

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CREEPY JAR S.A.

za I półrocze 2023 r.



CREEPY  JAR

Warszawa, 21 września 2023 r.

PODSUMOWANIE H1 2023

Sprzedaż

19,9 mln
PLN

przychody ze sprzedaży

-29% wobec 28,1 mln PLN w H1 2022

527 tys.
kopii

łącna sprzedaż brutto Green Hell

na platformach PC/Steam (391 tys.),
Sony PlayStation i Microsoft Xbox (136 tys.) w H1 2023

Premiera



Building Update
PC

premiera 23.01.2023 r.



Animal Husbandry
PlayStation 4 i Xbox One

premiera 24.04.2023 r.

Wyniki finansowe

11,9 mln
PLN

EBITDA

-39% wobec 19,5 mln PLN w H1 2022

12,8 mln
PLN

zysk netto

-31% wobec 18,6 mln PLN w H1 2022

64%

rentowność zysku netto

-2p.p. wobec 66% w H1 2022

Produkcja

6,2 mln
PLN

nakłady i koszty produkcji gier

4,5 mln
PLN

nakłady na produkcję Chimery w H1 2023

11,6 mln PLN - łączne nakłady na produkcję
Chimery do dnia 30.06.2023 r.



SPIS TREŚCI

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu | 4 |
| O Creepy Jar | 4 |
| Informacje o podstawowych produktach Spółki | 5 |
| Green Hell | 5 |
| Chimera | 7 |
| Model biznesowy | 9 |
| Podstawowe założenia strategii Spółki..... | 10 |
| Czynniki ryzyka | 11 |
| Istotne dokonania lub niepowodzenia Emitenta w okresie I półrocza 2023 r. | 15 |
| Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe | 20 |
| Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta | 21 |
| 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 | 21 |
| Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego | 21 |
| Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego | 21 |
| Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności emitenta | 22 |
| Informacje o zawarciu przez emitenta jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe | 22 |
| Informacje o udzieleniu przez emitenta lub poręczeniu kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji | 22 |
| 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 ... | 22 |
| Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału | 22 |

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. 2023 poz. 120, 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, XIII 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 699.364 PLN (sześćset dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy trzysta sześćdziesiąt cztery złote) i dzieli się na 699.364 (sześćset dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy trzysta sześćdziesiąt cztery) akcje zwykłe 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,
- **4.928** (cztery tysiące dziewięćset dwadzieścia osiem) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 1,00 PLN (jeden złoty) każda,
- **15.000** (piętnaście tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E 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 w 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 maju 2023 r. łączna sprzedaż brutto gry na platformach PC/Steam, PlayStation i Xbox przekroczyła 4,5 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 wirtualnej rzeczywistości (m.in. Oculus Quest 2, Oculus Rift, Steam, PlayStation VR2). 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) oraz tryb fabularny (story mode). Wprowadzenie trybu fabularnego, trybu kooperacji czy dodatki z serii Spirits of Amazonia, znacząco wpłynęły na rozwój tytułu i poziom sprzedaży.

Roadmapa Green Hell

W marcu 2023 r. Spółka opublikowała nową roadmapę gry Green Hell przedstawiającą najważniejsze plany dalszego rozwoju produkcji w wersji PC oraz na konsole PlayStation 4 i Xbox One.



Zgodnie z nową roadmapą gracze na PC/Steam mogą spodziewać się aż trzech bezpłatnych dodatków rozszerzających zawartość Green Hell. Storage & Transportation wprowadził nowe możliwości przechowywania i transportu zasobów, Combat Update udoskonalił obecny system walki, a dzięki rozszerzeniu New Animals w amazońskiej dżungli pojawią się nowe zwierzęta. Premiera pierwszego z nich odbyła się 28 sierpnia 2023 r.

Dla graczy konsolowych (PlayStation i Xbox) Emitent zaplanował wydanie dostępnych już na Steam dodatków: Animal Husbandry i Building Update. Pierwszy z nich wzbogaca gameplay Green Hell m.in. o mechaniki łapania,

oswajania oraz hodowli zwierząt: kapibary, tapira i pekari. Z kolei Building Update wprowadza nowe możliwości budowania bazy w amazońskiej dżungli. Premiera Animal Husbandry w wersji na konsole PlayStation 4 i Xbox One odbyła się 24 kwietnia 2023 r.

