

#GPWINNOVATIONDAY



Warszawa, 02.12.2021 r.

NOTA PRAWNA

Prezentacja p.t. Creepy Jar S.A #GPWINNOVATIONDAY („Prezentacja”) została sporządzona przez spółkę pod firmą Creepy Jar S.A. („Spółka”) wyłącznie w celu informacyjnym na potrzeby klientów, inwestorów oraz analityków rynku. Informacje zawarte w Prezentacji w każdym wypadku mogą podlegać zmianom. Prezentacja w żadnym przypadku nie może być traktowana jako porada inwestycyjna, rekomendacja nabycia papierów wartościowych, oferta, zaproszenie czy zachęta do złożenia oferty nabycia, dokonania inwestycji lub przeprowadzenia transakcji dotyczących takich papierów wartościowych, w szczególności dotyczących papierów wartościowych Spółki. Informacje zawarte w Prezentacji pochodzą z ogólnie dostępnych i zdaniem Spółki wiarygodnych źródeł. Spółka nie może jednak zagwarantować ich prawdziwości ani zupełności. Pomimo, że podczas przygotowania Prezentacji Spółka dołożyła należytej staranności, Prezentacja może zawierać niejasności lub błędy.

Prezentacja obejmuje stwierdzenia dotyczące przyszłości, przyszłych planów, perspektyw oraz strategii lub zamierzonych działań. Powyższe twierdzenia nie mogą być traktowane jako zapewnienia Spółki co do spodziewanych wyników Spółki albowiem zostały one przyjęte na podstawie oczekiwań, projekcji oraz spodziewanych danych przyszłych. Wszelkie stwierdzenia dotyczące przyszłości wiążą się z nieznanym ryzykiem, niepewnością oraz innymi istotnymi czynnikami, w wyniku których faktyczne wyniki lub osiągnięcia Spółki mogą istotnie różnić się od tych zawartych w Prezentacji lub z nich wynikających. Wspomniane stwierdzenia dotyczące przyszłości są aktualne wyłącznie na dzień Prezentacji. Spółka oświadcza, że nie ponosi żadnej odpowiedzialności w zakresie ani nie zobowiązuje się do rozpowszechniania jakichkolwiek aktualizacji lub zmian którychkolwiek ze stwierdzeń dotyczących przyszłości zawartych w Prezentacji w celu odzwierciedlenia związanych z nimi oczekiwań lub jakiegokolwiek zmiany zdarzeń, warunków lub okoliczności, na podstawie których stwierdzenia takie zostały opracowane. Spółka zaznacza, że stwierdzenia dotyczące przyszłości nie stanowią gwarancji przyszłych wyników. Spółka nie podejmuje żadnego zobowiązania do zbadania ani potwierdzenia, ani do publicznego ogłoszenia jakichkolwiek zmian w zakresie stwierdzeń dotyczących przyszłości w celu odzwierciedlenia zdarzeń lub okoliczności, które wystąpiły po dacie Prezentacji.

W żadnym wypadku nie należy uznawać informacji znajdujących się w Prezentacji za wyraźne lub dorozumiane oświadczenie czy zapewnienie jakiegokolwiek rodzaju składane przez Spółkę lub osoby działające w jej imieniu. Spółka, jak również osoby działające w jej imieniu nie ponoszą pod żadnym względem odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody, jakie mogą powstać, niezależnie od przyczyny, w związku z wykorzystaniem Prezentacji lub jakichkolwiek informacji w niej zawartych, ani za szkody, które mogą powstać w inny sposób w związku z informacjami stanowiącymi część Prezentacji. Ryzyko związane z użytkowaniem i wykorzystaniem informacji zawartych w Prezentacji ponosi odbiorca Prezentacji, w szczególności osoba wykorzystująca lub użytkująca informacje zawarte w Prezentacji.

