

CREEPY JAR S.A. – WYNIKI Q1 2022

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)

	31.03.2022	31.12.2021	31.03.2021
Bilans			
Suma bilansowa	83,5	74,4	44,8
Aktywa trwałe	7,0	5,4	4,3
Aktywa obrotowe	76,6	69,0	40,1
Kapitał własny	79,1	71,0	41,8
Rezerwy na zobowiązania	0,6	2,3	0,4
Zobowiązania krótkoterminowe	0,2	0,2	0,3
Zobowiązania długoterminowe	3,7	2,5	2,3
Cashflow	Q1 2022	2021	Q1 2021
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	10,9	35,5	8,8
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-0,6	-3,6	-1,0
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-0,04	-0,2	-0,04
Środki pieniężne na koniec okresu	69,9	59,7	36,2
Rachunek zysków i strat	Q1 2022	2021	Q1 2021
Przychody netto ze sprzedaży	11,0	46,1	8,2
Koszty działalności operacyjnej	4,2	15,9	3,6
Zysk (strata) ze sprzedaży	6,8	30,2	4,6
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	6,7	30,2	4,6
EBITDA	6,9	31,8	5,4
Zysk (strata) brutto	7,2	31,4	5,2
Zysk (strata) netto	6,5	29,1	4,8

AKCJE NA GIEŁDZIE

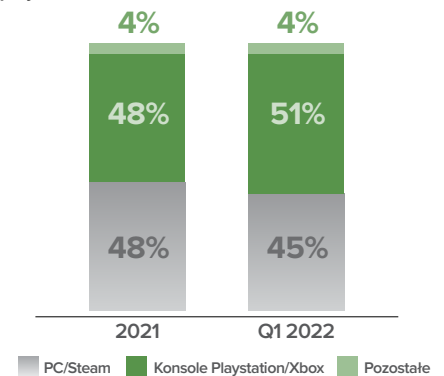
Nazwa:	CREEPY JAR S.A.
Kod ISIN:	PLCRPJR00019
Ticker GPW:	CRJ
Ticker Reuters:	CRJ.WA
Ticker Bloomberg:	CRJ PW
Rynek notowań:	Główny rynek akcji (podstawowy)
Indeksy:	WIGTECHTR, sWIG80TR, WIG-Poland, InvestorMS, sWIG80, WIG, WIG-Gry

WYBRANE STATYSTYKI

	2021
Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)	679 436
Kapitalizacja na koniec roku (mln PLN)	489
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 (sztuk)	1 141

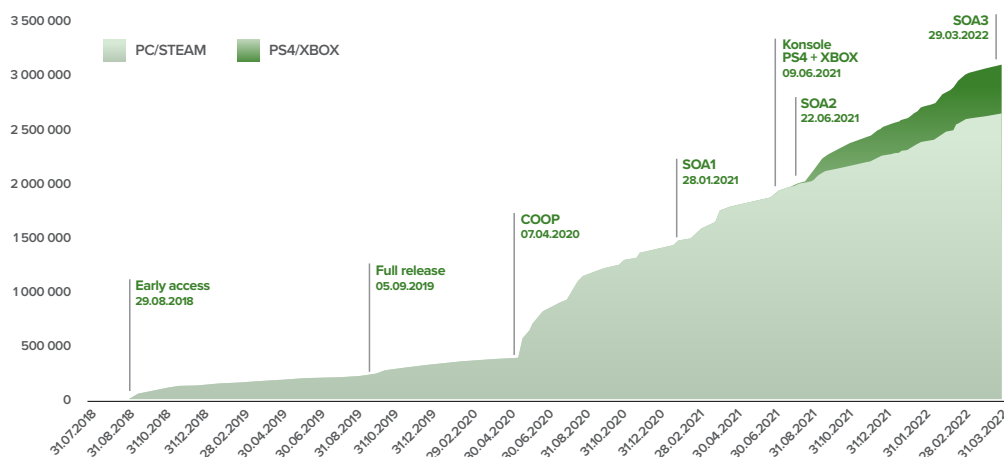
DYWERSYFIKACJA ŹRÓDEŁ PRZYCHODÓW

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.

305 tys. kopii Green Hell w Q1 2022 r.

Sprzedaż brutto na PC/Steam, PlayStation i Xbox w Q1 2022 r.



203 tys. kopii



102 tys. kopii



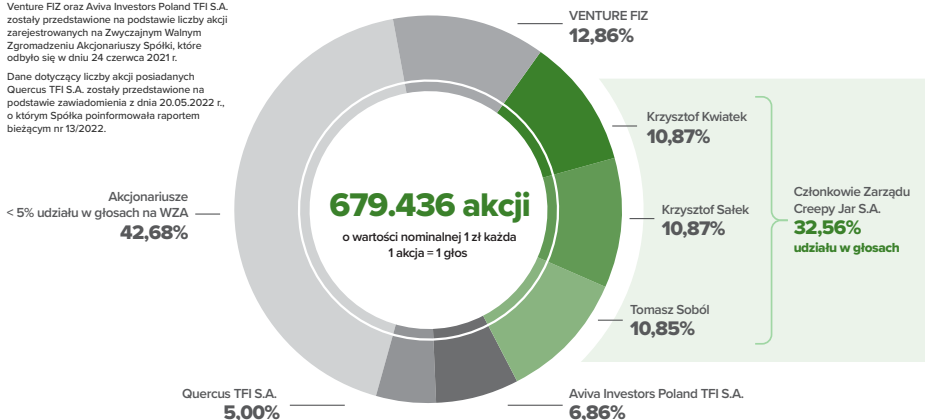
FACT SHEET

CREEPY JAR S.A. – WYNIKI Q1 2022

AKCJONARIAT – stan na dzień 26.05.2022 r.

Dane dotyczące liczby akcji posiadanych przez Venture FIZ oraz Aviva Investors Poland TFI S.A. zostały przedstawione na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 24 czerwca 2021 r.

Dane dotyczące liczby akcji posiadanych przez Quercus TFI S.A. zostały przedstawione na podstawie zawiadomienia z dnia 20.05.2022 r., o którym Spółka poinformowała raportem bieżącym nr 13/2022.



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 SEGMENTCIE 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



07.06.2022 r.

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy



08.06.2022 r.

Pekao Technology Conference

KONTAKT

ir@creepyjar.com

Katarzyna Konieckiewicz

IR Manager

+48 530 502 264

www.creepyjar.com

