

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Creepy Jar S.A.

za I półrocze 2022 r.



Warszawa, 28 września 2022 r.

PODSUMOWANIE 1H 2022

Sprzedaż

28,1 mln
PLN

przychody ze sprzedaży

+32% wobec 21,2 mln PLN w 1H 2021

649 tys.
kopii

łączna sprzedaż brutto Green Hell

na platformach PC/Steam (459 tys.),
Sony PlayStation i Microsoft Xbox (190 tys.) w 1H 2022



Spirits of Amazonia 3
PC

premiera 29.03.2022 r.



Spirits of Amazonia 1 i 2
PlayStation i Xbox One

premiera 25.05.2022 r.



Green Hell VR
Oculus Quest 2 i Steam

premiera 07.04.2022 r. i 09.06.2022 r.

Wyniki finansowe

19,5 mln
PLN

EBITDA

+34% wobec 13,3 mln PLN w 1H 2021

18,6 mln
PLN

zysk netto

+54% wobec 12,1 mln PLN w 1H 2021

66%

rentowność zysku netto

+9 p.p. wobec 57% w 1H 2021

14,6 mln
PLN

pierwsza wypłata dywidendy

28.06.2022 r.

Produkcja

3,5 mln
PLN

nakłady i koszty produkcji gier

wobec 2,5 mln PLN w 1H 2021

1,7 mln
PLN

nakłady na produkcję Chimery w 1H 2022

4,6 mln PLN - łączne nakłady na produkcję
Chimery do dnia 30.06.2022 r.



SPIS TREŚCI

Podsumowanie.....	1
Sprawozdanie Zarządu z działalności Creepy Jar S.A. w I półroczu 2022 roku	3
Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu	3
O Creepy Jar	3
Informacje o podstawowych produktach Spółki.....	4
Green Hell	4
Chimera.....	5
Model biznesowy	6
Podstawowe założenia strategii Spółki	7
Czynniki ryzyka.....	8
Istotne dokonania lub niepowodzenia Emitenta w okresie I półrocza 2022 r.	12
Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe.....	14
Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta.....	14
Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	14
Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego	15
Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego	15
Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności emitenta	15
Informacje o zawarciu przez emitenta jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	16
Informacje o udzieleniu przez emitenta lub poręczeniu kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji	16
Informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	16
Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.....	16
Oświadczenie Zarządu	19

Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu

Skrócone półroczne sprawozdanie finansowe Creepy Jar S.A. (dalej „**Sprawozdanie finansowe**”) sporządzone zostało zgodnie z przepisami:

- ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tekst jednolity Dz. U. 2021 poz. 217, z późniejszymi zmianami);
- Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 5 października 2020 r. w sprawie zakresu informacji wykazywanych w sprawozdaniach finansowych i skonsolidowanych sprawozdaniach finansowych, wymaganych w prospekcie emisyjnym dla emitentów z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, dla których właściwe są polskie zasady rachunkowości (tekst jednolity Dz. U. 2020, poz. 2000), („Rozporządzenie o sprawozdaniach emitentów”);
- Rozporządzenia Ministra Finansów z 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. z 2018 roku poz. 757) („Rozporządzenie w sprawie informacji bieżących i okresowych”);

O ile nie wskazano inaczej wszelkie wielkości zostały wykazane w PLN i zaokrąglone do pełnych złotych.

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.

