

## List Prezesa Zarządu Big Cheese Studio do Akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze,

Mam przyjemność zaprezentować Państwu Raport za 3Q22 Big Cheese Studio S.A.

Pierwsze dziewięć miesięcy 2022r. już za nami, był to bardzo intensywny czas pracy nad dalszą monetyzacją Cookinga oraz pracą nad kolejnymi tytułami. Z przyjemnością przedstawiam Państwu wyniki finansowe spółki. Po raz kolejny w naszej historii po 9 miesiącach danego roku osiągnęliśmy wyniki wyższe niż za cały poprzedni rok.

W okresie pierwszych 9 miesięcy osiągnęliśmy przychody na poziomie 20.1 mln PLN +64% r/r, Ebitda wyniosła 14,6 mln PLN + 62% r/r a zysk netto 14,3 mln PLN + 68% r/r. W samym 3Q22 przychody wyniosły 8,5 m PLN +79% r/r, Ebitda 6,6m PLN 106% r/r a zysk netto 6,8m PLN + 121% r/r. Jesteśmy bardzo zadowoleni z osiągniętych wyników za raportowany okres. Oprócz bieżącej wysokiej sprzedaży Cookinga na PC oraz konsole dołożyliśmy kolejne źródło przychodów jakim jest Oculus Store a także podpisaliśmy bardzo ciekawą umowę na XBOX Pass co pozytywnie przełoży się na wyniki w kolejnych okresach. Na chwilę obecną mamy 2 DLC dostępne na XBOX a już niebawem spodziewamy się certyfikacji ostatniego z planowanych dodatków portowanych na XBOX tj. Shelter. Warto przypomnieć że podpisana umowa dotycząca Xbox Pass dotyczy tylko gry podstawowej, gdzie wysoka liczba ściągnięć powinna przełożyć się na sprzedaż płatnych DLC.

W dalszym ciągu pracujemy nad monetyzacją Cookinga, po debiucie dodatku Shelter na platformę Xbox planujemy oddawać sukcesywnie nasze DLC do certyfikacji na platformę Play Station 4 co mamy nadzieje wspomże w sprzedaży podstawową wersję a także da możliwość widoczności na tej platformie. Na Oculus natomiast jesteśmy właśnie w okresie pierwszej promocji oraz bundla z innymi dobrze sprzedającymi się Symulatorami w tym Job Simulator – top gry na tą platformę. Chcemy sprzedaż na tej platformie zarządzać podobnie jak ma to miejsce Steam i przy długim ogonie sprzedaży cieszyć się przychodami w kolejnych okresach.

Poniżej przedstawiamy tabelę z wolumenem sprzedaży na Steam w podziale na produkt oraz na platformie Oculus. Przedstawione dane na dzień 30.09.2022r.

Dane przedstawione w tys. sztuk

Cooking Simulator	977
DLC Cooking with Food Network	172
DLC Cakes and Cookies	198
DLC Pizza	148
DLC Shelter	62
Steam VR	130
Oculus VR	73

Pomimo ponad 3 letniej historii gry Cooking na platformach growych uważamy, że potencjał sprzedażowy nie został jeszcze w pełni wyczerpany co mam nadzieje pokażemy przy okazji publikacji kolejnych wyników, czego jako CEO Spółki życzę sobie oraz wszystkim akcjonariuszom.

Z Poważaniem,

Łukasz Dębski

Prezes Zarządu