



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

Nazwa:	CREEPY JAR S.A.
Kod ISIN:	PLCRPJ000019
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

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

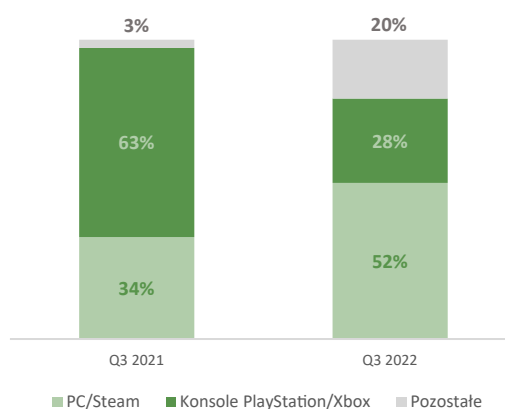
	2021
Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)	679 436
Kapitalizacja na koniec roku (mln PLN)	489
Cena akcji na koniec roku (PLN)	795
Cena maksymalna w roku (PLN)	1 220
Cena minimalna w roku (PLN)	670
Średnia cena w okresie – wazona wolumenem (PLN)	852
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	1 141

Wybrane dane finansowe (mln PLN)

Bilans	30.09.2022	30.09.2021
Suma bilansowa	100,2	66,6
Aktywa trwałe	13,6	7,2
Aktywa obrotowe	86,6	59,4
Kapitał własny	91,2	61,5
Rezerwy na zobowiązania	1,9	1,4
Zobowiązania krótkoterminowe	7,0	3,4
Zobowiązania długoterminowe	0,1	0,3
Cashflow	Q3 2022	Q3 2021
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	19,0	12,4
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-9,7	-0,6
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-0,05	-0,04
Środki pieniężne na koniec okresu	62,1	49,9
Rachunek zysków i strat	Q3 2022	Q3 2021
Przychody netto ze sprzedaży	15,0	14,1
Koszty działalności operacyjnej	4,9	4,1
Zysk (strata) ze sprzedaży	10,1	9,9
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	10,1	9,9
EBITDA	10,4	10,1
Zysk (strata) brutto	11,6	10,4
Zysk (strata) netto	10,8	9,1

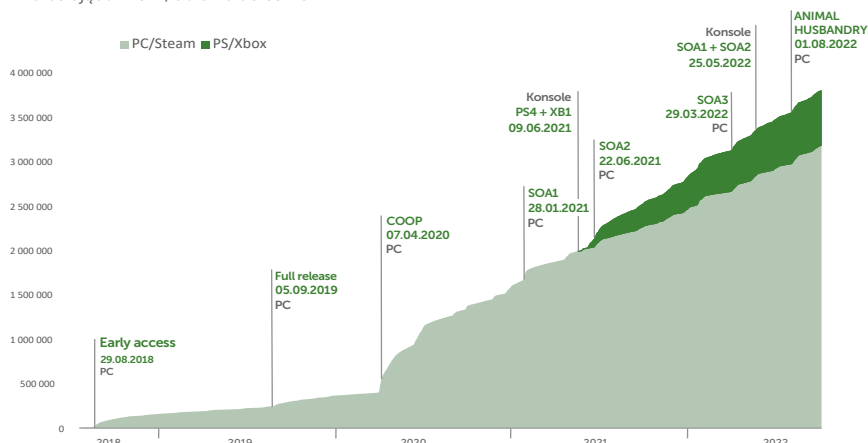
Dywersyfikacja źródeł przychodów

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 30.09.2022 r.



3,5 mln kopii łącznie

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

319 tys. kopii

na platformach PC/Steam, Sony PlayStation i Microsoft Xbox w Q3 2022

250 tys. kopii

PC/Steam

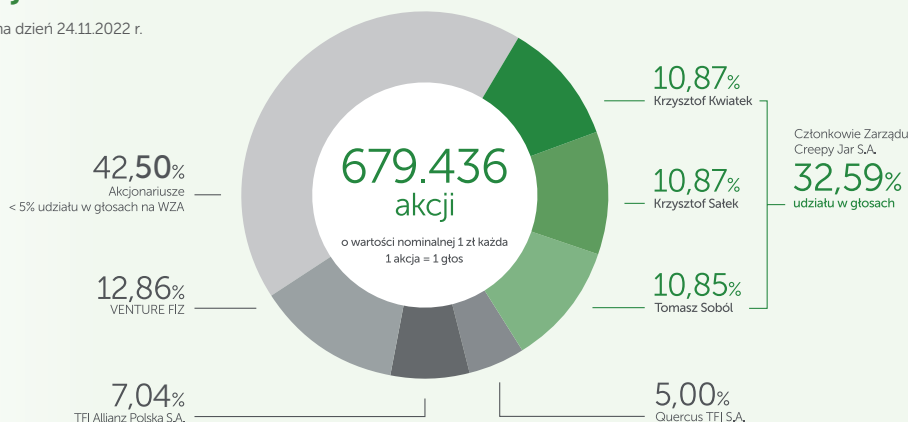
69 tys. kopii

PlayStation i Xbox



Akcjonariat

Stan na dzień 24.11.2022 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.

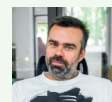
Dane dotyczące liczby akcji posiadanych przez Venture FIZ oraz TFI Allianz Polska S.A. zostały przedstawione na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 25 października 2022 r.

Zarząd



Krzysztof Kwiatek

Prezes Zarządu



Krzysztof Satek

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.

Kontakt

ir@creepyjar.com

Katarzyna Konieckiewicz
IR Manager, +48 530 502 264

www.creepyjar.com