Informacje o podstawowych produktach Spółki

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

Green Hell

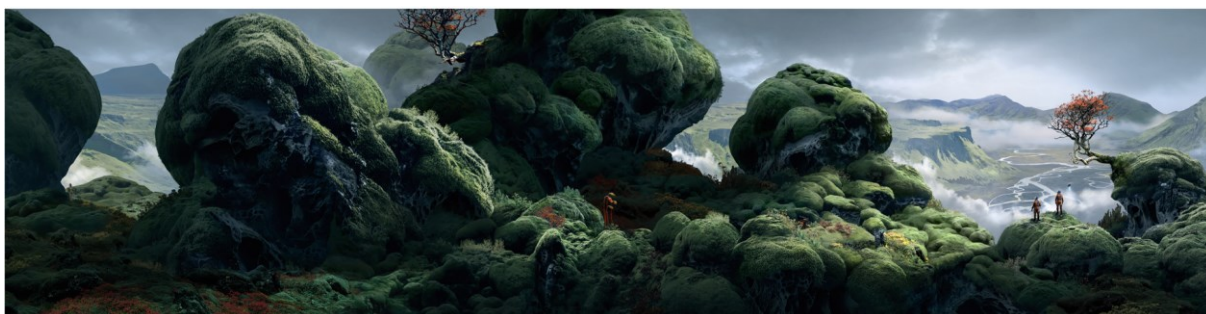
Pierwsza produkcja Emitenta, Green Hell, to realistyczny symulator przetrwania rozgrywający się w otwartym świecie lasu deszczowego Amazonii. Gracze wcielają się postać antropologa, Jake’a Higginsa, który trafia do wiernie odwzorowanej i pełnej śmiertelnych zagrożeń amazońskiej dżungli. Szybko musi nauczyć 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 rozrywki oraz wciągającą fabułą. Green Hell odniósł międzynarodowy sukces i zyskał duże uznanie wśród graczy oraz recenzentów (87% pozytywnych recenzji na Steam). W lipcu 2022 r. łączna sprzedaż brutto gry na platformach PC/Steam, PlayStation i Xbox przekroczyła 3,5 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 PC/Steam, w wersji na konsole PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch oraz Green Hell VR na platformach Oculus Quest 2, Oculus Rift i Steam.

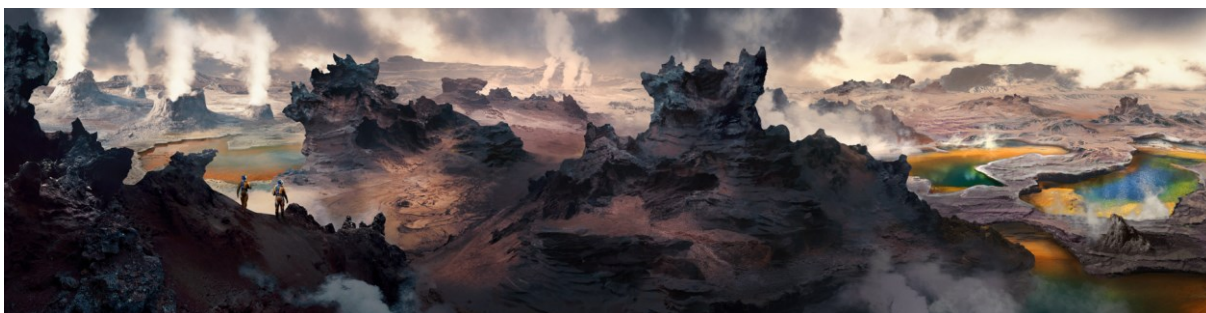
Od premiery w formule early access tytuł jest regularnie wspierany aktualizacjami zawierającymi ulepszenia, nowy контент i nowe wątki fabularne, które wyraźnie rozszerzają zawartość gry i zapewniają graczom kolejne godziny rozrywki. Do tej pory Green Hell doczekał się ponad 80 aktualizacji, w tym kilkunastu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

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.



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. 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 grę będzie wyróżniać duża dynamika zmian w otoczeniu, atrakcyjne wątki fabularne oraz więcej elementów survivalu, w szczególności walki. Data premiery produkcji nie została jeszcze ustalona.

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.

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 Emitent 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 w sierpniu 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, Oculus Rift i Steam (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.

Podstawowe założenia strategii Spółki

Budowa portfolio wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP



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 krótkoterminowych aktywów finansowych (61,2 mln PLN na dzień 30.06.2022 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 licencjodawców 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 osób, 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.

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 z 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 osiągniętych 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 dekoniunktura 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 zaniepokoić 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 przeznaczonych 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 42% w 2021 r., 86% w 2020 r. oraz 98% w 2019 r. Natomiast łączny udział trzech ww. podmiotów w przychodach ze sprzedaży wyniósł 75% w I półroczu 2022 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 osiągnięte 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 mogą mieć negatywny wpływ na osiągnięte 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 osiągniętych 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 I półroczu 2022 r. przychody ze sprzedaży denominowane w USD wyniosły w przeliczeniu na PLN 23,7 mln PLN, co stanowiło blisko 85% wszystkich przychodów ze sprzedaży Emitenta. Spółka generuje przychody ze sprzedaży również w EUR, a ich wartość po przeliczeniu na PLN w I półroczu 2022 r. wyniosła 3,1 mln PLN, co stanowiło 11% 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 I półroczu 2022 r. 75% 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 jest 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 nałożenia 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.