Chimera



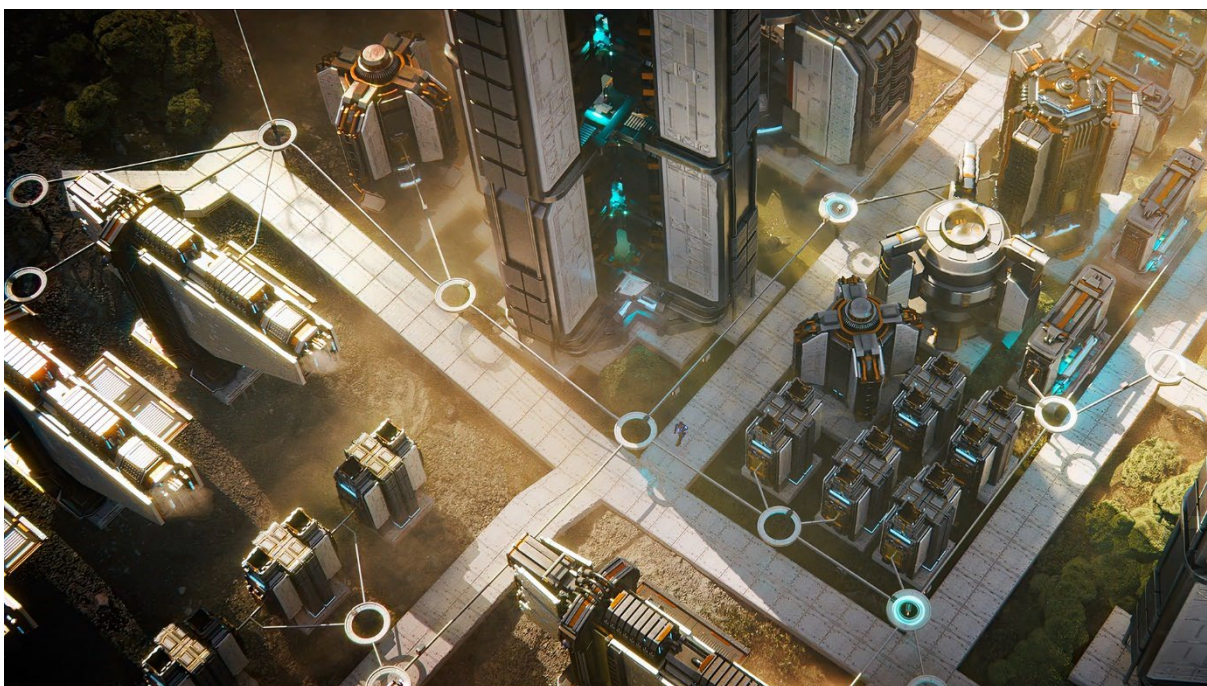
Pod koniec 2019 r. Spółka rozpoczęła pracę nad nowym projektem o nazwie Chimera. Będzie to zaawansowany symulator rozwoju bazy z elementami survivalu, z perspektywy pierwszej osoby, osadzony w scenerii science-fiction. Gra, w przeciwieństwie do Green Hell, będzie adresowana do bardziej casualowych graczy.

Nowa produkcja studia składa się z kilku bazowych mechanik: base buildingu, eksploracji, zaawansowanego systemu walki i zarządzania zasobami na obcej planecie dręczonej kataklizmami wywołanymi przez tytułową gwiazdę - Chimerę. Gracz wciela się w jedną z czterech postaci w trybie singleplayer lub w trybie kooperacji do czterech graczy. Jego zadaniem jest eksploracja, adaptacja, wydobywanie i gromadzenie zasobów naturalnych, oraz rozbudowa bazy - wszystko po to, aby przetrwać i móc rozwijać nowe technologie.

Chimera jest produkowana na Unreal Engine 5, jednym z najbardziej zaawansowanych komercyjnych silników gier na rynku.

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.

Szacowany budżet produkcyjny Chimery wyniesie ok. 17 mln PLN. Data premiery produkcji nie została jeszcze ustalona.



Model biznesowy

Założenia



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 na platformach VR, w tym Oculus Quest 2, Oculus Rift, Steam i PlayStation VR 2 (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 umożliwi jej wysoki stan krótkoterminowych aktywów finansowych (99,1 mln PLN na dzień 30.06.2023 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 60 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 prawami własności intelektualnej,
- 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 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 zaintrygować 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 43% w 2022 r., 42% w 2021 r. oraz 86% w 2020 r. Łączny udział trzech ww. podmiotów w przychodach ze sprzedaży wyniósł 81% w I półroczu 2023 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 wywiązania 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 Spółki, 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 2023 r. przychody ze sprzedaży denominowane w USD wyniosły w przeliczeniu na PLN 17,1 mln PLN, co stanowiło blisko 86% wszystkich przychodów ze sprzedaży Emitenta. Spółka generuje przychody ze sprzedaży również w EUR, a ich wartość po przeliczeniu na PLN w I półroczu 2023 r. wyniosła 2,0 mln PLN, co stanowiło 10% 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 2023 r. 81% 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 do 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 prawami własności intelektualnej

Z produktami Spółki związane są prawa własności intelektualnej, zarówno powstające w ramach jej własnej działalności, jak i nabywane od podmiotów współpracujących przy ich tworzeniu. Produkty Emitenta są oferowane za pośrednictwem platform i serwisów o globalnym zasięgu, w związku z czym Spółka stara się zapewnić odpowiedni poziom ochrony swoich praw własności intelektualnej w wielu jurysdykcjach. Biorąc pod uwagę liczbę potencjalnych rynków oraz elementów podlegających ochronie istnieje ryzyko naruszenia praw własności intelektualnej należących do innych podmiotów. W konsekwencji może się o wiązać z wystąpieniem roszczeń osób trzecich lub odmową rejestracji praw na rzecz Emitenta.

