

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Creepy Jar S.A.

za 2021 r.



Warszawa, 27.04.2022 r.

PODSUMOWANIE



Creepy Jar S.A. zakończył 2021 rok z **najwyższymi w swojej historii przychodami ze sprzedaży i zyskami**.



Rekordowo wysokie wyniki finansowe Creepy Jar S.A. w 2021 roku to **efekt bardzo dobrej sprzedaży gry Green Hell na wszystkich kluczowych platformach sprzętowych**. Tytuł wciąż budzi zainteresowanie i przyciąga nowych graczy, o czym świadczy przekroczenie **w styczniu 2022 roku liczby 3 mln sprzedanych kopii gry**, zaledwie 4 miesiące po osiągnięciu progu 2,5 mln egzemplarzy.



Przychody ze sprzedaży Spółki w 2021 roku wzrosły o 8,5 mln PLN do poziomu **46,1 mln PLN (wzrost o 22,5% r/r)**. W 2021 roku spółka wypracowała **30,2 mln PLN zysku operacyjnego (wzrost o 18,4% r/r)**, a zysk netto wzrósł o **6,7 mln PLN do poziomu 29,1 mln PLN (wzrost o 29,9% r/r)**.



W 2021 r. łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na platformach STEAM, Sony PlayStation i Microsoft Xbox (wersje gry, do których Spółka posiada prawa wydawnicze) **wyniosła 1,26 mln kopii, z czego 0,36 mln kopii na konsolach Sony PlayStation i Microsoft Xbox**.



W ciągu roku stan środków pieniężnych i innych aktywów pieniężnych wzrósł ponad dwukrotnie do poziomu **59,7 mln PLN na koniec 2021 roku**.

(mln PLN)	31.12.2021	31.12.2020	Zmiana r/r (%)
Przychody ze sprzedaży	46,1	37,7	22%
Zysk operacyjny (EBIT)	30,2	25,5	18%
EBITDA	31,8	26,7	19%
Zysk netto	29,1	22,4	30%
Aktywa	74,4	37,9	96%
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	59,7	28,0	113%
Kapitał własny	71,0	35,5	100%
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3,3	2,4	38%

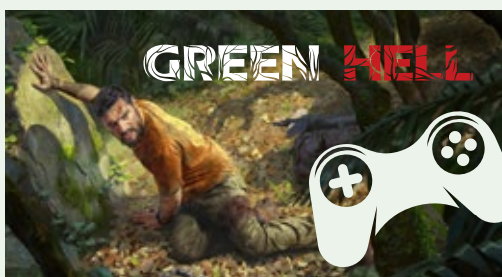
Kluczowe osiągnięcia Spółki w 2021 roku



Debiut akcji Creepy Jar
na rynku głównym
Giełdy Papierów Wartościowych
w Warszawie



Premiera dodatku
Spirits of Amazonia 1 na PC



Premiera Green Hell
na konsolach PlayStation 4
i Xbox One



Premiera dodatku
Spirits of Amazonia 2 na PC



Sprzedaż brutto Green Hell
na kluczowych platformach
(PC/Steam, Sony PlayStation
i Microsoft Xbox) 1,26 mln kopii

SPIS TREŚCI

PODSUMOWANIE	1
LIST PREZESA CREEPY JAR S.A. DO AKCJONARIUSZY	4
O CREEPY JAR	6
PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	6
MODEL BIZNESOWY	8
INFORMACJE O PODSTAWOWYCH PRODUKTACH SPÓŁKI	9
GREEN HELL	9
CHIMERA	11
INFORMACJE O RYNKACH ZBYTU	12
CZYNNIKI RYZYKA	12
CREEPY JAR W 2021 ROKU	16
REALIZACJA STRATEGII ORAZ PERSPEKTYWY ROZWOJU	16
WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	18
CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI	18
WYNIKI FINANSOWE CREEPY JAR W 2021 ROKU	20
BILANS	20
RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	21
RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	22
INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH	29
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	32

LIST PREZESA CREEPY JAR S.A. DO AKCJONARIUSZY

Szanowni Państwo,

w imieniu Zarządu z przyjemnością prezentuję Państwu raport roczny spółki Creepy Jar S.A. za 2021 rok, który zakończyliśmy z najwyższymi w historii Spółki przychodami ze sprzedaży i zyskami.

Ubiegły rok był bardzo owocny dla rozwoju naszej flagowej produkcji Green Hell. W pierwszym półroczu 2021 roku premierę na platformie Steam miały dwie z trzech części cyklu dodatków Spirits of Amazonia. Ich premiery oceniamy jako ogromny sukces - już w pierwszym tygodniu po udostępnieniu Spirits of Amazonia 1 Green Hell znalazł się na 9 miejscu listy Steam Global Top Sellers, a liczba osób grających jednocześnie w grę przekroczyła 13 tysięcy. Również Spirits of Amazonia 2 został bardzo dobrze przyjęty przez graczy, dzięki czemu gra awansowała na 17 miejsce listy Global Top Sellers. Ostatnia i jednocześnie najbardziej rozbudowana część, Spirits of Amazonia 3, to ukoronowanie całej serii, która zapewnia kilkadziesiąt nowych godzin gry. Ze względu na dużą zawartość zdecydowaliśmy się poświęcić jej więcej czasu i pracy. Wykorzystaliśmy dodatkowe tygodnie na testy gry i poprawianie błędów, aż do uzyskania satysfakcjonującej nas, wysokiej jakości produkcji. Finalnie premiera Spirits of Amazonia 3 odbyła się 29 marca 2022 roku. Nowy content zyskał wiele pozytywnych opinii od graczy, a Green Hell znalazł się na 20 pozycji Steam Global Top Sellers.

W dniu 9 czerwca 2021 roku odbyła się premiera Green Hell w wersjach przeznaczonych na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Pozwoliło nam to dotrzeć z grą do kolejnej, wielomilionowej grupy graczy konsolowych. Dzięki temu zanotowaliśmy zarówno istotny wzrost przychodów ze sprzedaży, ale również zdywersyfikowaliśmy ich źródła. W 2021 roku sprzedaż brutto Green Hell na konsolach PlayStation i Xbox wyniosła 360 tys. kopii gry. Przychody z ich sprzedaży wyniosły 22,1 mln PLN, co stanowi 48% udziału w całkowitych przychodach Spółki. W ubiegłym roku kontynuowaliśmy prace nad portowaniem dwóch pierwszych części Spirits of Amazonia na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Proces stworzenia wersji konsolowych był dla nas wyzwaniem przede wszystkim pod względem uzyskania odpowiedniej optymalizacji gry. Włożyliśmy w to dużo pracy, ale finalnie udało nam się osiągnąć pożądaną efekt. Liczę, że wielkimi krokami zbliżamy się do ich premiery.

Green Hell, regularnie rozwijany i wzbogacany o nowy контент, cieszy się nieustannym zainteresowaniem ze strony nowych graczy. Z drugiej strony udostępniane dodatki sprawiają, że dotychczasowi gracze wciąż chętnie wracają do amazońskiej dżungli. Całkowita łączna sprzedaż brutto Green Hell na kluczowych platformach w styczniu 2022 roku przekroczyła już 3 mln egzemplarzy, z czego w samym 2021 roku sprzedaliśmy ponad 1,26 mln kopii.

Od kilku lat utrzymujemy wysoką dynamikę wyników finansowych, z roku na rok osiągając coraz lepsze rezultaty. W 2021 roku przychody Spółki wyniosły 46,1 mln PLN, co oznacza wzrost o 22% względem 2020 roku. Wynik EBITDA wyniósł 31,8 mln PLN wobec 26,7 mln PLN w 2020 roku, natomiast zysk netto w 2021 roku osiągnął wartość 29,1 mln PLN i był o 30% wyższy r/r.

Dążąc do zapewnienia dostępności Green Hell na maksymalnej liczbie platform w 2020 roku zdecydowaliśmy się udzielić Incuvo S.A. licencji na portowanie gry studia na platformy VR i ich dystrybucję. Green Hell VR, którego premiera na platformie Oculus Quest 2 odbyła się 7 kwietnia 2022 roku, spotkał się z dużym zainteresowaniem graczy i zbiera wiele pozytywnych ocen. Jesteśmy bardzo zadowoleni, że gracze wybierający Green Hell wśród wielu ciekawych produkcji mogą liczyć na najwyższą jakość gry niezależnie od wybranej platformy sprzętowej.

W kwietniu 2021 roku przeszliśmy na rynek główny Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, a już w maju dołączyliśmy do indeksu sWIG80. Fakt, że dołączyliśmy do grona najważniejszych spółek z branży gier, jest dla nas dużym wyróżnieniem i motywacją do dalszej pracy.



W ubiegłym roku w dalszym ciągu funkcjonowaliśmy w warunkach pandemii COVID-19. Korzystaliśmy z wprowadzonych w 2020 roku rozwiązań, które w warunkach pracy zdalnej pozwoliły nam bezpiecznie i możliwie sprawnie realizować nasze projekty. Aktualnie pracujemy głównie stacjonarnie, co doceniamy szczególnie teraz, kiedy koncentrujemy się na produkcji Chimery i zależy nam na efektywnej komunikacji członków zespołu produkcyjnego. W ubiegłym roku przeprowadziliśmy kilka rekrutacji, dzięki którym do naszego zespołu dołączyło lub dołączy kilkoro nowych specjalistów. Obecnie Creepy Jar tworzy ok. 40 osób. Stawiamy na przemyślany rozwój, aby nie dopuszczać do powstania wąskich gardeł w procesie produkcji.

Wysoki stan środków pieniężnych (59,7 mln PLN na koniec 2021 roku) i brak istotnych zobowiązań pozwala nam ze spokojem realizować nasze plany. W tym roku nasze działania będą skoncentrowane na kontynuacji prac nad drugą autorską produkcją studia – Chimerą, rozszerzeniu Green Hell o kolejne aktualizacje (w tym o dodatki Animal Husbandry i Building Update na PC) oraz udostępnieniu Spirits of Amazonia na konsolach PlayStation 4 i Xbox One. Spodziewamy się, że 2022 rok będzie kolejnym rokiem dobrej sprzedaży Green Hell, szczególnie biorąc pod uwagę sukces Spirits of Amazonia 3, dodatkową zawartość, którą planujemy wydać w 2022 roku oraz kolejne platformy, na których będzie dostępna nasza gra.

W imieniu Zarządu dziękuję za okazane zaufanie i wsparcie. Dzięki rekordowym wynikom osiągniętym w minionym roku z dużym optymizmem patrzę na dalsze możliwości rozwoju Spółki. Chciałbym również podziękować Radzie Nadzorczej i naszym współpracownikom za kolejny udany rok, w którym wspólnie osiągnęliśmy założone cele.

Z poważaniem,

Krzysztof Kwiatek

Prezes Zarządu

Creepy Jar S.A.

O CREEPY JAR

Creepy Jar S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej „Spółka”, „Emitent” lub „Creepy Jar”) jest producentem i wydawcą gier komputerowych przeznaczonych na różne platformy sprzętowe. Studio realizuje produkcje o wysokim stopniu zaawansowania w segmencie gier niezależnych, posiadające cechy tytułów wysokobudżetowych, określane w branży jako Premium Indie.

Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	Creepy Jar S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres:	ul. Człuchowska 9, 01-360 Warszawa
Adres poczty elektronicznej:	office@creepypjar.com
Strona internetowa:	www.creepypjar.com
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy KRS
KRS	0000666293
REGON	366335731
NIP	1182136414
ISIN	PLCRPJR00019
Podstawowy przedmiot działalności (PKD)	62, 01, Z, DZIAŁALNOŚĆ ZWIĄZANA Z OPROGRAMOWANIEM

Creepy Jar S.A. została zawiązana w dniu 16 grudnia 2016 r. aktem notarialnym obejmującym zgodę na zawiązanie Spółki, brzmienie Statutu oraz oświadczenie o wyrażeniu zgody na objęcie w całości kapitału zakładowego (akt notarialny sporządzony przed notariusz Sylwią Jankiewicz w Kancelarii Notarialnej w Krakowie za Rep. A nr 4475/2016). Spółka została zarejestrowana w KRS w dniu 2 marca 2017 r.

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 679.436 PLN (sześćset siedemdziesiąt dziewięć tysięcy czterysta trzydzieści sześć złotych) i dzieli się na 679.436 (sześćset siedemdziesiąt dziewięć tysięcy czterysta trzydzieści sześć) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 1 PLN (jeden złoty) każda, w tym:

- **500.000** (pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 1,00 PLN (jeden złoty) każda,
- **147.082** (sto czterdzieści siedem tysięcy osiemdziesiąt dwie) akcje zwykłe na okaziciela serii B o wartości nominalnej 1,00 PLN (jeden złoty) każda,
- **32.354** (trzydzieści dwa tysiące trzysta pięćdziesiąt cztery) akcje zwykłe na okaziciela serii C o wartości nominalnej 1,00 PLN (jeden złoty) każda;

Na pokrycie akcji serii A obejmowanych przez Krzysztofa Macieja Kwiatka, Krzysztofa Sałka, Tomasza Michała Sobóla oraz Marka Jacka Sobóla w kapitale zakładowym zawiązywanej Spółki, założyciele ci wnieśli indywidualnie wkłady niepieniężne o wartości 100.000 PLN (sto tysięcy złotych) każdy, o łącznej wartości 400.000 PLN (czterysta tysięcy złotych). Wkłady te zostały pokryte prawami autorskimi do konceptu gry Green Hell. Umowa przeniesienia tych praw została zawarta przez Założycieli ze Spółką dnia 2 lutego 2017 r.

Pozostałe akcje w kapitale zakładowym Emitenta zostały pokryte wkładem pieniężnym.



Akcje własne

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

Akcjonariat

Struktura akcjonariatu na dzień publikacji niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% w kapitale akcyjnym	Liczba głosów	% głosów
VENTURE FIZ	87 361	12,86%	87 361	12,86%
Krzysztof Kwiatek	73 879	10,87%	73 879	10,87%
Krzysztof Sałek	73 878	10,87%	73 878	10,87%
Tomasz Soból	73 752	10,85%	73 752	10,85%
Aviva Investors Poland TFI S.A.	46 583	6,86%	46 583	6,86%
Akcjonariusze <5% udziału w głosach na WZA	323 983	47,68%	323 983	47,68%
Razem	679 436	100,00%	679 436	100,00%

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na Walnym Zgromadzeniu zostało sporządzone na podstawie otrzymanych dotychczas zawiadomień od akcjonariuszy Emitenta w ramach realizacji obowiązków wynikających z przepisów Ustawy o Ofercie Publicznej oraz Rozporządzenia MAR.

Akcje będące w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki (szt.)

Akcjonariusz	Stanowisko	Stan na dzień 28.04.2022	Stan na dzień 31.12.2021	Stan na dzień 31.12.2020
Krzysztof Kwiatek	Prezes Zarządu	73 879	73 879	73 879
Krzysztof Sałek	Członek Zarządu	73 878	73 878	73 878
Tomasz Soból	Członek Zarządu	73 752	73 752	73 752
Michał Paziewski	Przewodniczący Rady Nadzorczej	279	279	279

Creepy Jar na rynku kapitałowym

Creepy Jar S.A. zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 6 sierpnia 2018 r. Od dnia 8 kwietnia 2021 r. akcje Spółki są notowane na rynku podstawowym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie pod kodem ISIN PLCRPJ00019. Akcje te są oznaczone tickerem CRJ i zaliczane do sektora gier. W 2021 r. wchodziły w skład indeksów: sWIG80, WIGTECHTR, sWIG80TR, WIG-Poland, InvestorMS, WIG.

Na koniec 2021 r. i na dzień niniejszego sprawozdania w obrocie było 679.436 akcji zwykłych o wartości nominalnej 1 PLN każda, reprezentujących 100% kapitału zakładowego.

Wybrane statystyki rynkowe akcji Creepy Jar S.A.