Wszelkie prawa do całej Prezentacji są zastrzeżone na rzecz Creepy Jar S.A. Materiały zamieszczone w Prezentacji (w tym informacje, teksty, zdjęcia, materiały graficzne) są chronione przepisami prawa, w szczególności ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Pobieranie oraz drukowanie całych stron lub fragmentów Prezentacji jest dozwolone wyłącznie dla osobistego użytku, pod warunkiem nienaruszania praw autorskich oraz praw z rejestracji znaków towarowych. Bez uprzedniej pisemnej zgody Creepy Jar S.A. żadna część Prezentacji nie może być w celach komercyjnych kopiowana w całości lub części, transmitowana elektronicznie lub w inny sposób modyfikowana, linkowana lub wykorzystana.

Prezentacja nie jest przeznaczona do publikowania lub rozpowszechniania w państwach, w których taka publikacja bądź rozpowszechnianie mogą być niedozwolone zgodnie z obowiązującymi w tych państwach przepisami prawa.



O CREEPY JAR S.A.

Creepy Jar S.A. jest developerem gier specjalizującym się w gatunku survival simulation/base building.

Spółka zdobyła międzynarodową rozpoznawalność jako twórcza Green Hell – najlepszej polskiej gry 2019 roku wg Digital Dragons.

Ambicją studia jest tworzenie gier posiadających cechy tytułów wysokobudżetowych w segmencie gier niezależnych o wysokim stopniu zaawansowania, określanych w branży jako Premium Indie.

PRODUKCJE STUDIA



GREEN HELL



Projekt o roboczej nazwie
CHIMERA

5-LETNIA HISTORIA CREEPY JAR S.A

2016 ▶ Założenie Spółki i rozpoczęcie prac nad **Green Hell**

2018 ▶ **IPO na NewConnect**
Early Access Green Hell

2019 ▶ Full release **Green Hell**

2020 ▶ Wprowadzenie trybu CO-OP do **Green Hell** i rozpoczęcie prac nad projektem **CHIMERA**

2021 ▶ **Przejście na rynek główny GPW**
Premiera dodatków Spirits of Amazonia 1 i 2 na PC
Premiera Green Hell na konsolach PlayStation 4 i Xbox One
Ponad 2,5 mln sprzedanych egzemplarzy Green Hell
Dołączenie do indeksu sWIG80

WYSPECJALIZOWANY ZESPÓŁ

DOŚWIADCZONY ZARZĄD



- Kadra zarządzająca złożona z doświadczonych twórców gier, bezpośrednio zaangażowanych w proces produkcyjny
- Kluczowe kompetencje zarządcze
- Stabilny Zarząd o długoterminowym horyzoncie (jako akcjonariusze posiadają łącznie 32,56% udziału w głosach na WZA)



ZESPÓŁ SPECJALISTÓW



- Zespół Creepy Jar tworzy ponad 30 osób, których kompetencje pokrywają wszystkie obszary niezbędne do produkcji gier
- Studio wspomagane jest przez zewnętrznych specjalistów pracujących m.in. nad muzyką, fabułą oraz outsourcingiem wybranych elementów graficznych

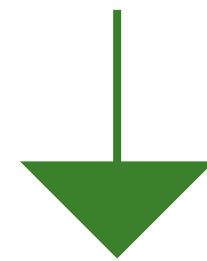
SKUTECZNA STRATEGIA ROZWOJU

BUDOWA PORTFOLIO WYSOKIEJ JAKOŚCI GIER KOMPUTEROWYCH W OPARCIU O WŁASNE IP



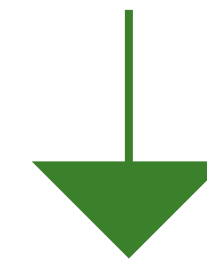
WIODĄCY DEVELOPER W SEGMENTIE SURVIVAL SIMULATION I BASE BUILDING

wysoka jakość gry **Green Hell**
i bardzo dobre wyniki
sprzedaży



SAMODZIELNE FINANSOWANIE PRODUKCJI

wysoki stan środków
pieniężnych pozwalający
na samodzielne finansowanie
produkcji przyszłych
projektów i wspieranie
aktualnych tytułów