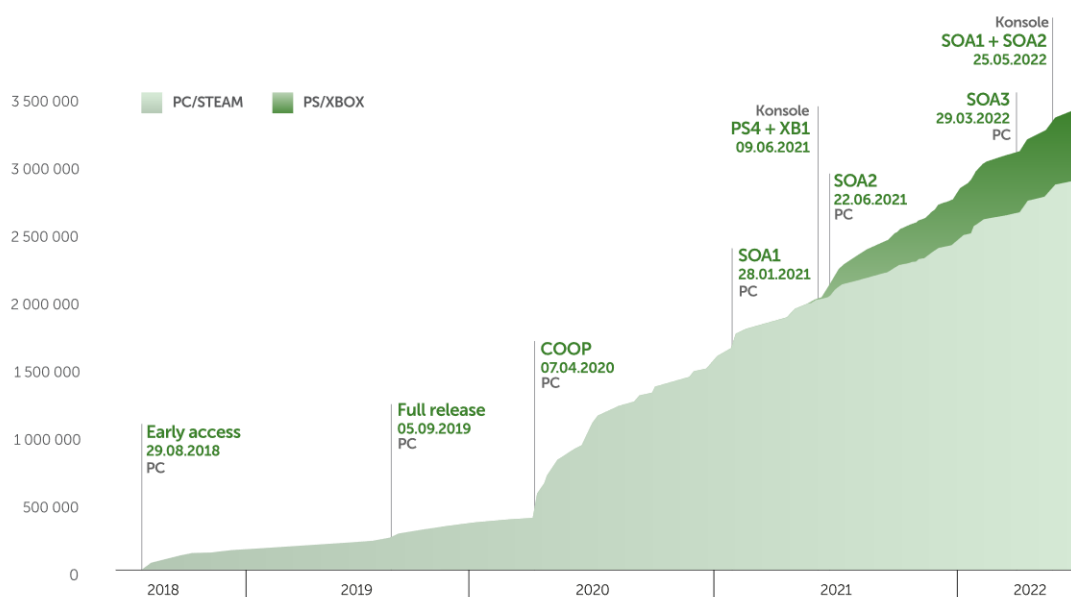
W celu ograniczenia tego ryzyka Emitent wprowadza odpowiednie procedury w zakresie realizacji przez Spółkę obowiązków informacyjnych, w szczególności regulujące zasady przepływu i ochrony dostępu informacji poufnych. Spółka organizuje regularne szkolenia zwiększające wiedzę współpracowników w zakresie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

Istotne dokonania lub niepowodzenia Emitenta w okresie I półrocza 2022 r.

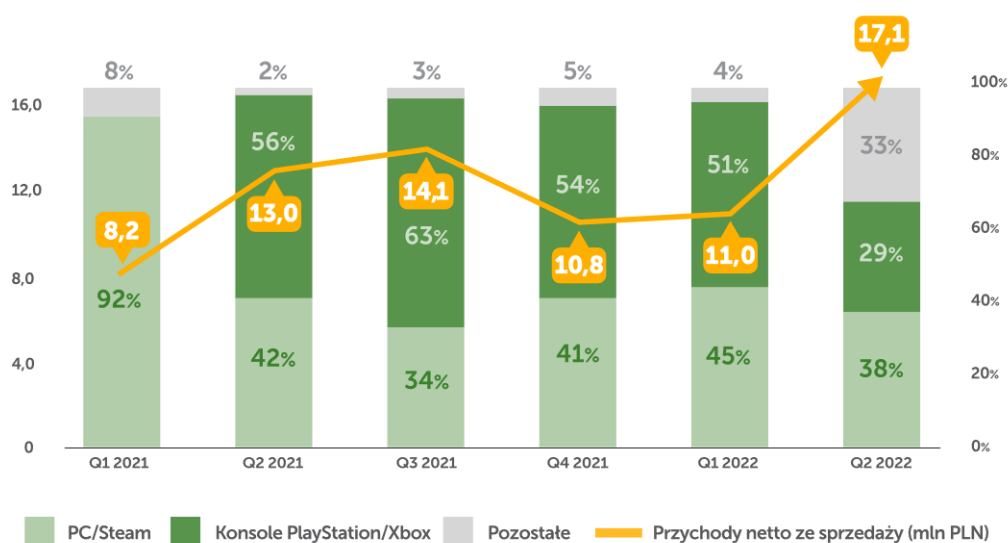
Komentarz do wyników finansowych za I półrocze 2022 r.