	2021	2020
Liczba akcji w obrocie na koniec roku	679 436	679 436
Cena akcji na koniec roku (PLN)	795	1 100
Cena maksymalna w roku (PLN)	1 220	1 400
Cena minimalna w roku (PLN)	670	109
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	852	673
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	1 141	2 983
Kapitalizacja na koniec roku (mln PLN)	540	747

Model biznesowy

ZAŁOŻENIA		
1 MOCNE IP	produkcja wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP	wykorzystanie potencjału zbudowanej bazy graczy do promocji przyszłych tytułów
2 DŁUGI CYKL ŻYCIA GIER	rozwój gier poprzez aktualizacje zawierające dodatki rozszerzające zawartość gry	zapewnienie ciągłego wsparcia gier we współpracy ze społecznością graczy
3 OBECNOŚĆ NA KLUCZOWYCH PLATFORMACH	dostępność gier na najważniejszych platformach – PC oraz na konsolach PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch oraz Oculus Quest 2	dążenie do zapewnienia dostępności gier na nowych platformach w tym konsolach kolejnych generacji oraz VR

Emitent specjalizuje się w produkcji wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP, które finansuje samodzielnie bez zewnętrznego wsparcia ze strony wydawcy. Sukces Green Hell, pierwszej produkcji studia, daje Emitentowi możliwość wykorzystania potencjału już zbudowanej, szerokiej bazy graczy, do promocji kolejnych tytułów Spółki.

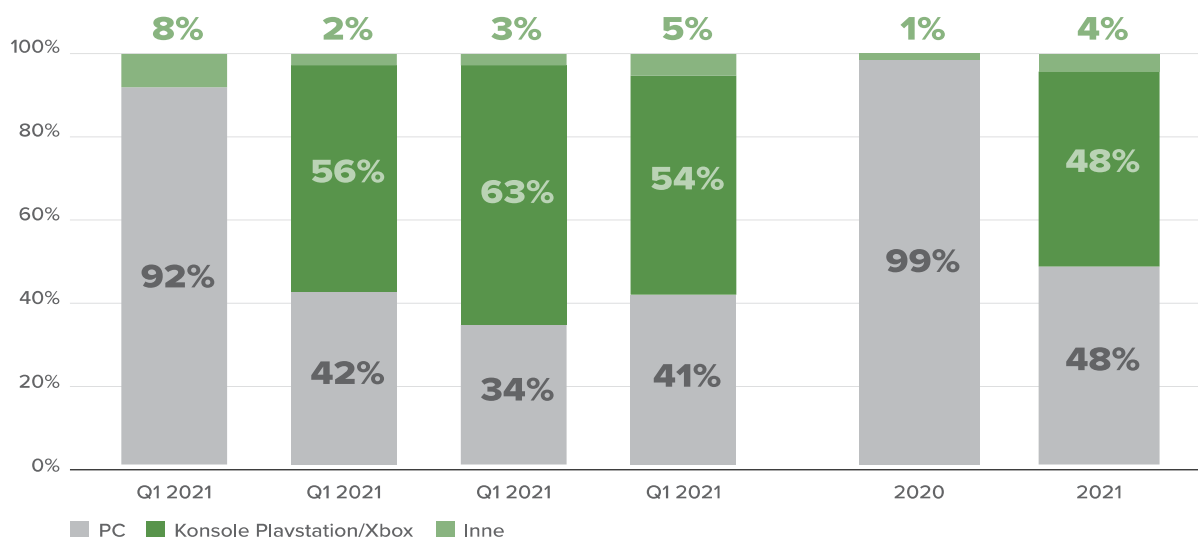
Spółka zakłada cykliczną produkcję nowych gier Premium Indie, która zapewni jej ciągłość operacyjną oraz stabilny poziom przychodów, umożliwiającą realizację kolejnych autorskich projektów. Model biznesowy Emitenta zakłada pracę nad jednym, wiodącym projektem, przy jednoczesnym długoterminowym wsparciu wydanych wcześniej tytułów poprzez aktualizacje zawierające bezpłatne dodatki rozszerzające ich zawartość. Wsparcie produktów Spółki realizowane jest we współpracy ze społecznością graczy. Dzięki temu może w optymalny sposób odpowiedzieć na potrzeby i oczekiwania graczy w zakresie rozwoju danej produkcji, a tym samym zwiększać jej potencjał sprzedażowy. Powyższe działania mają na celu zapewnienie wieloletniego cyklu życia gier Emitenta, który pozwala generować przychody ze sprzedaży produktów w długim okresie przy stosunkowo niewielkim zaangażowaniu zespołu Creepy Jar do wsparcia produkcji. Aktualnie wiodącym tytułem, nad którym pracuje większa część zespołu, jest Chimera. Green Hell, którego premiera w formule wczesnego dostępu odbyła się we wrześniu 2018 r., jest wspierany i rozwijany przez mniejszy, dedykowany zespół.

Model biznesowy Emitenta zakłada obecność produktów studia na wszystkich kluczowych platformach sprzętowych w celu maksymalizacji ich potencjału sprzedażowego. Aktualnie jedyny ukończony produkt Spółki jest dostępny na najważniejszych (przede wszystkim pod względem ilości użytkowników) platformach – PC oraz na konsolach PlayStation, Xbox, Nintendo Switch (za portowanie i dystrybucję odpowiada Forever Entertainment S.A.) oraz Oculus Quest 2 (za portowanie i dystrybucję odpowiada Incuvo S.A.). Green Hell nie został jeszcze wydany w wersji dedykowanej konsolom obecnej generacji (PlayStation 5, Xbox Series X|S), jednak z uwagi na kompatybilność wsteczną posiadacze tych konsol mogą grać w Green Hell w wersji na poprzednie generacje (na PlayStation 4 i Xbox One). Spółka dąży do zapewnienia dostępności swoich gier na nowych platformach, w tym konsolach kolejnych generacji oraz na kolejnych platformach wirtualnej rzeczywistości (VR).

Informacje o podstawowych produktach Spółki

Creepy Jar specjalizuje się w produkcji gier Premium Indie przeznaczonych na różne platformy sprzętowe, w szczególności PC i konsole.

Wykres 1. Udział przychodów ze sprzedaży Green Hell na PC, konsole PlayStation i Xbox w całkowitych przychodach Spółki



Green Hell

Pierwsza produkcja Emitenta, Green Hell, to realistyczny symulator przetrwania rozgrywający się w otwartym świecie lasu deszczowego Amazonii. Gracze wcielają się postać antropologa, Jake’a Higginsa, który trafia do wiernie odwzorowanej i pełnej śmiertelnych zagrożeń amazońskiej dżungli. Szybko musi nauczyć się wielu technik przetrwania (rozpalanie ogniska, budowa schronienia, wytwarzanie narzędzi, polowanie, opatrywanie ran), które pozwolą mu przeżyć w niesprzyjającym środowisku. Jednocześnie nie może lekceważyć własnej kondycji fizycznej i psychicznej, które zignorowane mogą stanowić dla niego śmiertelne zagrożenie. Green Hell jest pierwszą grą survivalową osadzoną w amazońskiej dżungli, a wśród konkurencyjnych tytułów wyróżnia się różnorodnymi mechanikami rozgrywki oraz wciągającą fabułą. Green Hell odniósł międzynarodowy sukces i zyskał duże uznanie wśród graczy oraz recenzentów (87% pozytywnych recenzji na Steam). Dnia 31 stycznia 2022 r. sprzedaż brutto na platformach PC/Steam, PlayStation i Xbox przekroczyła 3 mln kopii.

Premiera Green Hell w wersji PC miała miejsce w dniu 29 sierpnia 2018 r. na platformie dystrybucyjnej Steam w trybie wczesnego dostępu (Early Access). Pełna wersja gry (Full Release) została udostępniona w dniu 5 września 2019 r. Green Hell pozwala na grę w trybie jednoosobowym oraz od 7 kwietnia 2020 r. w trybie kooperacji sieciowej (co-op mode) dla maksymalnie 4 graczy. Aktualnie gra jest dostępna na kluczowych platformach PC/Steam, konsolach PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch oraz Oculus Quest 2.

Od premiery w formule early access tytuł jest regularnie wspierany aktualizacjami zawierającymi ulepszenia, nowy контент i nowe wątki fabularne, które wyraźnie rozszerzają zawartość gry i zapewniają graczom kolejne godziny rozrywki. Do tej pory Green Hell doczekał się ponad 80 aktualizacji, w tym kilkunastu dużych dodatków, takich jak tryb kooperacji sieciowej (co-op mode), tryb fabularny (story mode), wprowadzenie trybu fabularnego do trybu kooperacji czy dodatki Spirits of Amazonia na PC, które znacząco wpłynęły na rozwój tytułu i poziom sprzedaży.

Roadmapa Green Hell 2022

W grudniu 2021 r. Spółka opublikowała nową roadmapę gry Green Hell przedstawiającą najważniejsze plany rozwoju produkcji w wersji PC oraz na konsole PlayStation 4 i Xbox One w 2022 r.



W dniu 29 marca 2022 r. premierę na PC miał ostatni z serii Spirits of Amazonia i największy pod względem nowej zawartości dodatek do podstawowej wersji Green Hell. Pierwsze dwie części cyklu zostały udostępnione graczom na PC w pierwszej połowie 2021 r. Spirits of Amazonia 3 zawiera nowy fragment mapy z wieloma lokalizacjami do odkrycia, nowe mechaniki gry, ale również m.in. możliwość sprawdzenia się na rytualnych arenach.

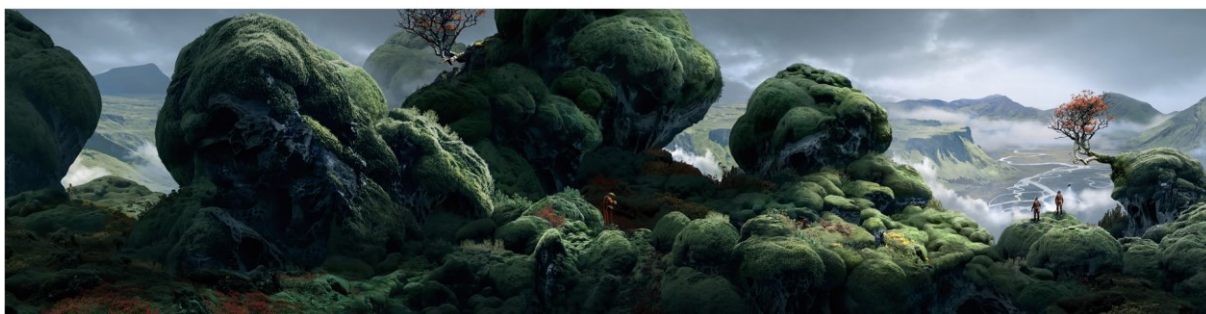
Oprócz Spirits of Amazonia 3 Spółka, zgodnie z opublikowaną roadmapą, planuje jeszcze dwie duże aktualizacje Green Hell na PC. Pierwsza z nich, **Building Update**, znacząco rozwinie możliwości konstruowania i budowania bazy m.in. dzięki możliwości wycinania większych drzew oraz usuwania takich przeszkód jak kłody i pnie. Wprowadzone zostaną też nowe elementy: drzwi, mosty, domki na drzewie i wiele innych. Z kolei **Animal Husbandry** wprowadzi możliwość hodowli zwierząt. Gracze będą mogli złapać, karmić i rozmnażać niektóre ze stworzeń lasu deszczowego, aby pozyskać niezbędne do przeżycia w dziczy surowce. Oba dodatki będą zawierały więcej nowych mechanik w ramach systemów już wykorzystywanych w grze (np. budowanie).

Wersja powyższych aktualizacji na konsole planowana jest w późniejszym terminie. O datach premier kolejnych dodatków Spółka będzie informować wraz z postępem prac.

Z kolei w 2022 r. na konsole PlayStation 4 i Xbox One planowana jest premiera wszystkich trzech dodatków z serii Spirits of Amazonia.

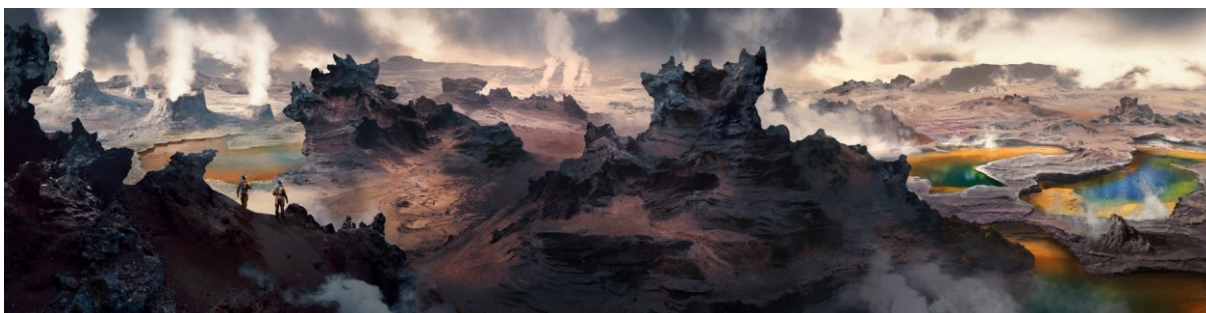
Chimera

Pod koniec 2019 r. Spółka rozpoczęła pracę nad nowym projektem o nazwie Chimera. Będzie to zaawansowany symulator rozwoju bazy z elementami survivalu, z perspektywy pierwszej osoby, osadzony w scenerii science-fiction. Gra, w przeciwieństwie do Green Hell, będzie adresowana do bardziej casualowych graczy.



Chimera jest produkowana na Unreal Engine 5, jednym z najbardziej zaawansowanych komercyjnych silników gier na rynku. W ocenie Emitenta Unreal Engine 5 oferuje możliwości technologiczne i graficzne, które pozwolą osiągnąć ponadprzeciętnie wysoką jakość gry i znacznie usprawnią proces produkcji. Dodatkowo, dzięki systemowi World Partition, Unreal Engine 5 sprzyja budowaniu otwartych światów, w jakim również będzie osadzona Chimera.

W ubiegłym roku Spółka kontynuowała produkcję Chimery, w ramach której wypracowane zostały główne filary designu oraz podstawowe mechaniki gry.



Emitent, podobnie jak w przypadku pierwszego tytułu, prawdopodobnie zdecyduje się na premierę Chimery w formule Early Access z zastrzeżeniem, że gra od początku będzie miała zdecydowanie bardziej rozbudowaną zawartość niż Green Hell w chwili udostępnienia wczesnego dostępu, oferując graczom znacznie więcej godzin rozgrywki. Mając na uwadze sukces wprowadzenia co-op mode do Green Hell, Chimera w momencie premiery pozwoli użytkownikom na grę w trybie kooperacji dla maksymalnie 4 graczy. Emitent zakłada, że docelowo Chimera, z uwagi na gatunek, będzie oferować graczom nieograniczoną liczbę godzin rozgrywki. W porównaniu do konkurencyjnych tytułów (np. Satisfactory produkcji Coffee Stain Studios) Chimera będzie wyróżniać dużą dynamiką zmian w otoczeniu, atrakcyjne wątki fabularne oraz więcej elementów survivalu, w szczególności walki. Spółka planuje udostępnić pierwsze materiały marketingowe dotyczące Chimery w drugiej połowie 2022 r.

Emitent podejmie ostateczną decyzję w sprawie wyboru optymalnej premiery Chimery (Early Access lub Full Release) nie wcześniej niż na koniec 2022 r., po wewnętrznej analizie możliwości i ocenie stopnia zaawansowania produkcji. Strategia dystrybucji przyjęta przez Emitenta w stosunku do Green Hell w przypadku nowej gry zostanie co do zasady odwzorowana.

Spółka dysponuje środkami pieniężnymi, które są wystarczające na produkcję Chimery. Łączna wartość nakładów poniesionych na produkcję gry na dzień 31 grudnia 2021 r. wyniosła 2,9 mln PLN, z czego 1,8 mln PLN w samym 2021 r. Budżet tego projektu jest wstępnie szacowany na ponad 10 mln PLN.

Informacje o rynkach zbytu

Spółka prowadzi sprzedaż gry Green Hell na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej.

W 2021 r. udział sprzedaży krajowej i zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki wyniósł odpowiednio 9,6% i 90,4%. W analogicznym okresie ubiegłego roku było to odpowiednio 5,5% i 94,5%.

Kluczowym dystrybutorem gry jest Valve Corporation prowadzący dedykowaną platformę dystrybucyjną STEAM. W 2021 r. Valve Corporation odpowiadał bezpośrednio za około 42% przychodów ze sprzedaży Spółki (w 2020 r. odpowiednio 86%). W Od października 2020 r. Green Hell jest dostępny na konsoli Nintendo Switch (Nintendo eShop), a w czerwcu 2021 r. gra została wydana na konsolach PlayStation 4 (PlayStation Store) i Xbox One (Microsoft Store). Łączny udział konsol PlayStation i Xbox w przychodach ze sprzedaży Spółki w 2021 r. wyniósł 48%.