W celu ograniczenia tego ryzyka Emitent korzysta ze wsparcia doświadczonych doradców prawnych przy rejestracji znaków towarowych oraz aktualizacji stosowanych rozwiązań prawnych w zakresie nabywania i licencjonowania praw własności intelektualnej.

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.

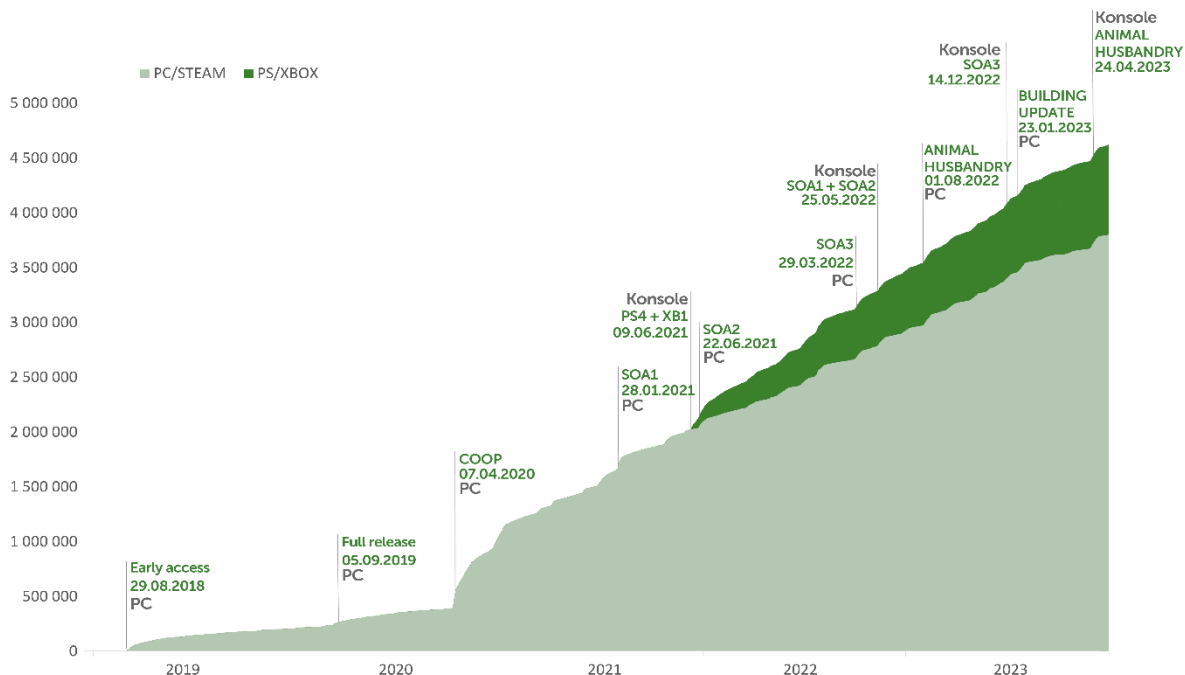
W celu ograniczenia tego ryzyka Emitent wprowadza odpowiednie procedury w zakresie realizacji przez Spółkę obowiązków informacyjnych, w szczególności regulujące zasady przepływu i ochrony dostępu informacji poufnych. Spółka organizuje regularne szkolenia zwiększające wiedzę współpracowników w zakresie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

Istotne dokonania lub niepowodzenia Emitenta w okresie I półrocza 2023 r.