W I półroczu 2022 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży Green Hell w wysokości 28,1 mln PLN wobec 21,2 mln PLN w I półroczu 2021 r. (wzrost o 32% r/r). Wysoki poziom przychodów ze sprzedaży w raportowanym okresie został osiągnięty dzięki bardzo dobrej sprzedaży gry Green Hell na wszystkich platformach sprzętowych, w tym sprzedaży Green Hell VR w wersjach na platformy wirtualnej rzeczywistości, za których wydanie i dystrybucję odpowiada Incuvo S.A.

Wykres 1. Łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na platformach PC/Steam, PlayStation i Xbox (narastająco, szt.) do dnia 30.06.2022 r.



Wykres 2. Udział przychodów ze sprzedaży Green Hell na PC/Steam, konsolach PlayStation i Xbox w całkowitych przychodach Spółki



W I półroczu 2022 r. 41% przychodów netto ze sprzedaży zostało wygenerowanych na platformie PC/Steam, z kolei sprzedaż na konsolach Sony PlayStation i Microsoft Xbox stanowiła 37% przychodów Spółki. Pozostałe 22% stanowią przede wszystkim tantiemy od podmiotów, którym Spółka udzieliła licencji na portowanie i dystrybucję Green Hell na Nintendo Switch oraz platformy wirtualnej rzeczywistości. Sprzedaż brutto w ujęciu ilościowym w I półroczu 2022 r. na platformy PC/Steam, PlayStation Store i Microsoft Store (wersje gry do których Spółka posiada prawa wydawnicze) wyniosła blisko 649 tys. kopii, z czego 190 tys. kopii na konsolach PlayStation i Xbox. W dniu 8 lipca 2022 r. Spółka raportem bieżącym nr 21/2022 poinformowała, że narastająco łączna sprzedaż brutto Green Hell na ww. platformy przekroczyła 3,5 mln egzemplarzy.

W raportowanym okresie Spółka wypracowała 19,1 mln PLN zysku z działalności operacyjnej (wzrost o 43% r/r) i 19,5 mln PLN EBITDA (wzrost o 34% r/r). Pozwoliło to osiągnąć rentowność EBIT na poziomie 68% i 69% rentowności EBITDA. Zysk netto w raportowanym okresie wzrósł o 54% r/r do poziomu 18,6 mln PLN, a marża netto wyniosła 66% (wzrost o 9 p.p. r/r). Koszty działalności operacyjnej w I półroczu 2022 r. wyniosły 8,9 mln PLN. Największe pozycje stanowiły wynagrodzenia (w kwocie 5,0 mln PLN), w ramach których ujęto 3,3 mln PLN kosztów związanych z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2020-2022, oraz usługi obce (w kwocie 2,9 mln PLN), która to pozycja obejmowała m.in. koszty produkcji dodatków Spirits of Amazonia 3 oraz Animal Husbandry na PC. Amortyzacja w raportowanym okresie wyniosła 0,4 mln PLN.

Suma bilansowa na dzień 30 czerwca 2022 r. wyniosła 84,7 mln PLN, co oznacza wzrost o 10,3 mln PLN wobec stanu na dzień 31 grudnia 2021 r. Aktywa trwałe zwiększyły się o 4,8 mln PLN do poziomu 10,2 mln PLN. Wynika to głównie ze wzrostu aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego o 2,7 mln PLN oraz nakładów na niezakończone prace rozwojowe związanych z produkcją Chimery do poziomu 4,6 mln PLN, ujętych w innych długoterminowych rozliczeniach międzyokresowych. Wzrost aktywów obrotowych o 5,5 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec 2021 r. był przede wszystkim konsekwencją zwiększenia należności handlowych. Na koniec raportowanego okresu Spółka osiągnęła 92% udział kapitału własnego w sumie bilansowej. Wzrost zobowiązań krótkoterminowych do 4,8 mln PLN był rezultatem zwiększenia zobowiązań publicznoprawnych do poziomu 3,3 mln PLN względem stanu na dzień 31 grudnia 2021 r.