Emitent podejmuje działania mające na celu poszerzenie grona odbiorców m.in. poprzez sprzedaż Green Hell na inne platformy, za pośrednictwem innych niż ww. kanałów dystrybucji m.in. platformy wirtualnej rzeczywistości.

Spółka nie wyklucza udostępnienia w przyszłości swoich produktów w ramach dostępnych usług subskrypcyjnych dedykowanych graczom na PC i konsolach. Po wykupieniu subskrypcji gracze otrzymują nielimitowany dostęp do katalogu wybranych tytułów (bezterminowy lub ograniczony czasowo) bez konieczności kupowania ich oddzielnie.

Czynniki ryzyka

Działalność Creepy Jar S.A., podobnie jak innych spółek, narażona jest na szereg ryzyk o charakterze finansowym i niefinansowym, których ziszczenie się może mieć wpływ na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju Emitenta. Zarząd Spółki oraz kluczowi menedżerowie odpowiadają za identyfikację, ocenę i monitorowanie ryzyk. O ile to możliwe, Spółka w sposób ciągły prowadzi działania mające na celu ograniczanie negatywnego wpływu zidentyfikowanych ryzyk.

Przedstawiona poniżej lista czynników ryzyka nie stanowi katalogu zamkniętego. Emitent przekazuje informacje o czynnikach ryzyka, które, według jego najlepszej wiedzy, mogą mieć wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz cenę rynkową akcji Spółki i które są mu znane na datę niniejszego Sprawozdania. Emitent zastrzega, że mogą istnieć inne okoliczności stanowiące czynniki dodatkowego ryzyka. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Spółki katalog opisanych ryzyk będzie wymagał modyfikacji lub rozszerzenia o dodatkowe czynniki.

Do kluczowych czynników ryzyka związanych z otoczeniem, w ramach którego Spółka prowadzi działalność oraz związanych z działalnością Spółki zaliczyć należy:

- ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą,
- ryzyko związane z konkurencją w branży gier,
- ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników,
- ryzyko wynikające z faktu uzależnienia od kluczowych dystrybutorów współpracujących z Emitentem,
- ryzyko związane z jakością i terminowością produkcji gier,
- ryzyko związane potencjalnymi awariami lub ograniczeniami w dostępie do infrastruktury IT,
- ryzyko walutowe,
- ryzyko kredytowe,
- ryzyko zmian lub interpretacji regulacji prawnych lub podatkowych,
- ryzyko związane oceną i dostępem do informacji poufnej.

Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą

Emitent prowadzi działalność na rynkach zagranicznych oraz na rynku krajowym. Działalność Spółki oraz poziom osiąganych przez nią wyników finansowych są zależne od sytuacji makroekonomicznej na świecie oraz w Polsce, w tym od koniunktury w handlu detalicznym, w szczególności na rynku gier komputerowych oraz od poziomu wydatków konsumenckich. Poziom popytu generowanego przez konsumentów uzależniony jest w sposób bezpośredni i pośredni od zmiennych makroekonomicznych dotyczących bezrobocia, rynku wynagrodzeń, kształtowania się stóp procentowych, tempa rozwoju gospodarczego, a także polityki fiskalnej i monetarnej. Negatywne zmiany w ogólnej sytuacji makroekonomicznej na świecie, pogarszająca się sytuacja dochodowa gospodarstw domowych i na rynku pracy, a także niepewność w zakresie warunków gospodarczych (np. związane z pandemią Covid-19 lub wojną w Ukrainie) mogą powodować ogólne spowolnienie aktywności gospodarczej, co może mieć przełożenie m.in. na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę.

Biorąc pod uwagę posiadany przez Spółkę stan środków pieniężnych, plany inwestycyjne związane z produkcją gier, a także poziom bieżących kosztów i brak istotnych zobowiązań, w ocenie Emitenta nawet przedłużające się spowolnienie lub dekonunktura gospodarcza nie stanowi zagrożenia dla perspektyw rozwoju i płynności Spółki.

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Emitent działa na rynku gier komputerowych, który jest rynkiem wysoce konkurencyjnym. Ze względu na profil oraz szeroki zasięg geograficzny działalności, Spółka co do zasady zalicza do grona swoich konkurentów szereg podmiotów zajmujących się tworzeniem gier w Polsce i na świecie. Rzeczywiste ryzyko związane z konkurencją jest ograniczone przez fakt, że gry komputerowe są produkowane dla różnych grup odbiorców, dla różnych wydawców, czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku dostępne są jednak gry komputerowe podobne do produktów Emitenta, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, przez co stanowią dla nich bezpośrednią konkurencję. Ryzyko związane z konkurencyjnością w branży gier wiąże się też z tym, że znaczna część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku nieustannie pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Kluczową rolę odgrywa dostęp do najnowszych technologii i ciągła dbałość o optymalizację kosztów. W celu zapobiegania ewentualnym skutkom związanym z produktami konkurencji, Emitent dokłada wszelkiej staranności w procesie tworzenia nowych projektów, korzystając z najnowocześniejszych technologii, co bezpośrednio wpływa na jakość produktów oraz realizowaną sprzedaż. Materializacja tego ryzyka może spowodować obniżenie uzyskanych przychodów, w tym ograniczony zwrot środków przeznaczony na realizację danego projektu. W przypadku nasilenia konkurencji, Spółka może zostać zmuszona do poniesienia dodatkowych nakładów w celu utrzymania swojej pozycji rynkowej. W konsekwencji może to mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną Spółki oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyka wynikające z faktu uzależnienia od kluczowych dystrybutorów współpracujących z Emitentem

Spółka udostępnia graczom swoje produkty w formie cyfrowej za pośrednictwem globalnych platform dystrybucyjnych takich jak Steam (prowadzona przez Valve Corporation), Sony PlayStation Store i Microsoft Xbox Store. Do czerwca 2021 r. Emitent opierał dystrybucję produktów głównie o platformę Steam. Od czerwca 2021 r. gra Green Hell została udostępniona do sprzedaży na platformach Sony PlayStation i Microsoft Xbox. Udział Valve Corporation w przychodach Emitenta w ostatnich latach wynosił: stanowił 42% w 2021 r., 86% w 2020 r. oraz 98% w 2019 r. Natomiast łączny udział trzech ww. podmiotów w przychodach ze sprzedaży wyniósł blisko 90% w 2021 r.

Emitent nie może wykluczyć, że w przyszłości zaistnieją zdarzenia, w wyniku których nastąpi przerwanie lub ograniczenie współpracy z Valve Corporation, Sony czy Microsoft lub zmiana warunków takiej współpracy.

na niekorzyść Emitenta. Do zaistnienia takich zdarzeń może dojść m.in. na skutek niewywiązywania się lub nienależytego wywiązywania się z warunków umów, zmiany regulaminów dystrybucji gier, problemów technicznych dotyczących gier Spółki lub samych platform, czy też siły wyższej. Celem zredukowania stopnia tego uzależnienia, a co za tym idzie ograniczenia wpływu ewentualnej materializacji ryzyk opisanych powyżej na sytuację ekonomiczną Spółki, Emitent i) w sposób należyty wykonuje wszystkie zobowiązania i przestrzega warunków wynikających z umów zawartych z dystrybutorami i ii) podejmuje działania zmierzające do zmniejszenia poziomu uzależnienia od poszczególnych dystrybutorów, w szczególności działania mające na celu sprzedaż produktów Spółki poprzez inne platformy.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności przez Spółkę, jakość wydawanych gier jest w dużej mierze uzależniona od umiejętności oraz doświadczenia kluczowych współpracowników Spółki, a także od kompetencji jej kadry zarządzającej. Spółka stworzyła stabilny zespół cenionych specjalistów współtworzących gry Green Hell oraz Chimera, który zamierza utrzymać i rozszerzać na potrzeby przyszłych produkcji. Spółka minimalizuje ryzyko utraty kluczowych dla jej działalności współpracowników poprzez zapewnianie satysfakcjonujących systemów płacowych (obejmujących również program motywacyjny oparty o akcje), adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji, oraz przyjaznego środowiska pracy. Spółka stosuje także pozafinansowe bonusy w postaci ubezpieczeń medycznych oraz kart wstępu do obiektów sportowych.

Ryzyko związane z jakością i terminowością produkcji gier

Model biznesowy Spółki polega na cyklicznej produkcji gier przy jednoczesnym wspieraniu tytułów już zrealizowanych. Wyniki finansowe Emitenta uzależnione są od odbioru produktów przez graczy oraz częstotliwości wydawania gier i dodatków do nich. Niespełnienie oczekiwań graczy w zakresie jakości gier i dodatków może negatywnie wpłynąć na osiągane przychody ze sprzedaży. Ponadto znacząca część przychodów ze sprzedaży realizowana jest bezpośrednio po udostępnieniu tytułu lub znaczącej aktualizacji. Przedłużające się okresy produkcji gier i dodatków może mieć negatywny wpływ na osiągane przez Spółkę wyniki finansowe.

Spółka ogranicza to ryzyko poprzez zatrudnianie doświadczonych specjalistów, korzystanie z najnowszych dostępnych technologii oraz elastyczne zarządzanie procesami produkcji.

Ryzyko związane potencjalnymi awariami lub ograniczeniami w dostępie do infrastruktury IT

Działalność Spółki opiera się na prawidłowym działaniu wewnętrznych i zewnętrznych systemów informatycznych, w tym infrastruktury sieciowej i serwerowej. W wyniku ewentualnej awarii tych systemów nastąpić może ograniczenie lub przerwanie ciągłości bieżącej działalności i produkcji Spółki.

W celu ograniczenia tego ryzyka Spółka wprowadziła szereg zabezpieczeń opartych o infrastrukturę własną zlokalizowaną w siedzibie Spółki oraz infrastrukturę chmurową, które zwiększają dostępność i bezpieczeństwo kluczowych systemów.

Ryzyko walutowe

Emitent ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier realizowana jest w walutach obcych. Czynnikiem ryzyka, z jakim Spółka ma do czynienia, jest ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych, powodujących w szczególności obniżenie wartości przychodów lub należności Spółki w przeliczeniu na PLN. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD, ponieważ transakcje w tej walucie mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów Spółki. W 2021 r. przychody ze sprzedaży denominowane w USD wyniosły w przeliczeniu na PLN 35,4 mln zł, co stanowiło blisko 77% wszystkich przychodów ze sprzedaży Emitenta. Spółka generuje przychody

ze sprzedaży również w EUR, a ich wartość po przeliczeniu na PLN w 2021 r. wyniosła 6,3 mln zł, co stanowiło 13,7% całkowitych przychodów ze sprzedaży.

Emitent stale monitoruje osiągnięty poziom przychodów w walutach obcych w odniesieniu do przewidywanych kosztów denominowanych w PLN oraz zmiany na rynku walutowym. W oparciu o te analizy Spółka podejmuje decyzje o ewentualnej sprzedaży walut obcych z przyszłym terminem rozliczenia.

Ryzyko kredytowe

Ryzyko związane z prowadzeniem sprzedaży z odroczonym terminem płatności oraz wysokiej koncentracji kontrahentów. W ramach stosowanego modelu sprzedaży produktów Spółki platformy dystrybucyjne rozliczają się z Emitentem w terminie od 30 do 60 dni od zakończenia odpowiedniego okresu sprzedażowego. W 2021 r. 90% sprzedaży realizowana była na rzecz Valve Corporation, Sony i Microsoft. Pogorszenie kondycji finansowej tych kontrahentów może mieć negatywny wpływ na terminowość dokonywania płatności na rzecz Spółki. Ryzyko to ograniczone bardzo dobrą historią płatności od tych podmiotów oraz ich bardzo dobrym standingiem finansowym. W zakresie środków pieniężnych Spółka narażona jest na ryzyko kredytowe instytucji finansowych, w których lokowane są te środki. Spółka lokuje środki wyłącznie w renomowanych bankach, o dobrym ratingu.

Ryzyko zmian lub interpretacji regulacji prawnych lub podatkowych

W ramach prowadzonej działalności Spółka narażona jest na powodujące wzrost niepewności zmiany prawa, w tym zmiany jego interpretacji. W szczególności dotyczy to regulacji podatkowych, prawa własności intelektualnej, prawa handlowego, prawa pracy oraz regulacji rynku kapitałowego. Dostosowywanie działalności Spółki do nowych lub zmieniających się przepisów może powodować wzrost kosztów. Natomiast niedostosowanie działalności do nowych i obowiązujących przepisów lub odmienna ich interpretacja może prowadzić nałożeniu na Spółkę kar administracyjnych.

Ze względu na specyfikę branży, w procesie tworzenia gier biorą udział wykonawcy współpracujący z Emitentem podstawie umów innych niż umowy o pracę. Istnieje ryzyko zakwestionowania zasadności zawierania takich umów, co może doprowadzić do wzrostu kosztów działalności Spółki.

W ramach minimalizowania ryzyka prawnego Spółka stale współpracuje z doświadczonymi doradcami prawnymi i podatkowymi oraz na bieżąco monitoruje dotyczące jej zmiany legislacyjne.

Ryzyko związane z nieprawidłową oceną oraz nieuprawnionym dostępem do informacji poufnej

Spółka jako emitent papierów wartościowych notowanych na rynku publicznym jest zobowiązana do realizowania obowiązków informacyjnych, w tym do prawidłowej weryfikacji informacji pod kątem jej kwalifikacji jako informacji poufnej w rozumieniu Rozporządzenia MAR. Nieprawidłowa ocena zdarzeń lub nieuprawniony dostęp na informacji poufnej mogą powodować naruszenie przez Spółkę odpowiednich regulacji związanych z rynkiem kapitałowym i w konsekwencji doprowadzić do nałożenia kar finansowych na Spółkę i osoby pełniące obowiązki zarządcze.

W celu ograniczenia tego ryzyka Emitent wprowadza odpowiednie procedury w zakresie realizacji przez Spółkę obowiązków informacyjnych, w szczególności regulujące zasady przepływu i ochrony dostępu informacji poufnych. Spółka organizuje regularne szkolenia zwiększające wiedzę współpracowników w zakresie informacji poufnej.

CREEPY JAR W 2021 ROKU

Realizacja strategii oraz perspektywy rozwoju

Podstawowe założenia strategii Spółki



Głównym założeniem strategii rozwoju Creepy Jar S.A. jest budowa portfolio wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP.

Spółka prowadzi sprzedaż gry Green Hell na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej. Strategia sprzedaży Emitenta zakłada sukcesywny rozwój produktów poprzez regularne aktualizacje o bezpłatne dodatki istotnie zwiększające zawartość gry. Klient po zakupie otrzymuje wsparcie tytułu w długim okresie bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów.

Emitent zakłada cykliczną produkcję gier Premium Indie zapewniającą ciągłość operacyjną oraz stabilny poziom przychodów w długim okresie. Spółka stawia na samodzielne finansowanie swoich przyszłych projektów i wspieranie aktualnych tytułów, co umożliwia jej wysoki stan środków pieniężnych (59,7 mln PLN na koniec 2021 r.) pozyskany w wyniku bardzo dobrej sprzedaży Green Hell.

Emitent jest również wydawcą swoich produkcji (model self-publishing) na najważniejszych platformach sprzętowych. Spółka, dążąc do zapewnienia dostępności swoich tytułów na maksymalnej liczbie platform w wybranych przypadkach (Nintendo Switch, VR) udziela zewnętrznym, wyspecjalizowanym podmiotom licencji na portowanie gier studia na nowe platformy i ich dystrybucję. Poprzez udzielenie licencji Spółka może w efektywny kosztowo sposób zapewnić sobie udział w części przychodów generowanych przez licencjobiorców na tych platformach partycypując w ich potencjalnym sukcesie rynkowym. Jednocześnie dostępność produkcji studia na wielu platformach pozwala dywersyfikować źródła przychodów Spółki ze sprzedaży jednego produktu. Emitent koncentruje się wyłącznie na własnych projektach i w najbliższej przyszłości nie przewiduje prowadzenia działalności wydawniczej dla zewnętrznych zespołów deweloperskich.

Strategia rozwoju Emitenta opiera się na wzroście organicznym, który Spółka chce osiągnąć dzięki systematycznej rozbudowie portfolio gier komputerowych przeznaczonych na kluczowe platformy sprzętowe. W ocenie Emitenta pozwoli to na stopniową dywersyfikację źródeł przychodu i zapewni Spółce środki niezbędne do realizacji kolejnych autorskich projektów.

