia wszelkich takich aktów lub dokumentów w imieniu i na rzecz Spółki, oraz pod pieczęcią korporacyjną lub w inny sposób, jaki w jego ocenie będzie konieczny, właściwy lub wskazany w celu pełnego wykonania zamiaru i osiągnięcia celów powyższych uchwał; oraz

Finalnie uchwala się, że wszelkie czynności pana Antona Gauffina, pana Wojciecha Wronowskiego, pana Marka Chwałka, oraz każdego z ich przedstawicieli lub osób wyznaczonych na podstawie lub w wykonaniu intencji i celów powyższych uchwał, w

tym przed datą podjęcia powyższych niniejszym przyjętych uchwał, które mieszczą się w zakresie uprawnień przyznanych w tych uchwałach, zostają niniejszym ratyfikowane, potwierdzone i zatwierdzone jako akty i czyny Spółki.

Niżej podpisani, będący wszystkimi członkami Rady Dyrektorów, wyrażają niniejszym zgodę i zatwierdzają podjęcie powyższych uchwał ze skutkiem na dzień ostatniego podpisu poniżej. Niniejsza zgoda może zostać podpisana w dowolnej liczbie egzemplarzy, z których każdy jest uważany za oryginał, a wszystkie razem stanowią jeden dokument. Niniejsza zgoda może być udzielona za pomocą podpisu cyfrowego lub elektronicznego.

Rada Dyrektorów

Anton Gauffin
Henric Suuronen
John Salter
Krzysztof Kaczmarczyk
Tom Jacobsson

HUUUGE



HUUUGE, INC.

2300 W Sahara Ave.,
Suite #680, Mailbox #32,
Las Vegas, NV 89102
United States of America

Kontakt dla inwestorów

ir@huuugegames.com
<https://ir.huuugegames.com>
<http://huuugegames.com>