ROZSZERZANIE PORTFOLIO PRODUKCYJNEGO

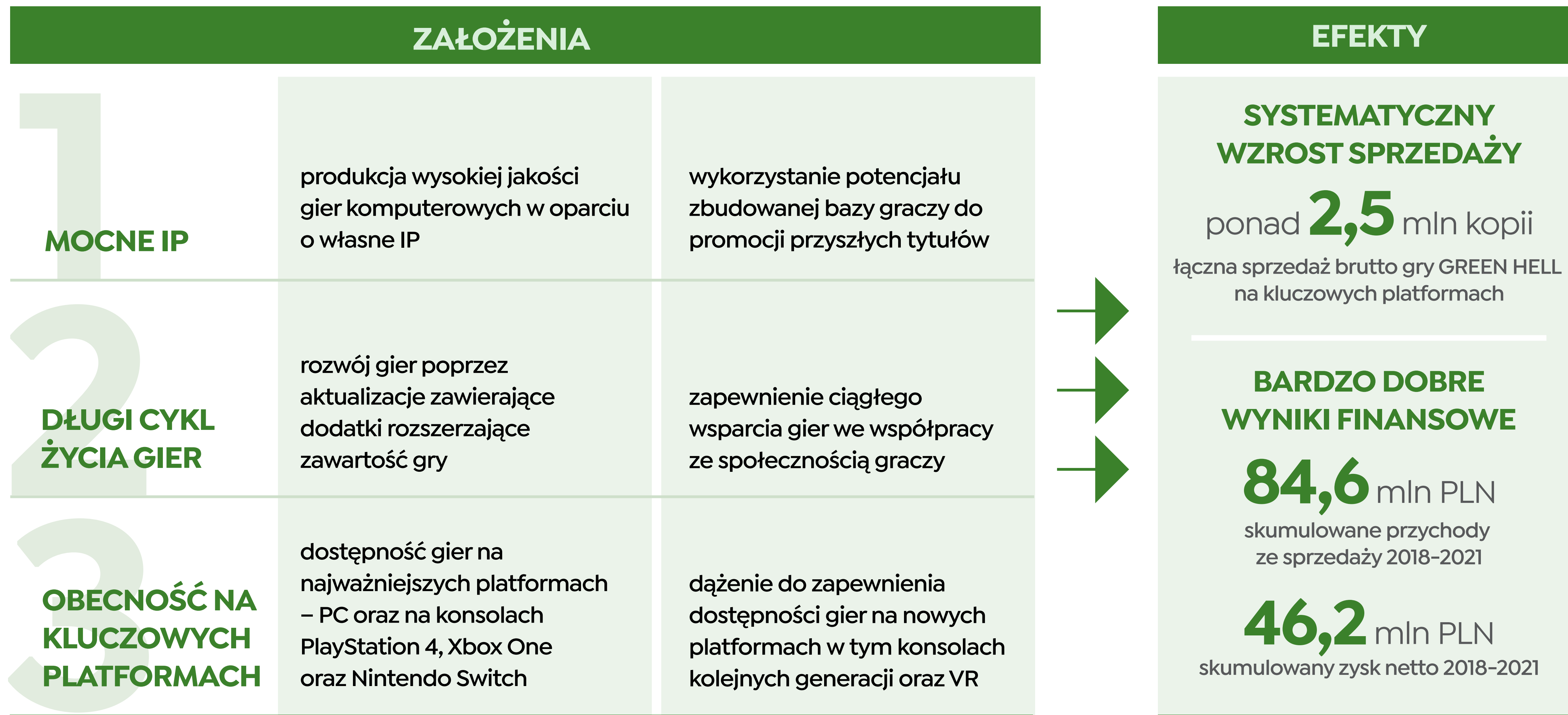
cykliczna produkcja nowych
gier Premium Indie
zapewniająca ciągłość
operacyjną oraz stabilny
poziom przychodów



DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ TWÓRCÓW GIER

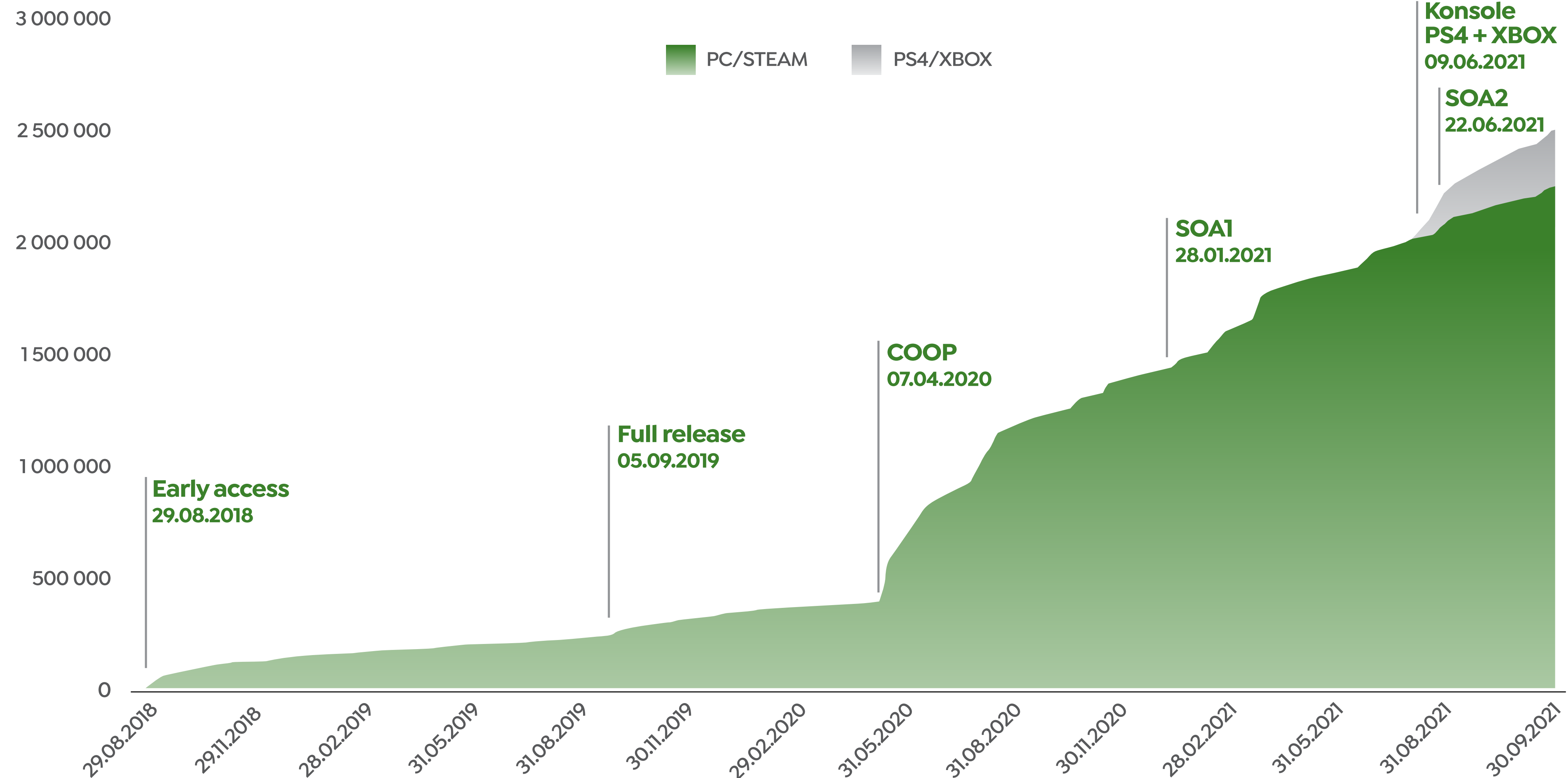
wzmacnianie zespołu
produkcyjnego o specjalistów
z wieloletnim doświadczeniem
– możliwość pracy nad
rozwojem dwóch tytułów
jednocześnie