Aktualnie Creepy Jar tworzy zespół ponad 40 twórców gier, których kompetencje pokrywają kluczowe obszary niezbędne do produkcji wysokiej jakości gier Premium Indie. Strategia rozwoju Spółki zakłada stopniowe

wzmacnianie zespołu produkcyjnego o specjalistów z wieloletnim doświadczeniem w branży gamedev, aby zagwarantować płynność procesu produkcji i eliminację potencjalnych wąskich gardeł. Studio wspomagane jest również przez zewnętrznych specjalistów pracujących m.in. nad muzyką, fabułą oraz outsourcingiem wybranych elementów graficznych.

Spółka prowadzi analizy rynku mające na celu identyfikację obszarów o największym potencjale w zakresie produkcji gier komputerowych.

Realizacja strategii

W dniu 9 czerwca 2021 r. odbyła się premiera Green Hell przeznaczonych na konsole PlayStation 4 i Xbox One.

W I półroczu 2021 r. zostały udostępnione dwie z trzech części cyklu bezpłatnych dodatków do podstawowej wersji Green Hell na PC. Spirits of Amazonia 1 i 2 zadebiutowały na platformie Steam odpowiednio w dniu 28 stycznia i 22 czerwca 2021 r. W drugiej połowie 2021 r. Spółka prowadziła prace nad zamykającą cykl trzecią częścią dodatku Spirits of Amazonia na PC, która miała premierę 29 marca 2022 r. Premierze dodatków towarzyszyła okresowa promocja obniżająca bazową cenę gry o 30%. Równolegle kontynuowane były prace nad portowaniem dwóch pierwszych części dodatku Spirits of Amazonia na konsole (PlayStation 4 i Xbox One), za które odpowiada zewnętrzne studio.

W 2021 r. Emitent prowadził prace rozwojowe związane z produkcją gier, na które poniósł nakłady w łącznej wysokości 5,0 mln PLN, z czego 3,4 mln PLN zostało wykazane w bilansie, a 1,6 mln PLN zostało wykazane w rachunku wyników jako bieżące koszty produkcji gier. Spółka kontynuowała prace nad drugim projektem o nazwie Chimera, który będzie zaawansowanym symulatorem budowania bazy z elementami survivalu, z perspektywy pierwszej osoby osadzonym w scenerii science-fiction. Spółka dysponuje środkami pieniężnymi, które są wystarczające na dokończenie nowej gry i dalszego rozwijania Green Hell o kolejne aktualizacje.

Perspektywy rozwoju Spółki

W najbliższych kwartałach działania Spółki będą skoncentrowane na:

- kontynuacji prac nad Chimerą - zaawansowanym symulatorem budowania bazy z elementami survivalu, z perspektywy pierwszej osoby w scenerii science-fiction;
- rozszerzeniu Green Hell o kolejne aktualizacje (dodatki Building Update i Animal Husbandry na PC);
- udostępnieniu serii Spirits of Amazonia na konsolach PlayStation 4 i Xbox One;
- kontynuacji prac nad udostępnieniem Green Hell na platformach wirtualnej rzeczywistości;
- wydaniu Green Hell na konsole obecnych generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S|X).

W ocenie Emitenta powyższe działania będą miały istotny wpływ na możliwości dalszego rozwoju Spółki i osiągnięte przez nią wyniki finansowe w kolejnych kwartałach. Spółka koncentruje się na pracach związanych z drugą autorską grą o nazwie Chimera.

Spółka planuje udostępnić dodatki z serii Spirits of Amazonia na konsole PlayStation 4 i Xbox One przy założeniu, że w pierwszej kolejności premierę będą miały Spirits of Amazonia 1 i 2. Zostaną one udostępnione wraz z aktualizacją poprawiającą dotychczasowe błędy i zwiększającą wydajność podstawowej wersji gry Green Hell na ww. konsolach. Dodatkowo Emitent planuje w 2022 r. kolejne duże rozszerzenia Green Hell na PC – Animal Husbandry i Building Update. Dotychczas najwyższe przychody ze sprzedaży odnotowywano w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu gry na rynek lub dodaniu nowych aktualizacji (np. tryb kooperacji sieciowej, tryb fabularny, dodatki z serii Spirits of Amazonia), które dodatkowo wzmocnione zostały okresową obniżką ceny. W okresach pomiędzy kolejnymi istotnymi aktualizacjami lub rozszerzeniami obroty są niższe,

co może powodować różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiągniętych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Emitent stara się minimalizować ten efekt poprzez dodawanie kolejnych darmowych aktualizacji, rozszerzających zawartość Green Hell oraz wydłużających ogon sprzedaży produktu.

Spółka planuje rozpocząć prace nad wydaniem Green Hell w wersji na konsole PlayStation 5 i Xbox Series X|S po zakończeniu procesu portowania dodatków z serii Spirits of Amazonia na konsole PlayStation 4 i Xbox One, przewidzianego w roadmapie na rok 2022.

W dniu 7 kwietnia 2022 r. odbyła się premiera Green Hell VR w wersji na platformę Oculus Quest 2, za której port i dystrybucję odpowiada Incuvo S.A. Zgodnie z informacjami zawartymi w raporcie bieżącym Incuvo S.A. z dnia 31 marca 2022 r. w maju zostanie udostępniony Green Hell VR w wersji na PC.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka prowadzi prace rozwojowe związane z produkowanymi grami.

W okresie sprawozdawczym Spółka przede wszystkim kontynuowała prace nad drugą produkcją – Chimerą. Ponadto, realizowała działania w zakresie rozwoju gry Green Hell i udostępnienia dodatków z serii Spirits of Amazonia.

W ubiegłym roku Spółka, wraz z zewnętrznym partnerem, prowadziła również prace związane z portowaniem Green Hell na nowe platformy sprzętowe. Premiera gry w wersji na PlayStation 4 i Xbox One odbyła się 9 czerwca 2021 r.

Łączne nakłady na prace rozwojowe związane z produkcją gier w 2021 r. wyniosły 5,0 mln PLN, z czego 3,4 mln PLN zostało wykazane w bilansie, a 1,6 mln PLN zostało wykazane w rachunku wyników jako bieżące koszty produkcji gier.

Zarząd Spółki na bieżąco poszukuje i analizuje nowe rozwiązania technologiczne pod kątem możliwości ich wykorzystania w produktach. W ocenie Zarządu prowadzone projekty rozwojowe są mają na celu stały rozwój produktów Spółki, w tym stosowanych w nich technologii, są podstawą utrzymania wiernej bazy klientów oraz rozszerzenia portfolio Spółki o kolejne produkcje z długim ogonem sprzedażowym.

Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

Czynniki zewnętrzne:

- wzrost globalnego rynku gier wideo
- upowszechnianie się nowych platform sprzętowych
- zmiany ogólnej sytuacji makroekonomicznej oraz otoczenia prawnego i podatkowego

Czynniki wewnętrzne:

- sukces kolejnych produkcji Emitenta
- polityka kadrowa pozwalająca na utrzymanie kluczowych pracowników
- realizacja zamierzeń inwestycyjnych
- budowanie zainteresowania produkcjami Spółki
- prowadzenie efektywnej polityki przecen

Działalność Spółki, podobnie jak innych podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na lokalnym lub międzynarodowym rynku, podlega działaniu zewnętrznych czynników takich jak np. zmiana sytuacji makroekonomicznej oraz regulacji prawnych czy podatkowych.

Wraz z rozwojem rynku gier wideo wzrasta zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników o specjalistycznym zakresie kompetencji. Jednym z kluczowych czynników istotnych dla dalszego rozwoju Spółki jest utrzymanie zbudowanego zespołu specjalistów, a także pozyskiwanie kolejnych do współpracy nad realizowanymi projektami, a tym samym zagwarantować płynność procesu produkcji i wyeliminować potencjalne wąskie gardła.

Emitent poprzez globalne platformy dystrybucyjne swoją ofertę kieruje do odbiorców na całym świecie. Rosnąca popularność tej formy rozrywki może pozytywnie wpłynąć na wzrost zainteresowania produktami Spółki i jej potencjał sprzedażowy. Niskie bariery wejścia dla nowych podmiotów oraz łatwy dostęp do globalnej dystrybucji cyfrowej za pośrednictwem platform typu Steam, PlayStation Store, Microsoft Store i Nintendo eShop sprawiają, że kluczową rolę odgrywa umiejętność tworzenia produktów, które spotkają z zainteresowaniem dużej liczby graczy. W celu wsparcia widoczności swoich produktów na platformach dystrybucyjnych Emitent na bieżąco współpracuje z ich operatorami. Spółka prowadzi efektywną politykę przecen, w ramach której realizuje okresowe promocje na swoje produkty przede wszystkim przy okazji premier swoich produktów Spółki (w tym dużych aktualizacji gry), co ma pozytywny wpływ na wyniki sprzedaży danego okresu. Ewentualna zmiana przez operatorów tych platform polityki w zakresie wsparcia sprzedaży produktów producentów (m.in. poprzez ograniczenia związane z możliwym okresem promocji) może wpłynąć na poziom realizowanej sprzedaży przez Emitenta.

Zidentyfikowane przez Spółkę czynniki ryzyka związane z zewnętrznymi i wewnętrznymi czynnikami mogącymi negatywnie wpłynąć na jej działalność i perspektywy rozwoju zostały opisane w sekcji ryzyk niniejszego sprawozdania.

WYNIKI FINANSOWE CREEPY JAR W 2021 ROKU

Bilans

Aktywa

(PLN)	31.12.2021	31.12.2020
Aktywa trwałe	5 377 436	3 187 449
Wartości niematerialne	877 422	14 144
Rzeczowe aktywa trwałe	716 598	725 076
Należności długoterminowe	2 904	0
Inwestycje długoterminowe	0	0
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 780 512	2 448 230
Aktywa obrotowe	68 992 052	34 694 782
Zapasy	0	0
Należności krótkoterminowe	8 835 797	6 607 043
Inwestycje krótkoterminowe	59 940 310	27 977 404
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	215 944	110 334
Aktywa razem	74 369 489	37 882 231

Źródło: Sprawozdanie Finansowe Creepy Jar za rok 2021

Wartość aktywów na dzień 31.12.2021 r. wyniosła 74,4 mln PLN, co oznacza wzrost o 36,5 mln PLN wobec stanu na dzień 31.12.2020 r.

W konsekwencji kosztów zakończonych prac rozwojowych związanych z produkcją gier wartości niematerialne i prawne wzrosły do poziomu 0,9 mln PLN na dzień 31 grudnia 2021 r. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe były wyższe o 1,3 mln PLN r/r z uwagi na nakłady na produkcję gier w toku. W efekcie aktywa trwałe wzrosły do poziomu 5,4 mln PLN na dzień bilansowy. Wartość należności krótkoterminowych na dzień 31 grudnia 2021 r. wyniosła 8,8 mln PLN i wynika przede wszystkim ze wzrostu należności handlowych od wydawców i właścicieli platform dystrybucyjnych, poprzez które sprzedawana jest gra Green Hell do poziomu 5,9 mln PLN.

Istotny wzrost stanu środków pieniężnych i innych aktywów pieniężnych do poziomu 59,7 mln PLN na dzień 31 grudnia 2021 r. (80% udziału w aktywach ogółem) jest rezultatem bardzo dobrej sprzedaży Green Hell na wszystkich platformach sprzętowych.

Pasywa

(PLN)	31.12.2021	31.12.2020
Kapitał własny	71 048 361	35 481 063
Kapitał zakładowy	679 436	679 436
Kapitał zapasowy	3 501 831	3 501 831
Pozostałe kapitały rezerwowe	37 630 894	8 758 001
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	25 135 731	2 726 960
- tworzone z związku programem motywacyjnym	12 495 162	6 031 041
Zysk (strata) z lat ubiegłych	133 023	133 023
Zysk (strata) netto	29 103 176	22 408 772
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 321 128	2 401 167
Rezerwy na zobowiązania	593 056	109 005
Zobowiązania długoterminowe	228 176	421 801
Zobowiązania krótkoterminowe	2 499 895	1 832 361
Rozliczenia międzyokresowe	0	38 000
Pasywa razem	74 369 489	37 882 231

Źródło: Sprawozdanie Finansowe Creepy Jar S.A. za rok 2021

Na dzień 31 grudnia 2021 r. kapitał własny wzrósł ponad dwukrotnie do 71,0 mln PLN wobec stanu na 31 grudnia 2020 r. i stanowił 96% sumy bilansowej. W raportowanym okresie kapitał rezerwowy został powiększony o zysk netto wypracowany w 2020 r. (22,4 mln PLN). Dodatkowo utworzony został kapitał rezerwowy w związku z realizacją programu motywacyjnego, który na dzień bilansowy wyniósł blisko 12,5 mln PLN.



Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania w 2021 r. wzrosły o 0,9 mln PLN wobec stanu na rok poprzedni. Główną pozycję stanowią zobowiązania krótkoterminowe w kwocie 2,5 mln PLN, w ramach których ujęto m.in. premie Zarządu w wysokości 1,7 mln PLN.

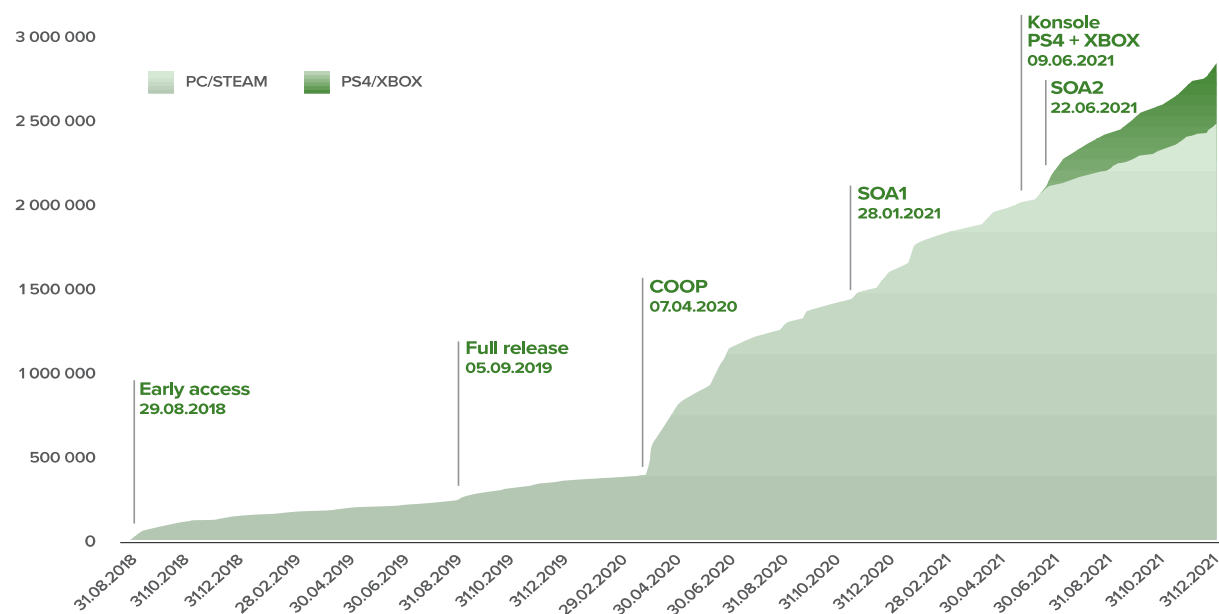
Rachunek zysków i strat

(PLN)	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
I. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	46 128 029	37 670 842
1. Przychody netto ze sprzedaży produktów	46 128 029	37 670 842
II. Koszty działalności operacyjnej	15 931 628	12 160 313
1. Amortyzacja	1 597 873	1 145 935
2. Zużycie materiałów i energii	246 909	116 725
3. Usługi obce	4 515 450	2 277 850
4. Podatki i opłaty	24 617	6 297
5. Wynagrodzenia	9 156 395	8 398 609
6. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	44 357	25 057
7. Pozostałe koszty rodzajowe	346 028	189 841
III. Zysk (strata) ze sprzedaży (I-II)	30 196 401	25 510 530
IV. Pozostałe przychody operacyjne	14 518	8
V. Pozostałe koszty operacyjne	17 791	4 716
VI. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (III+IV-V)	30 193 129	25 505 821
VII. Przychody finansowe	1 232 955	124 576
VIII. Koszty finansowe	36 862	1 159 284
IX. Zysk (strata) brutto (VI+VII-VIII)	31 389 221	24 471 113
X. Podatek dochodowy	2 286 045	2 062 341
XII. Zysk (strata) netto (IX-X-XI)	29 103 176	22 408 772

Źródło: Sprawozdanie Finansowe za rok 2021

Rok 2021 był rekordowy dla Spółki pod względem wypracowanych wyników finansowych. Dzięki bardzo dobrej sprzedaży gry Green Hell na wszystkich platformach wartość przychodów w okresie od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r. wzrosła o 8,5 mln PLN do poziomu 46,1 mln PLN (wzrost o 22 % r/r). Udział sprzedaży na Steam w przychodach Emitenta stanowił 42% w 2021 r. i 86% w 2020 r. Natomiast łączny udział sprzedaży na Steam oraz konsolach PlayStation i Xbox w przychodach ze sprzedaży w raportowanym okresie wyniósł blisko 90%. Sprzedaż brutto w ujęciu ilościowym w raportowanym okresie na platformy Steam, PlayStation Store i Microsoft Store (wersje gry do których Spółka posiada prawa wydawnicze) wyniosła 1,26 mln kopii, z czego 0,36 mln kopii na konsolach PlayStation i Xbox.