Spółka utrzymuje wysoką zdolność do generowania gotówki. Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej w I półroczu 2022 r. wyniosły 18,1 mln PLN, co oznacza wzrost o 50% r/r. Na przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej w I półroczu 2022 r. składał się zysk netto w wysokości 18,6 mln PLN oraz korekty w wysokości -0,5 mln PLN. Wśród korekt najważniejsze pozycje to koszty związane z programem motywacyjnym (3,3 mln PLN), zmiana stanu należności handlowych i publiczno-prawnych (4,3 mln PLN) oraz zmiana stanu zobowiązań handlowych (2,0 mln PLN), a także zmiany stanu rozliczeń międzyokresowych (2,7 mln PLN). Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w I półroczu 2022 r. obejmowały wpływy w wysokości 0,1 mln PLN oraz wydatki inwestycyjne w wysokości 10,4 mln PLN przeznaczone na i) nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w wysokości 2,6 mln PLN, z czego 1,7 mln PLN stanowiły nakłady na produkcję Chimery, oraz ii) nabycie krótkoterminowych papierów wartościowych (obligacji) za kwotę blisko 7,9 mln PLN.

W dniu 28 czerwca 2022 r. Spółka wypłaciła dywidendę za rok 2021 w wysokości 14,6 mln PLN, tj. 21,5 PLN na jedną akcję.

Krótkoterminowe aktywa finansowe na dzień 30 czerwca 2022 r. wyniosły 61,2 mln PLN, z czego środki pieniężne i inne aktywa pieniężne stanowiły 53,2 mln PLN wobec 59,7 mln PLN na dzień 31 grudnia 2021 r.

W poniższej tabeli zaprezentowano strukturę posiadanych przez Spółkę krótkoterminowych aktywów finansowych:

Krótkoterminowe aktywa finansowe (w PLN)	30.06.2022 r.	31.12.2021 r.	30.06.2022 r.
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	7 907 313	6 706 984	38 098 634
- lokaty bankowe	45 332 729	53 000 000	0
- krótkoterminowe papiery wartościowe (obligacje)	7 912 614	0	0
- inne krótkoterminowe aktywa finansowe (kontrakty Forward)	0	233 327	0
Razem	61 152 655	59 940 310	38 098 634

Produkcja gier

Łączne nakłady na prace rozwojowe związane z produkcją gier w I półroczu 2022 r. wyniosły 3,5 mln PLN, z czego 2,4 mln PLN zostało wykazane w bilansie, a kolejne 1,1 mln PLN zostało wykazane w rachunku wyników jako bieżące koszty produkcji gier.

Green Hell

W I półroczu 2022 r. Spółka zakończyła prace nad ostatnim z serii Spirits of Amazonia i największym pod względem nowej zawartości dodatkiem do podstawowej wersji Green Hell, którego premiera w wersji na PC odbyła się w dniu 29 marca 2022 r. Spirits of Amazonia 3 zyskał wiele pozytywnych opinii od graczy, a Green Hell w pierwszym tygodniu po premierze znalazł się na 20 pozycji Steam Global Top Sellers.

Zgodnie z opublikowaną roadmapą na rok 2022 Spółka planuje jeszcze wydać rozszerzenie Building Update na PC, które 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: drzewi, mosty, domki na drzewie i wiele innych.

W raportowanym okresie Spółka zakończyła również prace nad portowaniem dwóch pierwszych części dodatku Spirits of Amazonia na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Ich premiera na tych platformach odbyła się w dniu 25 maja 2022 r. Spółka planuje jeszcze w 2022 r. wydać dodatek Spirits of Amazonia 3 w wersji na konsole PlayStation 4 i Xbox One.