EFEKTYWNY MODEL BIZNESOWY



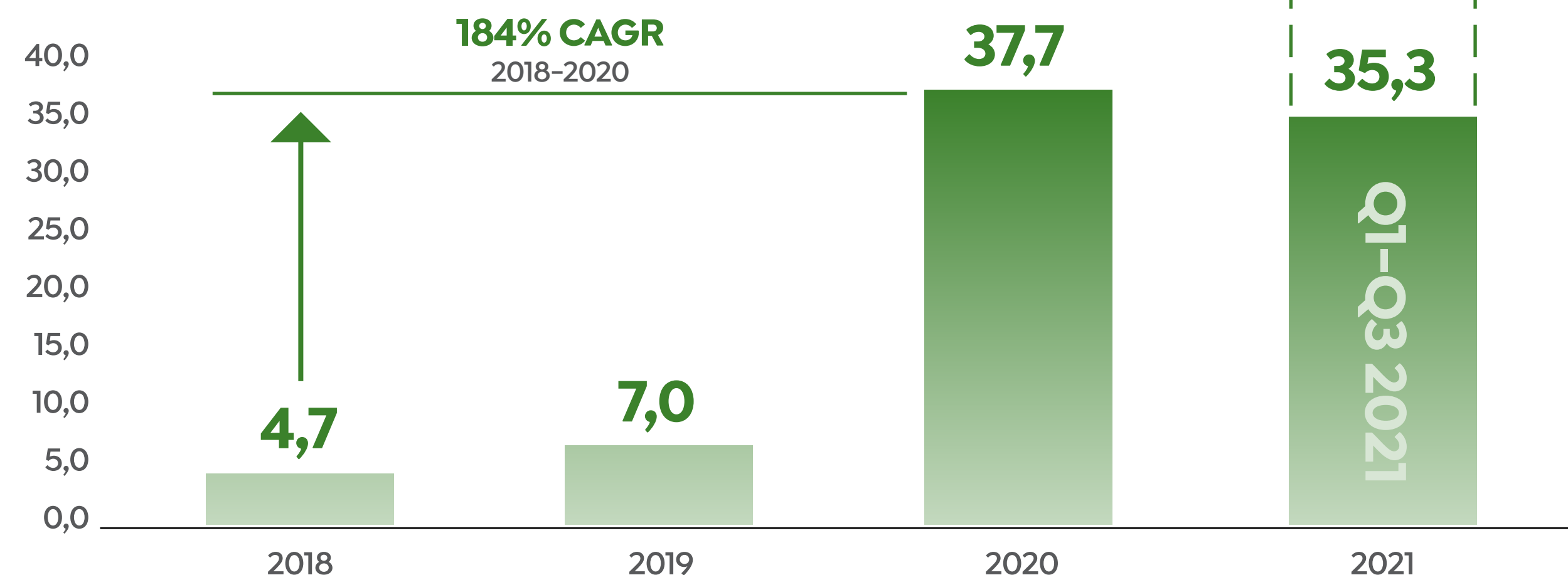
WYSOKA DYNAMIKA SPRZEDAŻY

Łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na PC/Steam, PlayStation i Xbox (szt.)

