

O SPÓŁCE

Creepy Jar S.A. jest producentem i wydawcą gier komputerowych tworzonych w oparciu o własne IP, 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.

Aktualnie zespół Creepy Jar obejmuje ponad 40 twórców gier których kompetencje pokrywają kluczowe obszary niezbędne do produkcji wysokiej jakości tytułów.

PRZESŁANKI INWESTYCYJNE

Zespół wysoko wykwalifikowanych specjalistów posiadających wieloletnie doświadczenie zdobyte przy tworzeniu najważniejszych polskich gier;

Kompetentny, doświadczony Zarząd bezpośrednio uczestniczący w procesie produkcyjnym i zaangażowany w Spółkę kapitałowo (jako akcjonariusze członkowie Zarządu posiadają łącznie ponad 32% udziału w głosach na WZA);

Efektywny model biznesowy skutkujący systematycznym wzrostem sprzedaży (ponad 3 mln sprzedanych kopii gry Green Hell) i dobrymi wynikami finansowymi;

Bardzo dobra kondycja finansowa Spółki umożliwiająca realizację kolejnych autorskich projektów (aktualnie produkcja Chimery);

WYBRANE DANE FINANSOWE (mln PLN)

	31.12.2021	31.12.2020	r/r
Bilans			
Suma bilansowa	74,4	37,9	96%
Aktywa trwałe	5,4	3,2	69%
Aktywa obrotowe	69,0	34,7	99%
Kapitał własny	71,0	35,5	100%
Rezerwy na zobowiązania	0,6	0,1	
Zobowiązania krótkoterminowe	2,5	0,4	
Zobowiązania długoterminowe	0,2	1,8	
Cashflow			
	2021	2020	r/r
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	35,5	25,1	42%
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-3,6	-3,2	13%
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-0,2	-0,1	10%
Środki pieniężne na koniec okresu	59,7	28,0	113%
Rachunek zysków i strat			
	2021	2020	r/r
Przychody netto ze sprzedaży	46,1	37,7	22%
Koszty działalności operacyjnej	15,9	12,2	31%
Zysk (strata) ze sprzedaży	30,2	25,5	18%
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	30,2	25,5	18%
EBITDA	31,8	26,7	19%
Zysk (strata) brutto	31,4	24,5	28%
Zysk (strata) netto	29,1	22,4	30%

AKCJE NA GIEŁDZIE

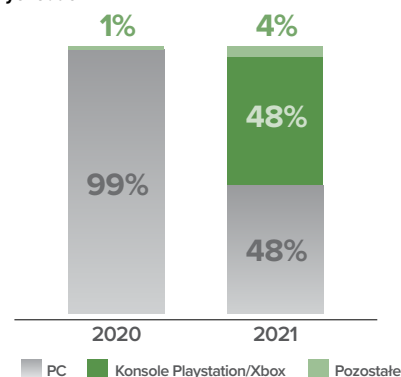
Nazwa:	CREEPY JAR S.A.
Kod ISIN:	PLCRPJ00019
Ticker GPW:	CRJ
Ticker Reuters:	CRJ.WA
Ticker Bloomberg:	CRJ PW
Rynek notowań:	Główny rynek akcji (podstawowy)
Indeksy:	WIGTECHTR, sWIG80TR, WIG-Poland, InvestorMS, sWIG80, WIG, WIG-Gry

WYBRANE STATYSTYKI

	2021
Liczba akcji w obrocie na koniec roku (szt.)	679 436
Kapitalizacja na koniec roku (mln PLN)	540
Cena akcji na koniec roku (PLN)	795
Cena maksymalna w roku (PLN)	1 220
Cena minimalna w roku (PLN)	670
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	852
Średni dzienny wolumen obrotów (szt.)	1 141