Wykres 2. Poziom sprzedaży brutto Green Hell na kluczowych platformach (narastająco, w szt.)



Źródło: Dane na podstawie raportów platformy Steam (Valve Corporation), PlayStation Store i Microsoft Store

Wyższe przychody ze sprzedaży co do zasady realizowane są w okresach bezpośrednio po premierze lub aktualizacji danej gry wspartej okresową promocją, natomiast w okresach następnych sprzedaż jest zazwyczaj istotnie niższa. W 2021 r. miały miejsce premiery dwóch dodatków z serii Spirits of Amazonia na PC oraz udostępnienie Green Hell w wersji na konsole PlayStation 4 i Xbox One.

W dniu 31 stycznia 2022 r. sprzedaż brutto Green Hell na platformach PC/Steam, PlayStation oraz Xbox narastająco przekroczyła poziom 3 mln sprzedanych egzemplarzy. Systematycznie przyrasta również liczba graczy nadal oczekujących na zakup gry („Wishlist”) na platformie Steam. Według stanu na dzień 31 stycznia 2022 r. poziom Wishlisty dla Green Hell na platformie Steam przekroczył 1,16 mln osób.

Koszty działalności operacyjnej w 2021 r. wyniosły 15,9 mln PLN i były o 3,8 mln PLN wyższe niż rok wcześniej (wzrost o 31% r/r). Największą pozycję stanowiły wynagrodzenia (9,2 mln PLN) oraz usługi obce (4,5 mln PLN). Wzrost poziomu wynagrodzeń o 9% w porównaniu do 2020 r. wynika ze wzrostu kosztów wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej (łącznie wyższe o niespełna 0,3 mln PLN) oraz Programu Motywacyjnego (wyższe 0,5 mln PLN). W raportowanym okresie rozpoznano koszt wynagrodzeń w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2020-2022 w wysokości 6,5 mln PLN (całkowity koszt Programu Motywacyjnego ujęty w księgach na dzień 31.12.2021 r. wyniósł 12,5 mln PLN).

W 2021 r. koszt usług obcych wzrósł blisko dwukrotnie do poziomu 4,5 mln PLN w wyniku wyższych kosztów usług związanych z produkcją gier (wzrost o 1,2 mln PLN) oraz usług marketingowych (wzrost o 0,5 mln PLN). Dodatkowo w raportowanym okresie o ponad 0,1 mln PLN wzrosły koszty licencji na oprogramowanie.

Amortyzacja w 2021 r. wyniosła 1,6 mln PLN i była wyższa o 0,45 mln PLN r/r głównie ze względu na amortyzację dodatku Spirits of Amazonia 1 na PC w II kwartale 2021 r. oraz prac nad portowaniem Green Hell na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Za wzrost pozostałych kosztów rodzajowych odpowiadają przede wszystkim opłaty giełdowe w wysokości 0,1 mln PLN.

W 2021 r. Spółka wypracowała 30,2 mln PLN zysku operacyjnego (wzrost o 18% r/r). W raportowanym okresie przychody finansowe wyniosły 1,2 mln PLN wobec 0,1 mln PLN w 2020 r. Jest to efekt różnic kursowych w wysokości 0,9 mln PLN oraz zysków zrealizowanych na transakcjach forward. Zysk netto Spółki w raportowanym okresie wzrósł o 6,7 mln PLN do poziomu 29,1 mln PLN (wzrost o 30% r/r).

Rachunek przepływów pieniężnych

(PLN)	01.01.2021 -31.12.2021	01.01.2020 -31.12.2020
Zysk (strata) netto	29 103 176	22 408 772
Korekty razem	6 402 609	2 669 409
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	35 505 785	25 078 181
Wpływy	70 628	123 836
Wydatki	3 670 737	3 297 754
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	- 3 600 110	- 3 173 918
Wpływy	0	0
Wydatki	162 510	148 212
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-162 510	-148 212
Przepływy pieniężne netto razem	31 743 165	21 756 051
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	31 729 580	21 802 919
– zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	13 585,48	-46 868
Środki pieniężne na początek okresu	27 993 279	6 237 228
Środki pieniężne na koniec okresu	59 736 444	27 993 279

Źródło: Sprawozdanie Finansowe Creepy Jar S.A. za rok 2021

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej

Spółka utrzymuje wysoką zdolność do generowania gotówki. Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej w 2021 r. wyniosły 35,5 mln PLN, co oznacza wzrost o 42% względem 2020 r.

Największy wpływ na osiągnięcie takiego wyniku miał rekordowy zysk netto w kwocie 29,1 mln PLN. Natomiast wśród korekt należy zwrócić uwagę na niegotówkowe koszty związane z programem motywacyjnym (6,5 mln PLN), amortyzację (1,6 mln PLN) i zmiany w ramach kapitału pracującego, obejmujące zmiany stanu należności, rezerw, zobowiązań krótkoterminowych oraz rozliczeń międzyokresowych (łącznie -1,3 mln PLN)

Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej

W 2021 r. Spółka poniosła wydatki inwestycyjne w wysokości 3,7 mln PLN na nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych, z czego 3,4 mln PLN stanowiły nakłady na kolejne aktualizacje Green Hell, w tym wersje na konsole PlayStation 4 i Xbox One, pierwsza część dodatku Spirits of Amazonia oraz nakłady na produkcję Chimery. Dla porównania w 2020 r. wydatki inwestycyjne wyniosły 3,3 mln PLN. W 2021 roku Spółka odnotowała 71 tys. PLN wpływów z działalności inwestycyjnej, wobec 124 tys. PLN takich wpływów w poprzednim okresie. W obydwu przypadkach były to zyski na transakcjach sprzedaży walut obcych z przyszłym terminem.

Przepływy pieniężne z działalności finansowej

W całym 2021 r. Emitent nie odnotował wpływów z działalności finansowej. Po stronie wydatków finansowych zrealizował natomiast płatności z tytułu umów leasingu w wysokości 162 tys. PLN wobec 148 tys. PLN w 2020 r.

Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w 2021 roku umowach dotyczących kredytów i pożyczek

Zarówno w roku 2021 jak również do daty niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie posiadała zawartych umów dotyczących kredytów, pożyczek lub innych form kapitału dłużnego.

Informacje o udzielonych w 2020 roku pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązanym z Emitentem

Zarówno w roku 2020 jak również do daty niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie udzielała żadnych pożyczek, w tym również podmiotom powiązanym z Emitentem.

Informacje o udzielonych i otrzymanych poręczeniach i gwarancjach, w tym udzielonych podmiotom powiązanym z Emitentem

Zarówno w roku 2021, jak również do daty niniejszego Sprawozdania, Spółka nie udzielała, nie otrzymała ani nie ubiegała się o otrzymanie jakichkolwiek poręczeń lub gwarancji, w tym również od podmiotów powiązanych z Emitentem.

Opis wykorzystania przez spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała nowych akcji.

W celu realizacji programu motywacyjnego dla kluczowych członków zespołu Spółka planuje, do dnia 30 czerwca 2023 roku, w ramach uprawnienia Zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału

docelowego, emisję do 37.000 akcji (na podstawie § 8 ust. 8 Statutu Emitenta). Jego podstawowe założenia zostały przyjęte na w drodze Uchwały nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 23 lipca 2020 r., która weszła w życie z chwilą podjęcia. Rozwiązania przyjęte w Regulaminie Programu Motywacyjnego mają się przyczynić do stworzenia w Spółce długofalowego mechanizmu motywacyjnego dla pracowników, współpracowników i Członków Zarządu nakierowanego na wzrost jej wartości i realizację jej celów strategicznych i operacyjnych.

Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok

Spółka nie publikowała szacunków ani prognoz finansowych dotyczących prezentowanego okresu. Ze względu na specyfikę branży w ocenie Spółki nie jest możliwe precyzyjne określenie potencjalnych poziomów liczby sprzedanych w przyszłości egzemplarzy gry, a wszelkie zakładane dane mogą mieć wyłącznie charakter orientacyjny. Dlatego też, Spółka nie sporządza żadnych wiążących planów sprzedaży produktów (w zakresie ich liczby).

Opis i ocena zarządzania zasobami finansowymi z uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań

Od rozpoczęcia działalności przez Spółkę, struktura finansowania Emitenta uwzględnia w dominującym stopniu wykorzystanie kapitału własnego jako formy finansowania działalności. W latach 2020-2021 jego udział w strukturze bilansu Emitenta oscylował w granicach 94%-96%. Jednocześnie w niewielkim stopniu Spółka finansuje swoją działalność z wykorzystaniem kapitału obcego (4%-6%), przy czym należy podkreślić, iż uwzględnia on głównie zobowiązania handlowe oraz podatkowe. Poza zobowiązaniami leasingowymi związanymi ze środkami transportu do daty niniejszego Sprawozdania Emitent nie wykorzystywał długu (zobowiązań oprocentowanych) do finansowania prowadzonej działalności – ani w formie kredytów, pożyczek czy też dłużnych papierów wartościowych.

Na datę niniejszego Sprawozdania Zarządu Emitent nie identyfikuje potrzeb pożyczkowych. Na dzień 31 grudnia 2021 r. wykazano w bilansie środki pieniężne i inne aktywa pieniężne w wysokości 59,7 mln PLN, co stanowi 80% udziału w sumie bilansowej Spółki. Obecna kondycja finansowa Spółki oraz zdolność do regulowania bieżących zobowiązań w ocenie Zarządu jest wysoce stabilna. Wpływy ze sprzedaży Green Hell zaspokajają potrzeby gotówkowe Spółki. Jednocześnie Emitent nie przewiduje dodatkowej emisji akcji w celu pozyskania dodatkowych środków finansowych na realizację strategii rozwoju Spółki (poza emisją akcji związaną z realizacją Programu Motywacyjnego).

Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Celem Spółki jest wyprodukowanie oraz wydanie kolejnej produkcji, Chimery, z wykorzystaniem wyłącznie środków własnych pochodzących z zysków zatrzymanych w Spółce, zrealizowanych w wyniku sprzedaży Green Hell.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka wykazała w bilansie stan środków pieniężnych i innych aktywów pieniężnych w wysokości 59,7 mln PLN oraz należności handlowe w wysokości 5,9 mln PLN. Emitent dysponuje środkami pieniężnymi, które są wystarczające do zrealizowania i wydania Chimery, której wstępny budżet szacowany jest na ponad 10 mln PLN.

Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych

(PLN)	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020	Zmiana r/r (w proc.)
Nakłady inwestycyjne	3 670 737	3 297 754	11%
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych i rzeczowych aktywów trwałych	3 670 737	3 297 754	11%
Inne wydatki inwestycyjne	0	0	

Źródło: Sprawozdanie Finansowe za rok 2021, obliczenia własne

W 2021 r. Emitent poniósł nakłady inwestycyjne w wysokości 3,7 mln PLN, które stanowiły nakłady na kolejne aktualizacje Green Hell, w tym m.in. dodatki z serii Spirits of Amazonia oraz nakłady na produkcję Chimery. Wszystkie poniesione nakłady inwestycyjne należy zakwalifikować jako inwestycje krajowe. Posiadane nadwyżki gotówkowe pozwalały Spółce w 2021 r. finansować bieżącą działalność ze środków własnych bez konieczności posilkowania się środkami zewnętrznymi.

Opis i ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok 2021

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2021 r. nie wystąpiły czynniki o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki Spółki tego okresu.

Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką

W 2021 r. nie nastąpiły zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.

W związku z przeniesieniem akcji Creepy Jar S.A. z Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect na rynek regulowany GPW, Spółka podlega pod zbiór zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek notowanych na GPW 2021”.

Umowy zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska

Na datę publikacji niniejszego Sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki

Wynagrodzenie i zasady wynagradzania Członków Zarządu

Wynagrodzenia wypłacane członkom Zarządu dzielą się na: (i) wynagrodzenie stałe otrzymywane przez każdego członka Zarządu z tytułu pełnienia swojej funkcji, (ii) wynagrodzenia stałe otrzymywane przez każdego członka Zarządu z tytułu świadczenia na rzecz Spółki usług specjalistycznych, (iii) wynagrodzenie zmienne tj. premie pieniężne, programy motywacyjne oraz (iv) świadczenia dodatkowe nie mające bezpośrednio charakteru pieniężnego.

Z tytułu pełnienia funkcji członkowie Zarządu otrzymują miesięczne wynagrodzenie w równej kwocie dla każdego członka Zarządu. Uchwałą Rady Nadzorczej Spółki nr 4/08/2020 z dnia 25 sierpnia 2020 r. wynagrodzenie każdego członka Zarządu z tytułu pełnienia funkcji ustalone zostało na kwotę 17.000 PLN (siedemnaście tysięcy PLN) brutto miesięcznie. Uchwałą Rady Nadzorczej Spółki nr 2/12/2021 z dnia 3 grudnia 2021 r. wynagrodzenie

każdego członka Zarządu z tytułu pełnienia funkcji ustalone zostało na kwotę 22.500 PLN (dwadzieścia dwa tysiące pięćset PLN) brutto miesięcznie począwszy od 1 stycznia 2022 r.

Współpraca w zakresie świadczenia na rzecz Spółki usług specjalistycznych kluczowych dla jej działalności odbywa się w oparciu o umowy o świadczenie usług, których treść, w tym również wysokość wynagrodzenia, została zatwierdzona uchwałą Rady Nadzorczej Spółki z dnia 14 marca 2017 r. Począwszy od września 2020 r. miesięczne wynagrodzenie każdego członka Zarządu z tytułu świadczenia na rzecz Spółki usług specjalistycznych ustalono na kwotę 17.000 PLN (siedemnaście tysięcy PLN) netto plus VAT. Wynagrodzenie w tej wysokości przyznane zostało na podstawie uchwał Rady Nadzorczej Spółki nr 1/08/2020, 2/08/2020 oraz 3/08/2020 z dnia 25 sierpnia 2020 r. Uchwałą Rady Nadzorczej Spółki nr 3/12/2021 z dnia 3 grudnia 2021 r. wynagrodzenie każdego członka Zarządu z tytułu świadczenia przez nich usług specjalistycznych na rzecz Spółki ustalone zostało na kwotę 22.500 PLN (dwadzieścia dwa tysiące pięćset PLN) netto miesięcznie powiększone o VAT, począwszy od 1 stycznia 2022 r.

Członkowie Zarządu Spółki otrzymują również premie pieniężne. Od momentu wejścia w życie Polityki Wynagrodzeń wynagrodzenie zmienne dla każdego członka Zarządu przyznawane jest przez Spółkę w sposób jasny, kompleksowy i zapewniający efektywną realizację Polityki Wynagrodzeń, poprzez nawiązanie do wyników finansowych oraz niefinansowych Spółki, uwzględniając interes społeczny, jak również przyczynienie się Spółki do ochrony środowiska oraz nakierowane na działania mające na celu zapobieganie negatywnym skutkom społecznym działalności Spółki i ich likwidowanie.

Na premie pieniężne tworzy się fundusz premiowy, o którego alokacji decyduje Rada Nadzorcza na podstawie ocen uwzględniających takie elementy jak:

- a) realizacja zakładanych na dany rok obrotowy celów finansowych,
- b) wkład poszczególnych członków zarządu w realizację celów finansowych oraz niefinansowych,
- c) całokształt funkcjonowania Spółki, w tym zabezpieczenie ryzyk w kluczowych obszarach jej działalności,
- d) bezpieczeństwo finansowe Spółki.