W dniu 1 sierpnia 2022 r. Spółka wydała Animal Husbandry, kolejną dużą aktualizację Green Hell na PC, która wzbogaca gameplay m.in. o mechaniki łapania, osławiania oraz hodowli zwierząt: kapibary, tapira i pekari.

Chimera

W I półroczu 2022 r. Spółka kontynuowała prace nad drugim autorskim projektem o nazwie Chimera. Realizowane w tym czasie kamienie milowe produkcji obejmują kluczowe mechaniki i elementy gry. Emitent planuje udostępnić pierwsze materiały marketingowe dotyczące Chimery w drugiej połowie 2022 r.

Spółka dysponuje środkami pieniężnymi, które są wystarczające na dokończenie nowej gry. Łączna wartość nakładów poniesionych na produkcję Chimery do dnia 30 czerwca 2022 r. wyniosła 4,6 mln PLN, z czego 1,7 mln PLN zostało poniesionych w I półroczu 2022 r.

Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe

W I półroczu 2022 r. nie wystąpiły czynniki o nietypowym charakterze, które miały wpływ na zrealizowane przez Spółkę w danym okresie wyniki finansowe.

Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta

Nie dotyczy. Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

Stanowisko zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych

Zarząd Spółki nie publikował szacunków ani prognoz finansowych dotyczących prezentowanego okresu.

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego

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%
TFI Allianz Polska S.A.	47 969	7,06%	47 969	7,06%
Quercus TFI S.A.	34 000	5,00%	34 000	5,00%
Akcjonariusze <5% udziału w głosach na WZA	288 597	42,48%	288 597	42,48%
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.

W dniu 20 maja 2022 r. raportem bieżącym nr 13/2022 Spółka przekazała zawiadomienie otrzymane od Quercus Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. informujące o zwiększeniu stanu posiadania i przekroczeniu wspólnie przez fundusze inwestycyjne QUERCUS Parasolowy SFIO, QUERCUS Global Balanced Plus FIZ, QUERCUS Absolute Return FIZ oraz Acer Aggressive FIZ progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce.

W dniu 6 lipca 2022 r. raportem bieżącym nr 20/2022 Spółka przekazała zawiadomienie otrzymane od TFI Allianz Polska S.A. informujące o zwiększeniu udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

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.

Według najlepszej wiedzy Emitenta do dnia publikacji niniejszego raportu nie doszło do zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta.

Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego

Akcjonariusz	Stanowisko	Liczba akcji	% w kapitale akcyjnym	Liczba głosów	% głosów
Krzysztof Kwiatek	Prezes Zarządu	73 879	10,87%	73 879	10,87%
Krzysztof Sałek	Członek Zarządu	73 878	10,87%	73 878	10,87%
Tomasz Soból	Członek Zarządu	73 752	10,85%	73 752	10,85%
Michał Paziewski	Członek Rady Nadzorczej	279	0,04%	279	0,04%

W okresie I półrocza 2022 r. oraz do dnia publikacji niniejszego raportu nie miały miejsca zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące Creepy Jar S.A.

Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności emitenta

Spółka na datę publikacji niniejszego raportu oraz w okresie obejmującym co najmniej 12 miesięcy poprzedzających jego datę, nie jest, ani nie była stroną istotnych postępowań przed organami rządowymi, postępowań sądowych lub arbitrażowych (łącznie ze wszelkimi postępowaniami w toku lub które, według najlepszej wiedzy Spółki, mogą wystąpić) dotyczących zobowiązań lub wierzytelności Spółki.

Informacje o zawarciu przez emitenta jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W okresie I półrocza 2022 r. Emitent nie zawierał istotnych transakcji z jednostkami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

Informacje o udzieleniu przez emitenta lub poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji

W okresie I półrocza 2022 r. Spółka nie udzielała jakichkolwiek poręczeń lub gwarancji, w tym również od podmiotów powiązanych z Emitentem.

Informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Na dzień 30 czerwca 2022 r. zespół Spółki obejmował 42 stałych współpracowników.

Poza wymienionymi wyżej informacjami oraz prezentowanymi w niniejszym raporcie Emitent nie posiada innych istotnych informacji mogących w sposób znaczący wpłynąć na ocenę jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, a także na ocenę możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta.

Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W ocenie Emitenta na osiągane wyniki finansowe w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału będą miały wpływ bezpośrednio następujące czynniki:

- kontynuacja prac nad Chimerą - zaawansowanym symulatorem budowania bazy z elementami survivalu;
- rozszerzenie Green Hell o kolejne aktualizacje (dodatek Building Update na PC);
- wydanie Spirits of Amazonia 3 w wersji na konsole PlayStation 4 i Xbox One;
- kontynuacja prac nad udostępnieniem Green Hell na kolejnych platformach wirtualnej rzeczywistości;
- wydanie Green Hell na konsole obecnych generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S|X).

Spółka koncentruje się na pracach związanych z drugą autorską grą o nazwie Chimera.

W 2022 r. Spółka planuje wydać ostatni dodatek z serii Spirits of Amazonia na konsole PlayStation 4 i Xbox One (premiera Spirits of Amazonia 1 i 2 odbyła się 25 maja 2022 r.) oraz udostępnić rozszerzenie Building Update na PC, oba przewidziane w roadmapie Green Hell na 2022 rok. O datach premier kolejnych dodatków Spółka będzie informować wraz z postępem prac.

Dotychczas najwyższe przychody ze sprzedaży odnotowywano w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu gry na rynek (w tym na nowe platformy) lub dodaniu aktualizacji (np. tryb kooperacji sieciowej, tryb fabularny, dodatki z serii Spirits of Amazonia). W okresach pomiędzy kolejnymi istotnymi aktualizacjami lub rozszerzeniami obroty mogą być istotnie niższe, co może powodować znaczące różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiąganych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Emitent stara się minimalizować ten efekt poprzez wydawanie gry na nowych platformach oraz dodawanie kolejnych darmowych aktualizacji, rozszerzających zawartość Green Hell. W konsekwencji Emitent stara się wydłużać okres żywotności produktu na rynku oraz jednocześnie rozkładać sprzedaż na różne okresy w roku.

W dalszej kolejności Spółka planuje rozpocząć prace nad wydaniem Green Hell w wersji na konsole PlayStation 5 i Xbox Series X|S.

W dniu 7 kwietnia 2022 r. odbyła się premiera Green Hell VR, za której portowanie i dystrybucję odpowiada Incuvo S.A., w wersji na platformę Oculus Quest 2, dnia 9 czerwca 2022 r. w wersji na platformę Steam, a w dniu 29 lipca 2022 r. gra została wydana na platformie Oculus Rift. Zgodnie informacjami przekazanymi przez Incuvo S.A. w raporcie okresowym za II kwartał 2022 r., w okresie od 7 kwietnia 2022 r. do 30 czerwca 2022 r. sprzedaż netto gry Green Hell VR, tj. z uwzględnieniem zwrotów oraz reklamacji w ramach tzw. procedury chargeback, na platformach Oculus Quest 2 (Meta) i Steam wyniosła ponad 117 tys. kopii.

Warszawa, 28.09.2022 r.

Krzysztof Kwiatek

Prezes Zarządu
Creepy Jar S.A.

Krzysztof Sałek

Członek Zarządu
Creepy Jar S.A.

Tomasz Soból

Członek Zarządu
Creepy Jar S.A.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Creepy Jar S.A.



Warszawa, 28 września 2022 r.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Zgodnie z postanowieniami § 68 ust. 1 pkt 4 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz.U. 2018 poz. 757), Zarząd Creepy Jar S.A. z siedzibą w Warszawie oświadcza, że:

- a) wedle jego najlepszej wiedzy półroczne skrócone sprawozdanie finansowe Creepy Jar S.A. za I półrocze 2022 roku i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Creepy Jar S.A. oraz jej wynik finansowy,
- b) półroczne sprawozdanie z działalności Spółki za I półrocze 2022 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Krzysztof Kwiatek

Prezes Zarządu
Creepy Jar S.A.

Krzysztof Sałek

Członek Zarządu
Creepy Jar S.A.

Tomasz Soból

Członek Zarządu
Creepy Jar S.A.

The Creators of **GREEN HELL**



ir@creepyjar.com
www.creepyjar.com