



## Big Cheese Studio osiągnęło 12 mln zł zysku netto w 2021 roku

**Big Cheese Studio – notowany na GPW w Warszawie producent i wydawca gier na PC i konsole – ma za sobą bardzo udany rok, o czym świadczą podsumowane wyniki finansowe. W 2021 roku spółka wypracowała 16,2 mln zł przychodów netto ze sprzedaży, co oznacza wzrost 42% r/r. EBIT wyniósł 12,9 mln zł, co oznacza wzrost o 48% r/r. Zysk netto liczył ponad 12,4 mln zł, co oznacza wzrost o ok 51% r/r. Na dn. 31 grudnia 2021 środki pieniężne na koncie spółki wyniosły 13,3 mln zł. Na wypracowane wyniki wpływ miała sprzedaż bestsellerowej gry studia – Cooking Simulator, która zdobyła miano gry VR platformy Steam roku 2021.**

Kolejny rok z rzędu spółka Big Cheese Studio zwiększa wyniki finansowe r/r. 2021 rok studio zamyka z przychodami na poziomie 16,2 mln zł (wzrost r/r o 42%). Zysk operacyjny od stycznia do grudnia 2021 wyniósł 12,9 mln zł (wzrost r/r o 48%). Zysk netto liczył 12,4 mln zł (wzrost r/r o 51%). Wypracowane wyniki pozwalają firmie utrzymać stabilną pozycję na rynku. Spółka ma także w planach kontynuować aktywną politykę dywidendową.

*- 2021 rok, w szczególności czwarty kwartał, to niezwykle pracowity, ale i przełomowy okres w historii naszej firmy. W listopadzie z sukcesem przeprowadziliśmy IPO o wartości 27,9 mln zł, z redukcją na poziomie 68,68%. Raz jeszcze dziękujemy inwestorom, że obdarzyli nas zaufaniem, mamy nadzieje że nasi akcjonariusze będą spoglądali na nasze wyniki roczne z dużą satysfakcją. Miesiąc później Big Cheese Studio zadebiutowało na głównym parkiecie GPW w Warszawie. Realizacja tego strategicznego celu dała nam możliwość dotarcia do nowej grupy inwestorów i partnerów biznesowych. Jednocześnie dzięki ciężkiej pracy zespołu, po prawie trzech latach od premiery Cooking Simulatora, nadal zwiększamy wyniki finansowe i nie powiedzieliśmy jeszcze ostatniego słowa, mamy w dalszym ciągu plan jak zwiększać przychody z gry. – mówi Jakub Rafał, dyrektor finansowy w Big Cheese Studio. – W naszej ocenie 2022 rok powinien być wynikowo lepszy od 2021 z samej monetyzacji Cooking Simulatora – dodaje.*

Flagowym projektem studia jest Cooking Simulator, który zadebiutował na rynku w połowie 2019 r. Od tego czasu produkt jest regularnie rozwijany poprzez udostępnianie płatnych i bezpłatnych dodatków oraz tzw. live ops, zwiększających widoczność w sklepie Steam. Wspomniane DLC to m.in. Oktoberfest, Halloween, Modern Kitchen, SUPERHOT, Cooking with Food Network, Cakes and Cookies, Pizza oraz Cooking Simulator Shelter. Premiera ostatniego dodatku (DLC CS: Shelter) miała miejsce się w listopadzie 2021 r.

Podstawowa wersja gry trafiła już do ok. 780 tys. użytkowników, a jej sprzedaż wraz z dodatkami przekroczyła 1,2 mln sztuk. Projekt od 2020 r. dostępny jest w wersjach konsolowych – na Nintendo Switch i Xbox One, a od 2021 roku także w wersji na Play Station 4. Cooking Simulator doczekał się również wersji VR. Projekt zadebiutował na platformie Steam VR pod koniec lipca 2021 r. To obecnie najlepszy debiut oraz najlepiej sprzedająca się gra VR z grupy PlayWay. Tytuł otrzymał nagrodę Steam za grę VR roku 2021.

*- Zamierzamy dalej koncentrować się na skalowaniu biznesu oraz dotarciu do coraz szerszego grona odbiorców. W tym celu planujemy dywersyfikację kanałów dystrybucji, m.in. do Cooking Simulator VR. Projekt jeszcze w tym roku trafi na dwie nowe platformy: Oculus Quest 2 oraz PSVR, a także wkrótce pojawią się nowe dodatki na konsolę Xbox i PlayStation. Liczę, że najnowsze odsłony będą cieszyć się równie dużym zainteresowaniem graczy. Jestem pełen optymizmu, ponieważ Cooking Simulator VR to właśnie ta gra, która niedawno zdobyła*



*nagrodę Steam za grę VR roku 2021. To najwyższe możliwe wyróżnienie platformy Steam i zarazem pierwsze wyróżnienie gry VR w historii polskiego gamedevu, z czego jestem bardzo dumny – mówi Łukasz Dębski, prezes zarządu Big Cheese Studio.*

Big Cheese Studio konkretyzuje rynek odbiorców koncentrując się na tworzeniu gier z gatunku symulatory, tycoon i manager/ekonomia. Obecnie spółka pracuje nad nowymi tytułami, w tym Cooking Simulator 2. Projekty trafią na rynek do końca 2023 r. Środki na ich produkcję pochodzą z bieżącej działalności oraz ze wspomnianej oferty publicznej, w ramach której w 2021 r. spółka pozyskała 4,7 mln zł.

\*\*\*

**O Big Cheese Studio:**

Big Cheese Studio to działający od 2018 roku producent i wydawca gier wideo z Łodzi. Model biznesowy Studia zakłada tworzenie gier z naciskiem na połączenie symulacji, ekonomii i strategii działania. W 2019 roku na rynku zadebiutowała pierwsza, autorska produkcja studia – Cooking Simulator, której wolumen sprzedaży przekroczył poziom 700 tys. sztuk, a wolumen sprzedaży gry wraz z płatnymi DLC przekroczył 1,1 mln. sztuk. Obecnie zespół koncentruje się nad rozwojem płatnych DLC oraz nowymi produkcjami. Strategia studia zakłada jednoczesne prace nad 2-3 produktami rocznie. 7 grudnia 2021 roku akcje spółki zadebiutowały na Głównym Rynku GPW w Warszawie.