Łącznie budżet premii pieniężnych nie może przekroczyć 6% (sześciu procent) zysku netto Spółki za dany rok obrotowy. Rada Nadzorcza dokonuje corocznie oceny wyniku finansowego Spółki oraz kryteriów opisanych powyżej i na tej podstawie podejmuje uchwałę określającą wysokość funduszu premiowego oraz udział poszczególnych członków Zarządu w tym funduszu. Zgodnie z regulacjami obowiązującymi w Spółce przed wprowadzeniem Polityki Wynagrodzeń, w 2021 r. Członkom Zarządu przyznano i wypłacono premie pieniężne za rok 2020 w łącznej wysokości 1.343.425 PLN, tj. kwocie stanowiącej 6% zysku netto osiągniętego przez Spółkę w poprzednim roku obrotowym.

Członkowie Zarządu uczestniczą również w programie motywacyjnym wprowadzonym w oparciu o regulamin Programu Motywacyjnego przyjęty przez Walne Zgromadzenie uchwałą nr 17 z dnia 23 lipca 2020 r. („Regulamin”). Na zasadach określonych w Regulaminie na posiedzeniu z dnia 25 sierpnia 2020 r. Rada Nadzorcza Spółki uchwałą nr 5/08/2020 zatwierdziła listę uczestników Programu Motywacyjnego obejmującą m.in. Członków Zarządu Spółki. W ramach ww. uchwały każdy z Członków Zarządu otrzymał możliwość objęcia do 5.000 akcji, w zależności od zrealizowanych przez Spółkę wyników finansowych za lata 2020-2022.

W 2021 r. Spółka pokrywała koszty ubezpieczenia medycznego na rzecz każdego z Członków Zarządu i ich osób najbliższych. Członkowie Zarządu mieli do dyspozycji samochody służbowe oraz możliwość skorzystania z funkcjonującego w Spółce dofinansowania do programu sportowo-rekreacyjnego typu Multisport. Ponadto Członkowie Zarządu są objęci funkcjonującym w Spółce ubezpieczeniem związanych z pełnieniem funkcji w jej organach.

Spółka nie wyklucza w przyszłości zatrudniania członków Zarządu na podstawie umowy o pracę.

Na datę publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w Spółce nie występują świadczenia warunkowe lub odroczone, przysługujące Członkom Zarządu.

Na datę publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu nie istnieją umowy zawarte pomiędzy Członkami Zarządu i Spółką określające świadczenia wypłacane w chwili rozwiązania umowy.

Wysokość wynagrodzenia członków Zarządu w 2021 roku (w PLN)

Imię, nazwisko, funkcja	Wynagrodzenie stałe z tytułu pełnienia funkcji	Wynagrodzenie stałe z tytułu świadczonych usług	Wynagrodzenie zmienne - premie za rok 2020 wypłacone w roku 2021	Świadczenia dodatkowe	Wynagrodzenie zmienne za 2021 rok do wypłaty w 2022 roku
Krzysztof Kwiatek, Prezes Zarządu	204 000	204 000	447 808	7 333	582 160
Krzysztof Sałek, Członek Zarządu	204 000	204 000	447 808	7 333	582 160
Tomasz Soból, Członek Zarządu	204 000	204 000	447 808	8 119	582 160

Wynagrodzenie i zasady wynagradzania Członków Rady Nadzorczej

Zgodnie ze Statutem Spółki, wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenie w ramach przyjętej polityki wynagrodzeń poprzez podjęcie uchwały.

Członkom Rady Nadzorczej przysługuje miesięczne wynagrodzenie bez względu na częstotliwość formalnie zwoływanych posiedzeń Rady Nadzorczej. Członkom Rady Nadzorczej pełniącym funkcję w Komitecie Audytu przysługuje dodatkowe wynagrodzenie netto w wysokości, terminie oraz sposobie jego wypłaty ustalonym przez Walne Zgromadzenie.

Uchwałą nr 19 z dnia 23 lipca 2020 r., która weszła w życie z chwilą podjęcia, Zwyczajne Walne Zgromadzenie postanowiło ustalić wysokość wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej Spółki oraz wynagrodzenia dla osób wchodzących w skład Komitetu Audytu w następujący sposób:

- wynagrodzenie Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki ustalić na 2.000 (dwa tysiące) PLN netto miesięcznie,
- wynagrodzenie każdego Członka Rady Nadzorczej Spółki ustalić na 1.000 (jeden tysiąc) PLN netto miesięcznie,
- wynagrodzenie Przewodniczącego Komitetu Audytu Spółki ustalić na 2.000 (dwa tysiące) PLN netto za każde posiedzenie Komitetu Audytu,
- wynagrodzenie każdego Członka Komitetu Audytu Spółki ustalić na 1.000 (jeden tysiąc) PLN netto za każde posiedzenie Komitetu Audytu;

Wskazane powyżej wysokości wynagrodzenia obowiązywały do końca czerwca 2021 r.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie uchwałą nr 21 z dnia 24 czerwca 2021 r., począwszy od miesiąca lipca 2021 r., postanowiło ustalić wysokość wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej Spółki oraz wynagrodzenia dla osób wchodzących w skład Komitetu Audytu w następujący sposób:

- wynagrodzenie Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki ustalić na 6.600 (sześć tysięcy sześćset) PLN brutto miesięcznie;
- wynagrodzenie każdego Członka Rady Nadzorczej Spółki ustalić na 4.000 (cztery tysiące) PLN brutto miesięcznie;

- wynagrodzenie Przewodniczącego Komitetu Audytu Spółki ustalić na 3.000 (trzy tysiące) PLN brutto za każde posiedzenie Komitetu Audytu ;
- wynagrodzenie każdego Członka Komitetu Audytu Spółki ustalić na 1.500 (jeden tysiąc pięćset) PLN brutto za każde posiedzenie Komitetu Audytu.

Walne Zgromadzenie jest uprawnione do przyznania członkom Rady Nadzorczej indywidualnych nagród w wysokości wskazanej w uchwale Walnego Zgromadzenia.

Członkowie Rady Nadzorczej z tytułu pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej nie mogą otrzymywać od Spółki innego wynagrodzenia pieniężnego i niepieniężnego, niż powyżej opisane.

W 2021 r. Członkowie Rady Nadzorczej nie otrzymali jakiejkolwiek części wynagrodzenia na podstawie planu premii lub podziału zysku, w formie opcji na akcje, w formie innego świadczenia w naturze (takich jak opieka zdrowotna lub środek transportu), z zastrzeżeniem objęcia ochroną ubezpieczeniową na podstawie funkcjonującego w Spółce ubezpieczenia związanego z pełnieniem funkcji w jej organach.

Wysokość wynagrodzenia Członków Rady Nadzorczej w 2021 roku (w PLN)

Imię i nazwisko	Stanowisko	Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji
Michał Paziewski	Przewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu	62 925
Mirosława Cienkowska	Członek Rady Nadzorczej, Przewodnicząca Komitetu Audytu	45 656
Tomasz Likowski	Członek Rady Nadzorczej	31 920
Piotr Piskorz	Członek Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu	39 055
Artur Lebedziński	Członek Rady Nadzorczej	24 289
Ryszard Brudkiewicz*	Członek Rady Nadzorczej	7 644
Andrzej Knigawka**	Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu	1 053

*Pan Ryszard Brudkiewicz pełnił funkcję Członka Rady Nadzorczej do 24 czerwca 2021 r.

**Pan Andrzej Knigawka pełnił funkcję Członka Rady Nadzorczej oraz Przewodniczącego Komitetu Audytu do 13 stycznia 2021 r.

Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

Podmiotami powiązanymi Emitenta, z którymi Emitent zawierał transakcje o istotnym znaczeniu dla Emitenta w okresie objętym Sprawozdaniem są:

Krzysztof Kwiatek Prezes Zarządu Emitenta	świadczy usługi na rzecz Emitenta i) do dnia 31 lipca 2021 r. na podstawie umowy o świadczenie usług specjalistycznych z dnia 14 marca 2017 r. i ii) od dnia 1 sierpnia 2021 r. na podstawie umowy o świadczenie usług specjalistycznych z dnia 1 sierpnia 2021 r., oraz jest jednocześnie akcjonariuszem Emitenta i na datę publikacji niniejszego Sprawozdania posiada łącznie 73.879 akcji Emitenta, reprezentujących 10,87% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Walnym Zgromadzeniu;
Krzysztof Sałek Członek Zarządu Emitenta	świadczy usługi na rzecz Emitenta i) do dnia 31 lipca 2021 r. na podstawie umowy o świadczenie usług specjalistycznych z dnia 14 marca 2017 r. i ii) od dnia 1 sierpnia 2021 r. na podstawie umowy o świadczenie usług specjalistycznych z dnia 1 sierpnia 2021 r., oraz jest jednocześnie akcjonariuszem Emitenta i na datę publikacji niniejszego Sprawozdania posiada łącznie 73.879 akcji Emitenta, reprezentujących 10,87% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Walnym Zgromadzeniu;

Tomasz Soból Członek Zarządu Emitenta	świadczy usługi na rzecz Emitenta i) do dnia 31 lipca 2021 r. na podstawie umowy o świadczenie usług specjalistycznych z dnia 14 marca 2017 r. i ii) od dnia 1 sierpnia 2021 r. na podstawie umowy o świadczenie usług specjalistycznych z dnia 1 sierpnia 2021 r., oraz jest jednocześnie akcjonariuszem Emitenta i na datę publikacji niniejszego Sprawozdania posiada łącznie 73.879 akcji Emitenta, reprezentujących 10,87% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Walnym Zgromadzeniu;
Ryszard Brudkiewicz* Członek Rady Nadzorczej Emitenta	spółka Kancelaria Radców Prawnych Brudkiewicz, Suchecka S.K.A. z siedzibą w Poznaniu świadczy na rzecz Emitenta stałą obsługę prawną oraz świadczyła na rzecz Emitenta usługi prawne związane z przeniesieniem notowań Emitenta na rynek regulowany.

*Pan Ryszard Brudkiewicz pełnił funkcję Członka Rady Nadzorczej do 24 czerwca 2021 r.

Umowy pomiędzy Emitentem a podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych. Szczegółowa informacja o transakcjach zawartych z członkami Zarządu Emitenta zostały przedstawione w części Sprawozdania dotyczącej wysokości wynagrodzenia członków Zarządu w 2021 r.

W trakcie roku obrotowego podmiot powiązany z Panem Ryszardem Brudkiewiczem, tj. Kancelaria Radców Prawnych Brudkiewicz, Suchecka S.K.A. świadczyła usługi doradztwa prawnego na rzecz Spółki, m.in. w związku z przeniesieniem notowań akcji Emitenta na rynek główny. Umowy w tym zakresie zostały zawarte na warunkach rynkowych.

Ryszard Brudkiewicz	
Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji (brutto, PLN)	7 644
Kwota wynagrodzeń (netto, PLN) należnych Kancelarii Radców Prawnych Brudkiewicz, Suchecka S.K.A.*	163 115

* Podana kwota wynagrodzeń (netto) należnych Kancelarii Radców Prawnych Brudkiewicz, Suchecka S.K.A. obejmuje okres od 1 stycznia 2021 r. do 30 czerwca 2021 r.

Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy

Spółka wprowadziła opisany w punkcie poniżej Program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowników

Na posiedzeniu dnia 25 czerwca 2020 r. Rada Nadzorcza Spółki uchwalała nr 10/6/2020 pozytywnie zaopiniowała przygotowany przez Zarząd Emitenta Regulamin Programu Motywacyjnego oraz udzieliła Walnemu Zgromadzeniu rekomendacji co do jego przyjęcia. Regulamin Programu Motywacyjnego został przyjęty uchwałą nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 23 lipca 2020 r., która weszła w życie z chwilą podjęcia (protokół notarialny z dnia 23 lipca 2020 r. sporządzony przez notariusza w Warszawie Tomasza Cygana za Rep. A nr 6341/2020).

Stosownie do tego Regulaminu celem przyjęcia programu motywacyjnego jest:

- stworzenie w Spółce długofalowego mechanizmu nakierowanego na motywowanie: (i) pracowników i współpracowników o istotnym znaczeniu dla Spółki do kontynuowania współpracy ze Spółką przez kolejne lata oraz (ii) pracowników i współpracowników, jak również członków Zarządu Spółki do działań zapewniających długotrwały wzrost wartości Spółki oraz jej rozwój,
- zapewnienie stabilizacji zawodowej wyżej wskazanych osób w ramach struktury Spółki,

- realizacja przez Spółkę założonych efektów gospodarczych i optymalizacja jej wyników finansowych,
- chęć stworzenia warunków dla możliwości wynagradzania pracowników i współpracowników oraz członków Zarządu Spółki za ich wkład we wzrost wartości Spółki oraz osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe.

Regulamin Programu Motywacyjnego określa czas trwania programu motywacyjnego na lata 2020, 2021 i 2022. Zgodnie z jego założeniami program motywacyjny zostanie zrealizowany w ramach, wynikającego z § 8 ust. 8 Statutu, uprawnienia Zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach Kapitału Docelowego. W ramach programu motywacyjnego uprawnionym będzie mogło być przyznane do 37.000 nowych akcji w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki. Zgodnie z Regulaminem Programu Motywacyjnego Walne Zgromadzenie, przyjmując Regulamin, wskazuje ogólne cele Spółki obowiązujące w czasie trwania programu motywacyjnego jego uczestników, którzy zawarli Umowy Uczestnictwa w 2020 r. i zawrą w latach kolejnych. Są one następujące:

- pozostawanie przez pracownika lub współpracownika Spółki w relacji prawnej wynikającej z określonych umów (np. umowa o świadczenie usług, umowa o pracę), co najmniej od dnia zawarcia Umowy Uczestnictwa do 31 grudnia 2022 roku włącznie (Transza 1),
- osiągnięcie przez Spółkę średniorocznego Zysku Brutto w latach 2020-2022 w wysokości 20.000.000 PLN (Transza 2), jako warunek pełnej alokacji Transzy 2.

Na bazie ogólnych celów Spółki Rada Nadzorcza określiła cele szczegółowe, które będą podstawą do zawarcia z uprawnionymi umów zawierających zindywidualizowane warunki uczestnictwa w programie. Realizacja założonych szczegółowych celów Spółki zostanie zweryfikowana ostatecznie przez Radę Nadzorczą w odniesieniu do pracowników i współpracowników Spółki oraz członków Zarządu Spółki, nie później niż do 31 maja 2023 roku. Podstawę przyznania Uprawnienia do objęcia Akcji danemu Uczestnikowi będzie stanowiła uchwała Rady Nadzorczej.

Akcje będą przydzielane w dwóch transzach:

- Transza 1 – przeznaczona wyłącznie dla pracowników oraz współpracowników Spółki (z wyłączeniem członków Zarządu Spółki) – 18.500 akcji nabywanych po cenie emisyjnej wynoszącej 1 PLN (jeden złoty);
- Transza 2 – przeznaczona dla pracowników, współpracowników oraz członków Zarządu Spółki – 18.500 akcji nabywanych po cenie emisyjnej, obliczonej jako średnia cena kursów zamknięcia dla Akcji Spółki na rynku NewConnect w okresie od 1 marca 2019 roku do 28 lutego 2020 roku.

Rada Nadzorcza podejmie uchwałę o przyznaniu określonej liczby akcji określonym przez Radę Nadzorczą uprawnionym w terminie do dnia 10 czerwca 2023 roku. Prawa z programu motywacyjnego będą mogły zostać wykonane na każde żądanie ich posiadacza nie później niż do 30 czerwca 2023 roku. Spółka będzie ubiegać się o wprowadzenie akcji, wyemitowanych na cele programu, do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie.

Biegli rewidenci

Grant Thornton Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa z siedzibą przy ul. Abpa Antoniego Baraniaka 88 E, 61-131 Poznań.

Szczegółowe informacje na temat umowy i wynagrodzenia firmy audytorskiej zostały zaprezentowane w Nocie nr 57 Sprawozdania Finansowego za 2021 rok.

Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej

W 2021 r. nie toczyły się żadne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta.

Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami

Na datę niniejszego Sprawozdania Zarządu w ocenie Zarządu nie występują powiązania kapitałowe ani organizacyjne z innymi podmiotami. Emitent nie posiada udziałów w innych podmiotach.

OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

Informacje ogólne

Creepy Jar S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021” (dalej „Dobre Praktyki 2021”), przyjęte Uchwałą Rady Giełdy Nr 13/1834/2021 z dnia 29 marca 2021 r. Tekst zbioru zasad, o którym mowa powyżej, jest dostępny na stronie internetowej: <https://www.gpw.pl/dobre-praktyki2021>

Spółka nie stosuje praktyk w zakresie ładu korporacyjnego wykraczających poza wymogi przewidziane prawem krajowym. Wszelkie informacje wynikające z przyjętych przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, uwzględniające późniejsze aktualizacje, publikowane są na stronie internetowej:

<https://creepyyar.com/lad-korporacyjny/>

Zakres w jakim Spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego Dobre Praktyki 2021

Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk 2021 Spółka nie stosuje następujących zasad:

1.3.1., 1.3.2., 1.4., 1.4.1., 1.4.2., 2.1., 2.2., 3.3, 3.4., 3.5., 3.6., 3.10 i 4.1.