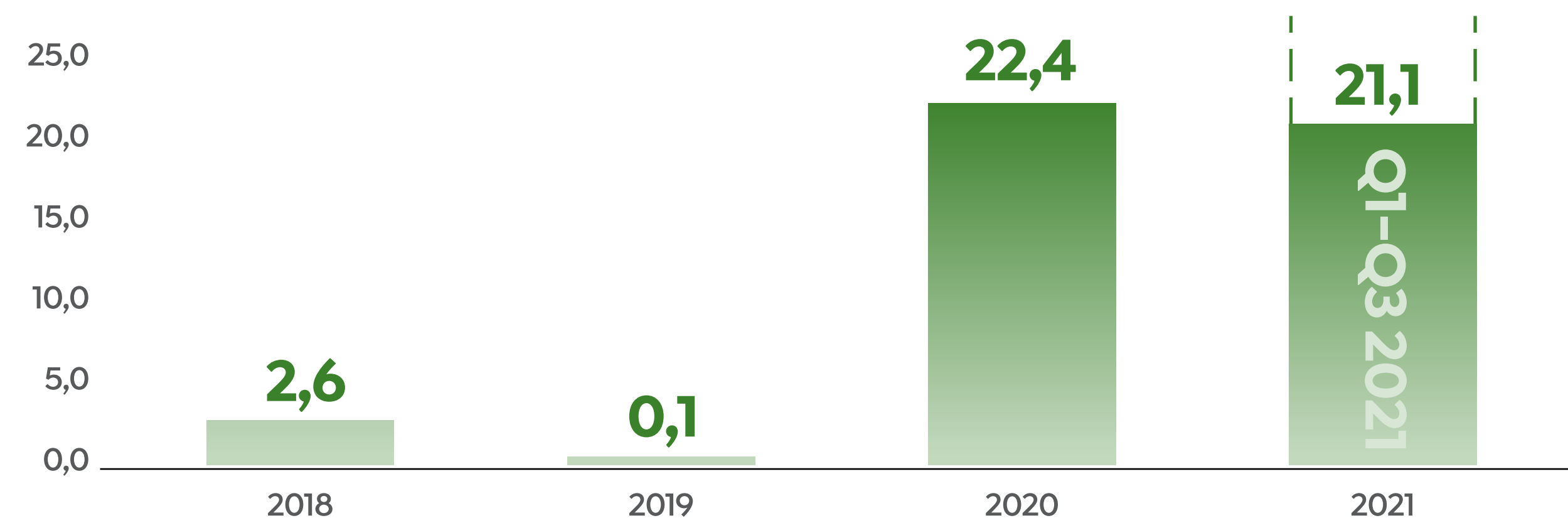


BARDZO DOBRE WYNIKI FINANSOWE

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



Zysk netto (mln PLN)



CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA AKTUALNE I PRZYSZŁE WYNIKI FINANSOWE



Aktualizacje i dodatki
na PC i konsole



Efektywna polityka przecen



Sukces kolejnych platform
sprzętowych



Produkcja projektu o roboczej
nazwie „CHIMERA”



Dostęp do wykwalifikowanych
pracowników

Q3 NAJLEPSZYM KWARTAŁEM 2021 R.

SPRZEDAŻ

14,1 mln PLN

przychody ze sprzedaży
w porównaniu do 13,0 mln PLN w Q2 2021

+7,8%

312 tys. kopii

łączna sprzedaż brutto
gry Green Hell
na kluczowych platformach

66%

udział sprzedaży Green Hell
na konsolach w łącznych
przychodach ze sprzedaży

WYNIKI FINANSOWE

9,9 mln PLN

zysk operacyjny
w porównaniu do 8,8 mln PLN w Q2 2021

+13%

10,1 mln PLN

EBITDA
w porównaniu do 9,2 mln PLN w Q2 2021

+10%

9,1 mln PLN

zysk netto
w porównaniu do 7,3 mln PLN w Q2 2021

+25%

POZOSTAŁE

49,9 mln PLN

gotówka na 30.09.2021 r.
wobec 38,1 mln PLN na 30.06.2021 r.

+11,8 mln zł

12,4 mln PLN

CF operacyjny
w porównaniu do 3,3 mln PLN w Q2 2021

+280%

30 członków
zespołu

liczba pracowników
i stałych współpracowników
Spółki

GREEN HELL – SURVIVE THE AMAZON FORREST

GREEN HELL to realistyczny symulator przetrwania rozgrywający się w otwartym świecie niezbadanego lasu deszczowego Amazonii.

