



## 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 osób, których kompetencje pokrywają kluczowe obszary niezbędne do produkcji wysokiej jakości tytułów.

## Akcje na giełdzie

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

## 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 ponad 32% udziału w głosach na WZA);
- Efektywny model biznesowy** skutkujący systematycznym wzrostem sprzedaży (ponad 3,5 mln sprzedanych kopii gry Green Hell) i dobrymi wynikami finansowymi;
- Bardzo dobra kondycja finansowa** Spółki umożliwiająca realizację kolejnych autorskich projektów (aktualnie produkcja Chimery);

## Wybrane statystyki

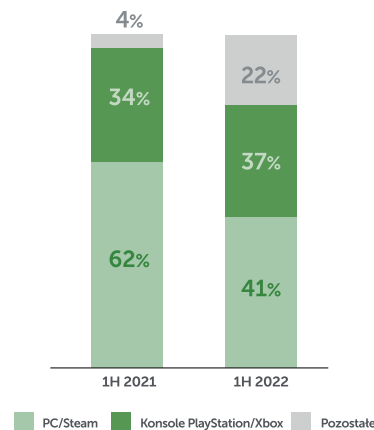
	2021
<b>Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)</b>	679 436
<b>Kapitalizacja na koniec roku (mln PLN)</b>	489
<b>Cena akcji na koniec roku (PLN)</b>	795
<b>Cena maksymalna w roku (PLN)</b>	1 220
<b>Cena minimalna w roku (PLN)</b>	670
<b>Średnia cena w okresie – wazona wolumenem (PLN)</b>	852
<b>Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)</b>	1 141

## Wybrane dane finansowe (mln PLN)

Bilans	30.06.2022	31.12.2021	30.06.2021
Suma bilansowa	84,7	74,4	54,3
Aktywa trwałe	10,2	5,4	5,7
Aktywa obrotowe	74,5	69,0	48,6
Kapitał własny	78,3	71,0	50,7
Rezerwy na zobowiązania	1,4	0,6	0,9
Zobowiązania krótkoterminowe	0,1	0,2	0,3
Zobowiązania długoterminowe	4,8	2,5	2,3
Cashflow	1H 2022	2021	1H 2021
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	18,1	35,5	12,1
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-10,3	-3,6	-1,9
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-14,7	-0,2	-0,1
Środki pieniężne na koniec okresu	53,2	59,7	38,1
Rachunek zysków i strat	1H 2022	2021	1H 2021
Przychody netto ze sprzedaży	28,1	46,1	22,1
Koszty działalności operacyjnej	8,9	15,9	7,9
Zysk (strata) ze sprzedaży	19,2	30,2	13,3
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	19,1	30,2	13,3
EBITDA	19,5	31,8	14,6
Zysk (strata) brutto	20,2	31,4	13,7
Zysk (strata) netto	18,6	29,1	12,1

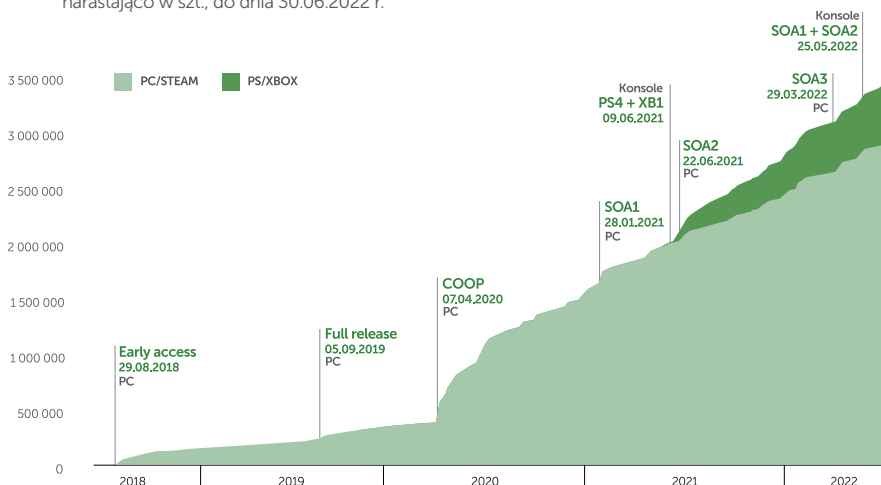
## Dywersyfikacja źródeł przychodów

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 w szt., do dnia 30.06.2022 r.



# 3,5 mln kopii łącznie

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

# 649 tys. kopii

na platformach PC/Steam, Sony PlayStation i Microsoft Xbox w 1H 2022

# 459 tys. kopii

PC/Steam

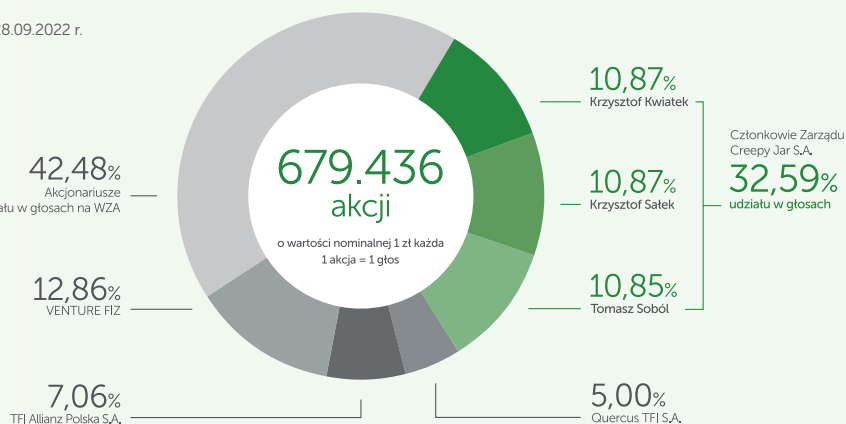
# 190 tys. kopii

PlayStation i Xbox



## Akcjonariat

Stan na dzień 28.09.2022 r.



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.

Dane dotyczące liczby akcji posiadanych przez Venture FIZ zostały przedstawione na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 7 czerwca 2022 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 SURVIVAL SIMULATION I BASE BUILDING

Wysoka jakość gry Green Hell i bardzo dobre wyniki sprzedaży.

#### SAMODZIELNE FINANSOWANIE PRODUKCJI

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

#### ROZSZERZENIE PORTFOLIO PRODUKCYJNEGO

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

#### DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ TWÓRCÓW GIER

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

## 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 konsolach PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch oraz Oculus Quest 2.
- Dążenie do zapewnienia dostępności gier na nowych platformach, w tym konsolach kolejnej generacji.

## Kalendarz inwestora

Raport okresowy za 3Q 2022  
24.11.2022 r.

### Kontakt

[ir@creepyjar.com](mailto:ir@creepyjar.com)

Katarzyna Konieckiewicz  
IR Manager, +48 530 502 264

[www.creepyjar.com](http://www.creepyjar.com)