1.3. W swojej strategii biznesowej spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą:

1.3.1. zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju;

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Aktualnie realizowana przez Spółkę strategia biznesowa nie obejmuje tematyki ESG. W opinii Zarządu Spółki, biorąc pod uwagę charakter działalności Spółki oraz jej skalę, potencjalny negatywny wpływ Emitenta na zagadnienia środowiskowe i zmiany klimatu jest nieznaczny. Spółka rozważy uwzględnienie tematyki ESG w ramach opracowywania przyszłej strategii.

1.3.2. sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu zapewnienie równouprawnienia płci, należytych warunków pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Aktualnie realizowana przez Spółkę strategia biznesowa nie obejmuje tematyki ESG. Niezależnie od powyższego, Spółka w ramach swojej działalności stosuje przepisy prawne i normy etyczne mające na celu równouprawnienie płci, zapewnienie należytych warunków pracy, czy poszanowanie praw pracowniczych, a także dba o właściwe relacje z klientami.

1.4. W celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych. Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Spółka stosuje niniejszą zasadę częściowo, poprzez umieszczenie w zakładce Relacje Inwestorskie informacji dotyczących głównych założeń realizowanej strategii. Opublikowana na stronie internetowej strategia nie zawiera natomiast mierzalnych celów określonych za pomocą mierników finansowych i niefinansowych, ani postępów ich realizacji. Spółka rozważy rozszerzenie informacji prezentowanych na stronie

internetowej w ramach strategii o cele mierzalne oraz wskazanie postępów ich realizacji, a także rozważy uwzględnienie tematyki ESG w ramach opracowywania przyszłej strategii.

1.4.1. objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka;

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Aktualnie realizowana przez Spółkę strategia biznesowa nie obejmuje tematyki ESG. W opinii Zarządu Spółki, biorąc pod uwagę charakter działalności Spółki oraz jej skalę, potencjalny negatywny wpływ Emitenta na zagadnienia środowiskowe i zmiany klimatu jest nieznaczny. W związku z powyższym, Spółka nie zamieszcza stosownych informacji na swojej stronie internetowej.

1.4.2. przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: W ramach swojej działalności Spółka nie prowadzi dodatkowych kalkulacji na potrzeby obliczania wskaźnika równości wynagrodzeń. Najważniejszym kryterium wpływającym na wysokość indywidualnego wynagrodzenia każdego pracownika są kwalifikacje, posiadane doświadczenie i zakres wykonywanych obowiązków. Spółka w ramach swojej działalności stosuje przepisy prawne i normy etyczne mające na celu równouprawnienie płci, zapewnienie należytych warunków pracy oraz poszanowanie praw pracowniczych zarówno kobiet, jak i mężczyzn.

2.1. Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Spółka nie posiada polityki różnorodności w odniesieniu do składu Zarządu i Rady Nadzorczej uwzględniającej parytet wskazany w niniejszej zasadzie. Decyzje dotyczące wyboru członków Zarządu Spółki podejmowane są przez Radę Nadzorczą, a w zakresie wyboru członków Rady Nadzorczej przez Walne Zgromadzenie, zatem Spółka nie ma bezpośredniego i realnego wpływu na kształt jej organów. Kandydaci do organów Spółki wybierani są w oparciu o ich wiedzę, kwalifikacje i doświadczenie.

2.2. Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz spółki: Decyzje dotyczące wyboru członków Zarządu Spółki podejmowane są przez Radę Nadzorczą, a w zakresie wyboru członków Rady Nadzorczej, przez Walne Zgromadzenie, zatem spółka nie ma bezpośredniego i realnego wpływu na kształt jej organów. Kandydaci do organów Spółki wybierani są w oparciu o ich wiedzę, kwalifikacje i doświadczenie.

3.3. Spółka należąca do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 powołuje audytora wewnętrznego kierującego funkcją audytu wewnętrznego, działającego zgodnie z powszechnie uznanymi międzynarodowymi standardami praktyki zawodowej audytu wewnętrznego. W pozostałych spółkach, w których nie powołano audytora wewnętrznego spełniającego ww. wymogi, komitet audytu (lub rada nadzorcza, jeżeli pełni funkcje komitetu audytu) co roku dokonuje oceny, czy istnieje potrzeba powołania takiej osoby.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz spółki: Z uwagi na wielkość i charakter prowadzonej działalności, na dzień publikacji niniejszego oświadczenia o stosowaniu DPSN2021, Spółka nie powołała audytora wewnętrznego kierującego funkcją audytu wewnętrznego. Zadania wynikające z tego obszaru wykonywane są bezpośrednio przez Komitet Audytu. Emitent rozważy powołanie audytora wewnętrznego uwzględniając m.in. przyszły rozwój Spółki oraz treść corocznie przekazywanych przez Komitetu Audytu opinii w zakresie potrzeby powołania takiej osoby.

3.4. Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz spółki: Z uwagi na wielkość Spółki i charakter prowadzonej działalności nie wyodrębniono osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym. Zadania wynikające z tych obszarów wykonywane są bezpośrednio przez Zarząd oraz Komitet Audytu. Zarząd i Komitet Audytu dokonują co roku oceny, czy istnieje potrzeba powołania osób odpowiedzialnych za ww. obszary.

3.5. Osoby odpowiedzialne za zarządzanie ryzykiem i compliance podlegają bezpośrednio prezesowi lub innemu członkowi zarządu.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Z uwagi na wielkość Spółki i charakter prowadzonej działalności nie wyodrębniono osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance. Zadania wynikające z tych obszarów wykonywane są bezpośrednio przez Zarząd. Zarząd i Komitet Audytu dokonują co roku oceny, czy istnieje potrzeba powołania osób odpowiedzialnych za ww. obszary.

3.6. Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Z uwagi na wielkość Spółki i charakter prowadzonej działalności nie wyodrębniono osoby odpowiedzialnej za kierowanie audytem wewnętrznym. Zadania związane z audytem są wykonywane bezpośrednio przez Komitet Audytu. Zarząd i Komitet Audytu dokonują co roku oceny, czy istnieje potrzeba powołania osób odpowiedzialnych za audyt wewnętrzny.

3.10. Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz Spółki: Z uwagi na wielkość i charakter prowadzonej działalności w Spółce nie wyodrębniono dotychczas jednostek odpowiedzialnych za funkcję audytu wewnętrznego. Zadania wynikające z tego obszaru wykonywane są bezpośrednio przez Komitet Audytu. Zarząd i Komitet Audytu dokonują co roku oceny, czy istnieje potrzeba wyodrębnienia jednostek odpowiedzialnych za ww. zadania. Biorąc pod uwagę powyższe, Spółka nie dokonywała dotychczas przeglądu funkcji audytu wewnętrznego przez niezależnego audytora.

4.1. Spółka powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne), jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla przeprowadzenia takiego walnego zgromadzenia.

Spółka nie stosuje powyższej zasady.

Komentarz spółki: Stosowanie powyższej zasady może wiązać się z ryzykiem o charakterze organizacyjno-technicznym oraz prawnym. Ponadto, wiąże się także z poniesieniem przez Spółkę dodatkowych kosztów związanych z zapewnieniem technicznych możliwości uczestnictwa w obradach Walnego Zgromadzenia. Zasady zwoływania i przeprowadzania walnych zgromadzeń wynikające z przepisów prawa w sposób wystarczający zapewniają akcjonariuszom możliwość osobistego udziału w obradach Walnego Zgromadzenia oraz korzystania w tym zakresie z praw im przysługujących, a Spółka zwołuje Walne Zgromadzenia, ustalając dni i godziny umożliwiające szeroki udział akcjonariuszy. Jednocześnie istnieje możliwość udziału w Walnym Zgromadzeniu za pośrednictwem pełnomocnika. Niezależnie od powyższego Spółka informuje, że posiada regulamin udziału w walnych zgromadzeniach Spółki przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, który został przyjęty uchwałą Rady Nadzorczej Spółki nr 1/4/2020 z dnia 16 kwietnia 2020 r. W przyszłości, o ile wystąpią ograniczenia administracyjne związane z ograniczeniem liczebności zgromadzeń, lub w przypadku faktycznego zainteresowania ze strony akcjonariuszy, Emitent zapewni akcjonariuszom udział w walnych zgromadzeniach również przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej.

Systemy kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Spółka nie ma w swojej strukturze odrębnej jednostki odpowiedzialnej za zarządzanie ryzykiem, audyt wewnętrzny i compliance. Zadania wynikające z tych obszarów wykonywane są bezpośrednio przez Zarząd oraz nadzorowane przez Komitet Audytu. Celem audytu wewnętrznego jest niezależne i obiektywne badanie, ocena i doskonalenie istniejących w Spółce procedur i mechanizmów kontroli wewnętrznych oraz ich praktycznego postrzegania w zakresie zgodności z przyjętymi procedurami. W przypadku wystąpienia nieprawidłowości mogą zostać przeprowadzone dodatkowe audyty. Za planowanie audytów i raportowanie o wynikach odpowiada Zarząd.

Szczegółowe zasady planowania i przeprowadzania audytów wewnętrznych określone będą w ramach procedur wewnętrznych Spółki. Komitet Audytu w razie potrzeby będzie zlecał kontrole doraźne w wybranych obszarach podmiotom zewnętrznym.

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji

Stan na dzień publikacji niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% w kapitale akcyjnym	Liczba głosów	% głosów
VENTURE FIZ	87 361	12,86%	87 361	12,86%
Krzysztof Kwiatek	73 879	10,87%	73 879	10,87%
Krzysztof Sałek	73 878	10,87%	73 878	10,87%
Tomasz Soból	73 752	10,85%	73 752	10,85%
Aviva Investors Poland TFI S.A.	46 583	6,86%	46 583	6,86%
Akcjonariusze <5% udziału w głosach na WZA	323 983	47,68%	323 983	47,68%
Razem	679 436	100,00%	679 436	100,00%

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na Walnym Zgromadzeniu zostało sporządzone na podstawie otrzymanych dotychczas zawiadomień od akcjonariuszy Emitenta w realizacji obowiązków wynikających z przepisów Ustawy o Ofercie Publicznej oraz Rozporządzenia MAR.

Posiadacze wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne

W Spółce nie funkcjonują papiery wartościowe dające specjalne uprawnienia kontrolne.

Ograniczenia odnośnie wykonania prawa głosu

Każda akcja Spółki uprawnia do wykonywania jednego głosu na Walnym Zgromadzeniu. Nie występują ograniczenia odnośnie wykonywania prawa głosu.

Ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki

Zgodnie ze Statutem w Spółce nie występują ograniczenia przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki.

Jednocześnie, zgodnie z umowami uczestnictwa zawieranymi w związku z Programem Motywacyjnym na lata 2020-2022, uprawnieni zobowiązują się do niezbywania nabytych w ramach Programu Motywacyjnego akcji przed dniem 30 czerwca 2024 r.

Zasady zmiany Statutu Spółki

Zasady dotyczące zmiany Statutu Spółki określone są w Kodeksie Spółek Handlowych oraz Statucie Spółki. Zmiana Statutu Spółki wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia i wpisu do rejestru.

Proponowane oraz dokonane zmiany statutu podawane są do publicznej wiadomości zarówno poprzez ogłoszenie o zwołaniu walnego zgromadzenia jak i we właściwych raportach bieżących, zamieszczanych na stronie internetowej Spółki.

Sposób działania Walnego Zgromadzenia

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki działa w oparciu o Kodeks Spółek Handlowych i Statut Spółki.

Walne Zgromadzenia odbywają się w siedzibie Spółki lub w innym miejscu w Warszawie. Walne Zgromadzenie jest zwoływane w trybie i na warunkach określonych w Kodeksie Spółek Handlowych oraz w Statucie Spółki.

Zgodnie z postanowieniami § 17 ust. 1 i 2 Statutu Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w przypadku jego nieobecności jeden z członków Rady, a w przypadku ich nieobecności Prezes Zarządu lub osoba wyznaczona przez Zarząd. Następnie wśród uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu wybiera się Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia.

Akcjonariusze reprezentujący co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w Spółce mogą zwołać Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie. Akcjonariusze wyznaczają przewodniczącego tego zgromadzenia. Akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej jedną dwudziestą kapitału zakładowego mogą żądać zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia i umieszczenia określonych spraw w porządku obrad.

Szczegółowe zasady prowadzenia obrad i podejmowania uchwał przez Walne Zgromadzenie może określać Regulamin Walnego Zgromadzenia uchwalany przez Walne Zgromadzenie. Dotychczas nie został uchwalony Regulamin Walnego Zgromadzenia.

Głosowanie na Walnym Zgromadzeniu jest jawne. Tajne głosowanie zarządza się przy wyborach oraz nad wnioskami o odwołanie członków organów Spółki lub likwidatorów, o pociągnięcie ich do odpowiedzialności, w sprawach osobowych i na wniosek przynajmniej jednego akcjonariusza obecnego lub reprezentowanego na Walnym Zgromadzeniu. Z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów Kodeksu spółek handlowych oraz postanowień Statutu uchwały Walnego Zgromadzenia zapadają bezwzględną większością głosów.

Uprawnienia Walnego Zgromadzenia wynikają z przepisów Kodeksu Spółek Handlowych oraz Statutu Spółki.

Prawa akcjonariuszy i sposób ich wykonywania

Zgodnie z art. 400 ksh oraz Statutem Spółki akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej jedną dwudziestą kapitału zakładowego mogą żądać zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia i umieszczenia określonych spraw w porządku obrad tego zgromadzenia. Żądanie zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia należy złożyć Zarządowi na piśmie lub w postaci elektronicznej.

Akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej jedną dwudziestą kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia określonych spraw w porządku obrad najbliższego walnego zgromadzenia. Żądanie powinno zostać zgłoszone zarządowi nie później niż na czternaście dni przed wyznaczonym terminem zgromadzenia. W spółce publicznej termin ten wynosi dwadzieścia jeden dni. Żądanie powinno zawierać uzasadnienie lub projekt uchwały dotyczącej proponowanego punktu porządku obrad. Żądanie może zostać złożone w postaci elektronicznej.

Prawo do uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu mają osoby będące akcjonariuszami Spółki w Dniu Rejestracji, przypadającym na szesnaście dni przed datą Walnego Zgromadzenia (szczegóły rejestracji na Walnym Zgromadzeniu podawane są każdorazowo w ogłoszeniu o zwołaniu). Akcjonariusz uczestniczy w Walnym Zgromadzeniu osobiście bądź przez pełnomocnika.

Opis działania organów zarządzających, nadzorujących lub administrujących emitenta oraz ich komitetów

Zarząd

Skład osobowy Zarządu oraz jego zmiany w ostatnim roku obrotowym

Skład Zarządu w roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2021 r. i na dzień publikacji niniejszego sprawozdania jest następujący:

Imię i nazwisko	Funkcja
Krzysztof Kwiatek	Prezes Zarządu
Krzysztof Sałek	Członek Zarządu
Tomasz Soból	Członek Zarządu

W 2021 r. oraz od jego zakończenia do dnia publikacji niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Zasady powoływania i odwoływania osób zarządzających

Zarząd Spółki liczy od 1 (jednego) do 3 (trzech) członków. Liczbę członków Zarządu określa Rada Nadzorcza. W skład Zarządu wchodzi Prezes Zarządu oraz Wiceprezes Zarządu i Członkowie Zarządu.

Członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani, a także zawieszani przez Radę Nadzorczą, z tym że członków pierwszego Zarządu powołują Założyciele. Kadencja każdego członka Zarządu trwa 5 (pięć) lat i każdy z członków Zarządu jest powoływany na indywidualną kadencję. Każdy z członków Zarządu może być wybrany na następną kadencję. Członek Zarządu może być odwołany lub zawieszony w czynnościach przez Radę Nadzorczą oraz Walne Zgromadzenie.

Uprawnienia oraz sposób działania Zarządu

Zarząd działa na podstawie obowiązujących przepisów prawa i postanowień Statutu Spółki. Zarząd jest zobowiązany zarządzać sprawami i majątkiem Spółki oraz spełniać obowiązki ze starannością wymaganą w działalności gospodarczej, zgodnie z uchwałami Walnego Zgromadzenia i Rady Nadzorczej.