Jesteś sam w dżungli, pozbawiony jedzenia czy ekwipunku a Twoim celem jest przetrwanie i znalezienie drogi powrotnej. Podczas swej wyprawy nie możesz liczyć na niczyje wsparcie. Tylko własne umiejętności nabyte drogą prób i błędów pomogą ci przeżyć. Poznaj sposoby na budowanie szałasów lub tworzenie narzędzi i broni, które pozwolą ci polować lub obronić się przed niebezpieczeństwem. Walcz nie tylko z dziką przyrodą, wspinając się na szczyt łańcucha pokarmowego, ale też z bakteriami tropikalnymi chorobami, które mogą zagrażać życiu. Lawiruj między pułapkami zastawionymi zarówno przez naturę, jak Twój własny umysł, ogarnięty strachem przed czającym się w dżungli zagrożeniem

**Realistyczny
symulator przetrwania**



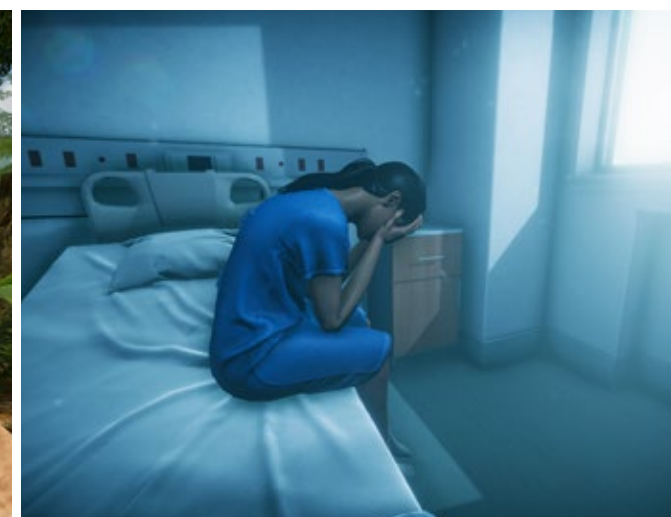
**Realistycznie odwzorowany
las deszczowy**



**Unikatowy tryb
inspekcji ciała**



**Thriller
psychologiczny**



2 500 000+

sprzedanych kopii brutto
na dzień 27.09.2021

87%

pozytywnych recenzji na Steam

1 110 000

liczy wishlista na Steam
na dzień 27.09.2021

80+

aktualizacji gry, w tym:

13 dużych update'ów

19

wspieranych języków

GREEN HELL - OUTLOOK

					
	GREEN HELL	SPIRITS OF AMAZONIA 1	SPIRITS OF AMAZONIA 2	SPIRITS OF AMAZONIA 3	ROAD MAPA 2022
PC				 2022	 2021
KONSOLE	 PLAYSTATION 4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH		 2022		 2021/2022

PROJEKT CHIMERA

CHIMERA będzie grą łączącą w sobie cechy zaawansowanego symulatora rozwoju bazy z elementami survivalu. Podobnie jak Green Hell, narracja gry będzie prowadzona z perspektywy pierwszej osoby, jednak tym razem będzie się odbywała w scenerii science-fiction.

Tytuły referencyjne



Zakończono prace koncepcyjne nad designem gry.

Gra została przeniesiona na Unreal Engine 5.

CHIMERA od początku będzie oferowała użytkownikom możliwość gry w trybie kooperacji dla 4 graczy.

Wśród różnych opcji dystrybucji rozważane jest między innymi wydanie CHIMERY równolegle na PC oraz na konsole nowej generacji w modelu self-publishingu, ale Spółka nie wyklucza również współpracy z wydawcą.



ul. Człuchowska 9, 01-360 Warszawa
ir@creepyjar.com