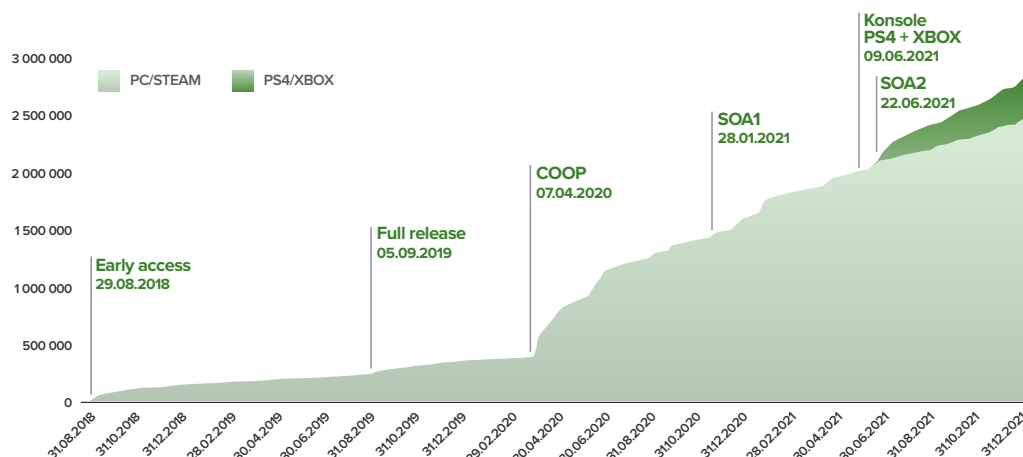
DYWERSYFIKACJA ŹRÓDEŁ PRZYCHODÓW

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



SPRZEDAŻ BRUTTO

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



3+ mln kopii Green Hell łącznie

Całkowita sprzedaż brutto na PC/Steam, PlayStation i Xbox od premiery gry w 2018 r.

1,26 mln kopii Green Hell w 2021 r.

Sprzedaż brutto na PC/Steam, PlayStation i Xbox w całym 2021 r.



900 tys. kopii

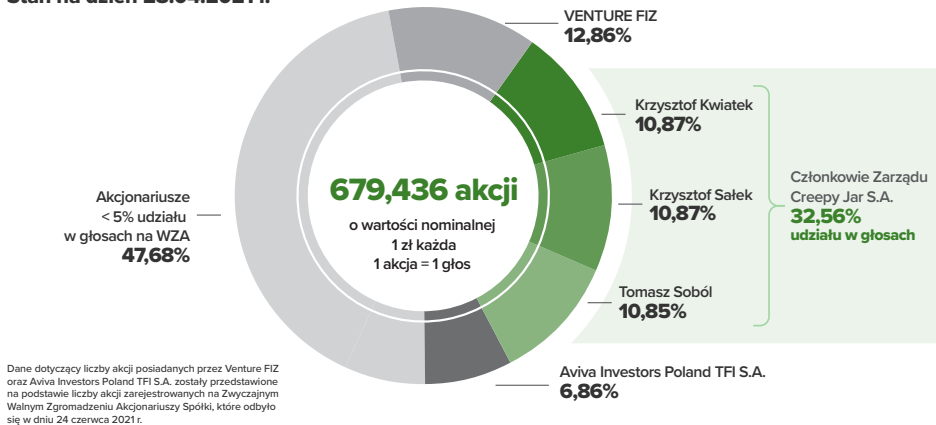
360 tys. kopii

CREEPY JAR S.A. – WYNIKI 2021

FACT SHEET

AKCJONARIAT

Stan na dzień 28.04.2021 r.



ZARZĄD



Krzysztof Kwiatek
Prezes Zarządu



Krzysztof Sałek
Członek Zarządu



Tomasz Soból
Członek Zarządu

STRATEGIA

BUDOWA PORTFOLIO WYSOKIEJ JAKOŚCI GIER KOMPUTEROWYCH W OPARCIU O WŁASNE IP

WIODĄCY DEVELOPER W SEGMENTIE PREMIUM INDIE

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

SAMODZIELNE FINANSOWANIE PRODUKCJI

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

ROZSZERZANIE PORTFOLIO PRODUKCYJNEGO

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

DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ TWÓRCÓW GIER

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

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

KALENDARZ INWESTORA



26.05.2022 r.

Wyniki finansowe Q1 2022



08.06.2022 r.

Pekao Technology Conference

KONTAKT

ir@creepyjar.com

Katarzyna Konieckiewicz

IR Manager

+48 530 502 264

www.creepyjar.com