Zgodnie ze Statutem Spółki, prawo zwołania posiedzenia Zarządu przysługuje każdemu członkowi Zarządu. Każdy z członków Zarządu musi otrzymać pisemne powiadomienie co najmniej na 7 (siedem) dni przed terminem posiedzenia. W nagłych przypadkach Prezes Zarządu może zarządzić inny sposób i krótszy termin zawiadomienia członków Zarządu o dacie posiedzenia lub zarządzić odbycie posiedzenia poza siedzibą Spółki.

Szczegółowe zasady organizacji i sposobu działania Zarządu mogą zostać określone w Regulaminie Zarządu, uchwalonym przez Zarząd i zatwierdzonym przez Radę Nadzorczą. Dotychczas Regulamin Zarządu nie został uchwalony.

Zarząd Spółki, na podstawie uprawnień przyznanych mu w § 8 ust. 8 Statutu, posiada kompetencje do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego o kwotę wynoszącą do 67.000,00 (sześćdziesiąt siedem tysięcy) złotych poprzez emisję do 67.000 (sześćdziesiąt siedem tysięcy) nowych akcji zwykłych o wartości nominalnej 1 (jeden) złoty każda akcja („**Kapitał Docelowy**”). Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki w ramach Kapitału Docelowego może zostać dokonane wyłącznie na potrzeby zaoferowania akcji wyemitowanych w ramach Kapitału Docelowego: (i) kluczowym pracownikom i współpracownikom Spółki w ramach zatwierdzonego uprzednio przez Walne Zgromadzenie programu motywacyjnego obejmującego maksymalnie 37.000 (trzydzieści siedem tysięcy) akcji oraz (ii) inwestorom zainteresowanym inwestycją w Spółkę wybranym dowolnie przez Zarząd spośród osób trzecich – z wyłączeniem członków Zarządu Spółki – („**Inwestorzy**”), z zastrzeżeniem, że liczba nowych akcji wyemitowanych w ramach podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach Kapitału Docelowego na potrzeby zaoferowania ich Inwestorom nie może przekroczyć 30.000 (trzydzieści tysięcy) akcji, a termin podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach Kapitału Docelowego na potrzeby zaoferowania ich Inwestorom nie może być wcześniejszy niż 18 (osiemnaście miesięcy) od dnia rejestracji w rejestrze przedsiębiorców zmiany Statutu Spółki obejmującej przyznanie Zarządowi uprawnienia do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach Kapitału Docelowego (Zarząd uchwałę o takim podwyższeniu kapitału może podjąć nie wcześniej niż dnia 9 stycznia 2022 roku). Szczegółowe zasady dokonania przez Zarząd takiego podwyższenia kapitału normują § 8 ust. 8 i 9 Statutu.

Rada Nadzorcza

Skład osobowy Rady Nadzorczej oraz jego zmiany w ostatnim roku obrotowym

Skład Rady Nadzorczej Spółki według stanu na dzień 31.12.2021 r.:

Imię i nazwisko	Funkcja
Michał Paziewski	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Mirosława Cienkowska	Członek Rady Nadzorczej
Artur Lebedziński	Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Likowski	Członek Rady Nadzorczej
Piotr Piskorz	Członek Rady Nadzorczej

W 2021 r. nastąpiły poniższe zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki:

- W dniu 13 stycznia 2021 r. Spółka raportem bieżącym nr 1/2021 przekazała informację od akcjonariusza – Venture Funduszu Inwestycyjnego Zamkniętego, który, działając na podstawie § 17 ust. 2 Statutu Spółki, z dniem 13 stycznia 2021 r. odwołał ze stanowiska Członka Rady Nadzorczej Pana Andrzeja Knigawkę oraz jednocześnie w jego miejsce powołał Panią Mirosławę Cienkowską.

- Raportem bieżącym nr 13/2021 Spółka poinformowała, że Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki (dalej „ZWZ”) w dniu 24 czerwca 2021 r. podjęło uchwałę nr 18 w przedmiocie odwołania Pana Ryszarda Brudkiewicza ze składu Rady Nadzorczej Spółki. Jednocześnie uchwałą nr 19 ZWZ powołało w skład Rady Nadzorczej Spółki Pana Artura Lebiedzińskiego.

Od zakończenia okresu sprawozdawczego do dnia publikacji niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki nie uległ zmianie.

Zasady powoływania i odwoływania osób nadzorujących

Rada Nadzorcza wykonuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich obszarach działalności. Składa się z 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) członków, w tym Przewodniczącego, Wiceprzewodniczącego i Członków Rady Nadzorczej. Członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie, z zastrzeżeniem, że akcjonariuszowi – Venture Funduszowi Inwestycyjnemu Zamkniętemu w okresie, w którym posiada co najmniej 10% udziału w kapitale zakładowym Spółki, przysługuje uprawnienie osobiste do powoływania i odwoływania jednego członka Rady Nadzorczej. Liczbę członków Rady Nadzorczej określa Walne Zgromadzenie. Przewodniczącego Rady Nadzorczej wybiera Rada Nadzorcza spośród swoich członków. Kadencja członków Rady Nadzorczej jest wspólna i wynosi 5 (pięć) lat. Każdy członek Rady Nadzorczej może być ponownie wybrany do pełnienia tej funkcji.

Uprawnienia oraz sposób działania Rady Nadzorczej

Sposób funkcjonowania Rady Nadzorczej Emitenta został przewidziany w § 18 Statutu Spółki.

Stosownie do § 19 ust. 17 Statutu, szczegółowe zasady działania Rady Nadzorczej Spółki mogą zostać określone przez Regulamin Rady Nadzorczej. Prawo uchwalenia Regulaminu Rady Nadzorczej ma Rada Nadzorcza, która uchwała również Regulamin Komitetu Audytu. W Spółce obowiązuje Regulamin Rady Nadzorczej przyjęty uchwałą nr 12/06/2020 Rady Nadzorczej z dnia 25 czerwca 2020 r., zgodnie z postanowieniami obowiązującego w tej dacie Statutu Spółki.

Komitety Rady Nadzorczej

W ramach Rady Nadzorczej Spółki funkcjonuje Komitet Audytu, powołani uchwałą Rady Nadzorczej. Spółka nie planuje powołania Komitetu do spraw wynagrodzeń.

Komitet Audytu

Rada Nadzorcza Spółki uchwałą nr 14/06/2020 z dnia 25 czerwca 2020 r., na podstawie § 18 ust. 10 Statutu Spółki, wyodrębniła spośród swoich członków Komitet Audytu Spółki w rozumieniu ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym („UoBR”).

Skład Komitetu Audytu:

Imię i nazwisko	Funkcja
Mirosława Cienkowska	Przewodnicząca Komitetu Audytu
Michał Paziewski	Członek Komitetu Audytu
Piotr Piskorz	Członek Komitetu Audytu

W skład Komitetu Audytu wchodzi:

- **Mirosława Cienkowska** – Przewodnicząca Komitetu Audytu – niezależna w rozumieniu ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, posiadająca wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych;

- **Michał Paziewski** – Członek Komitetu Audytu – niezależny w rozumieniu ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, posiadający wiedzę i umiejętności z zakresu branży Spółki;
- **Piotr Piskorz** – Członek Komitetu Audytu – niezależny w rozumieniu ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym.

Pani Mirosława Cienkowska jest absolwentką Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie na kierunku Strategie inwestycyjne i kapitałowe, z tytułem magistra. Od 2007 r. posiada uprawnienia biegłego rewidenta oraz wykonuje ten zawód. Doświadczenia zawodowe zdobywała w jednej z firm tzw. wielkiej czwórki. Od sierpnia 2009 r. związana zawodowo z PKF Consult – początkowo jako Prezes Zarządu PKF Accounting Sp. z o.o. (obecnie PKF BPO Consult Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.), a obecnie jako Partner i Dyrektor Regionu Centrum w PKF Consult Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. gdzie odpowiada za działalność operacyjną departamentu audytu oraz konsultingu. Pani Mirosława Cienkowska brała udział w wielu badaniach spółek i grup kapitałowych, w tym publicznych, w procesach due diligence oraz w projektach doradczych związanych z rachunkowością i sprawozdawczością spółek. Jest również wykładownicą w zakresie Międzynarodowych Standardów Rewizji Finansowej oraz Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej. Powyższe jest potwierdzeniem wiedzy i umiejętności Mirosławy Cienkowskiej w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych.

Pan Michał Paziewski posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie obsługi prawnej podmiotów z branży gamingowej, w tym prowadzonej w sposób stały. W konsekwencji posiada wiedzę i umiejętności dot. branży, w której działa Spółka, w szczególności w obszarze znajomości umów i innych dokumentów wykorzystywanych w branży gamedev związanych z produkcją gier, procesem ich wydawania, marketingu, zasadami zatrudniania osób w branży, kontraktowania usług itd. Ponadto, Pan Michał Paziewski od listopada 2017 r. jest członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dzięki czemu pozyskał znajomość całego procesu produkcji gier, zasad wprowadzania ich na rynek, badania potrzeb rynku, zasad marketingu, mechanizmów i kanałów ich dystrybucji itd., a także, w ramach prac w Radzie Nadzorczej, na bieżąco pozyskuje informacje z rynku gamedev, w tym w zakresie otoczenia konkurencyjnego czy globalnych trendów.

Świadczenie przez firmę audytorską badającą sprawozdanie finansowe Emitenta dozwolonych usług niebędących badaniem

Firma audytorska badająca sprawozdanie finansowe Spółki dokonała oceny sprawozdania o wynagrodzeniach Zarządu i Rady Nadzorczej od 1 stycznia 2021 roku do 31 grudnia 2021 roku w zakresie zamieszczenia w nim informacji wymaganych na podstawie odpowiednich przepisów.

Główne założenia polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania oraz polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem

Na posiedzeniu w dniu 6 kwietnia 2021 r. Komitet Audytu przyjął:

- politykę wyboru firmy audytorskiej do badania sprawozdań finansowych, do której załącznik stanowi „Procedura wyboru firmy audytorskiej do badania sprawozdań finansowych Creepy Jar S.A.” stanowiącej załącznik do Polityki, dalej łącznie „**Polityka wyboru firmy audytorskiej**”, oraz
- politykę świadczenia na rzecz Spółki przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie sprawozdań finansowych Spółki, podmioty powiązane z tą firmą oraz przez członka sieci firmy audytorskiej (w rozumieniu przepisów powszechnie obowiązujących) dozwolonych usług niebędących badaniem sprawozdania finansowego Spółki (dalej „**Polityka świadczenia przez firmę audytorską dozwolonych usług niebędących badaniem**”;

Główne założenia „Polityki wyboru firmy audytorskiej”:

- sprawozdanie finansowe Spółki za dany rok podlega ustawowemu badaniu przez firmę audytorską według wymogów odpowiednich przepisów prawa;
- od dnia rozpoczęcia notowań akcji Spółki na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., śródroczne sprawozdanie finansowe Spółki będzie podlegać przeglądowi przez firmę audytorską według wymogów odpowiednich przepisów prawa;
- zgodnie z dyspozycją § 20 pkt. 1 i) Statutu Spółki wyboru firmy audytorskiej do badania sprawozdań finansowych dokonuje Rada Nadzorcza;
- przeglądu sprawozdania finansowego dokonuje audytor wybrany do przeprowadzenia badania sprawozdania finansowego na podstawie Polityki;
- Rada Nadzorcza ustalając politykę wyboru firmy audytorskiej ma na celu przede wszystkim wysoką jakość informacji finansowej, która kierowana jest do interesariuszy Spółki;
- wyboru firmy audytorskiej dokonuje się na podstawie Polityki z uwzględnieniem wymogów przepisów prawa, w szczególności przepisów Ustawy o biegłych rewidentach i Rozporządzeniu 537/2014.
- wyboru firmy audytorskiej dokonuje się na okres od 2 do 5 lat;
- maksymalny czas nieprzerwanego trwania zleceń badań ustawowych, przeprowadzanych przez tę samą firmę audytorską lub firmę audytorską powiązaną z tą firmą audytorską lub jakiegokolwiek członka sieci działającej w państwach Unii Europejskiej, do której należą te firmy audytorskie, nie może być dłuższy niż wynika z Ustawy Rozporządzenia Parlamentu UE nr 537/2014 (aktualnie wynosi on 10 lat);
- czas trwania zlecenia liczy się od pierwszego roku obrotowego objętego umową zlecenia badania, w którym po raz pierwszy powołano biegłego lub firmę audytorską do przeprowadzenia następujących po sobie nieprzerwanie badań jednostki zainteresowania publicznego;
- zgodnie z przepisami art. 130 ust. 3 Ustawy o biegłych rewidentach zawarcie kolejnej umowy o badanie z dotychczasową firmą audytorską, wybraną na mocy Polityki może przebiegać w trybie uproszczonym;
- wybór jest dokonywany z uwzględnieniem zasad bezstronności i niezależności firmy audytorskiej oraz analizy prac realizowanych przez nią w Spółce, a wykraczających poza zakres badania sprawozdania finansowego celem uniknięcia konfliktu interesów. Ponadto, na każdym etapie procedury wyboru firmy audytorskiej do badania i przeglądu rocznych i śródrocznych sprawozdań finansowych spółka kontroluje i monitoruje niezależność biegłego rewidenta i firmy audytorskiej.

Główne założenia „Polityki świadczenia przez firmę audytorską dozwolonych usług niebędących badaniem”:

- podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych może świadczyć na rzecz Spółki usługi niebędące badaniem lub przeglądem sprawozdań finansowych, które nie stanowią usług zabronionych zgodnie odpowiednimi przepisami prawa oraz jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową Spółki, po przeprowadzeniu przez Komitet Audytu oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności oraz wyrażeniu przez Komitet Audytu zgody na ich świadczenie;
- w przypadku gdy biegły rewident lub firma audytorska świadczą przez okres co najmniej trzech kolejnych lat obrotowych na rzecz Emitenta, jego jednostki dominującej lub jednostek przez nią kontrolowanych usługi niebędące badaniem sprawozdań finansowych wymienione w punkcie V Polityki świadczenia przez firmę audytorską dozwolonych usług niebędących badaniem całkowite wynagrodzenie z tytułu takich usług nie może przekroczyć 70% średniego wynagrodzenia płaconego w trzech kolejnych ostatnich latach obrotowych z tytułu badania ustawowego (badań ustawowych) Spółki. Limit wynagrodzenia nie dotyczy usług, których świadczenie jest wymagane zgodnie z przepisami ustawodawstwa unijnego lub krajowego. Komitet Audytu monitoruje limity wynagrodzenia firmy audytorskiej.

Rekomendacja wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania

Rekomendacja Komitetu Audytu dotycząca wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania spełniała obowiązujące warunki opisane w Polityce wyboru firmy audytorskiej, o której mowa powyżej.

Komitet Audytu uznał za zasadne zastosowanie uproszczonego trybu wyboru firmy audytorskiej do badania sprawozdań finansowych, o którym mowa w pkt. VII Polityki wyboru firmy audytorskiej, tj. przedłużenie współpracy z dotychczasową firmą audytorską wybraną przed wejściem w życie Polityki wyboru firmy audytorskiej, po przeprowadzeniu przez Spółkę, Komitet Audytu i Radę Nadzorczą analizy niezależności firmy audytorskiej, kluczowego biegłego rewidenta oraz zespołu audytorskiego oraz innych aspektów wskazanych w ww. dokumencie.

W dniu 18 maja 2021 roku Spółka zawarła z Grant Thornton Polska Sp. z o.o. Sp.k. umowę na usługi badania jednostkowego sprawozdania finansowego sporządzonego za okres od 1 stycznia 2021 roku do 31 grudnia 2021 roku oraz okres, a także przeglądu jednostkowego śródrocznego sprawozdania finansowego sporządzonego za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 czerwca 2021 roku oraz za okres od 1 stycznia 2022 roku do 30 czerwca 2022 roku i sporządzenia raportu z przeglądu.

Szczegółowe wynagrodzenia firmy audytorskiej za 2021 r. zostały zaprezentowane w Nocie nr 57 Sprawozdania Finansowego Spółki za 2021 rok.

Posiedzenia komitetu audytu

W 2021 r. odbyło się pięć posiedzeń Komitetu Audytu.



CREEPY  JAR

ul. Człuchowska 9, 01-360 Warszawa

ir@creepyjar.com