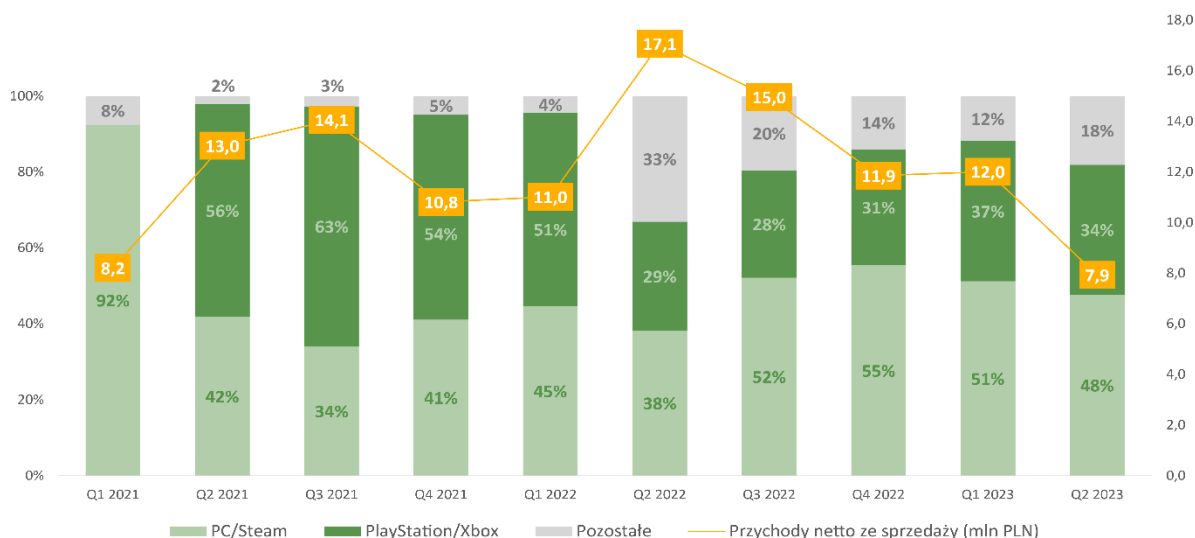
Komentarz do wyników finansowych za I półrocze 2023 r.

W I półroczu 2023 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży Green Hell w wysokości 19,9 mln PLN wobec 28,1 mln PLN w I półroczu 2022 r. Spadek przychodów ze sprzedaży o 29% r/r jest konsekwencją malejącej sprzedaży gry Green Hell na wszystkich platformach, w szczególności na konsolach oraz platformach wirtualnej rzeczywistości.

Wykres 1. łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na platformach PC/Steam, PlayStation i Xbox (narastająco, szt.) do dnia 30.06.2023 r.



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



W I półroczu 2023 r. 50% przychodów netto ze sprzedaży zostało wygenerowanych na platformie PC/Steam, z kolei sprzedaż na konsolach Sony PlayStation i Microsoft Xbox stanowiła 36% przychodów Spółki. Pozostałe 14% 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 2023 r. na platformy PC/Steam, PlayStation Store i Microsoft Store (wersje gry do których Spółka posiada prawa wydawnicze) wyniosła blisko 527 tys. kopii, z czego 136 tys. kopii na konsolach PlayStation i Xbox. W dniu 31 maja 2023 r. raportem bieżącym nr 18/2023 Spółka poinformowała, że narastająco łączna sprzedaż brutto Green Hell na ww. platformy przekroczyła 4,5 mln egzemplarzy.

W raportowanym okresie Spółka wypracowała 11,2 mln PLN zysku z działalności operacyjnej (spadek o 41% r/r) i 11,9 mln PLN EBITDA (spadek o 39% r/r). Pozwoliło to osiągnąć rentowność EBIT na poziomie 56% i 59% rentowności EBITDA. Zysk netto w raportowanym okresie wyniósł 12,8 mln PLN (spadek o 31% r/r), a marża netto wyniosła 64% (spadek o 2 p.p. r/r).

Koszty działalności operacyjnej w I półroczu 2023 r. wyniosły 8,5 mln PLN. Największe pozycje stanowiły usługi obce w kwocie 4,9 mln PLN (wzrost o 69% r/r), która to pozycja obejmowała m.in. koszty produkcji dodatków (Building Update i Storage and Transportation na PC, oraz Animal Husbandry na konsole PlayStation i Xbox), a także koszty działań marketingowych związanych z Chimera. Amortyzacja w raportowanym okresie wyniosła 0,7 mln PLN. W I półroczu 2023 r. nie zostały ujęte koszty związane z Programem Motywacyjnym Spółki na lata 2023-2025. Pierwsze naliczenie kosztów nowego programu motywacyjnego jest uzależnione od decyzji Rady Nadzorczej Spółki w przedmiocie przyznania praw do akcji poszczególnym uczestnikom oraz zawarcia odpowiednich umów uczestnictwa. Emitent spodziewa się, że odbędzie to do końca 2023 r.

Suma bilansowa na dzień 30 czerwca 2023 r. wyniosła 120,9 mln PLN, co oznacza wzrost o 17,2 mln PLN wobec stanu na dzień 31 grudnia 2022 r. Aktywa trwałe zwiększyły się o 5,6 mln PLN do poziomu 15,1 mln PLN. Wynika to głównie z nakładów na niezakończone prace rozwojowe związanych z produkcją Chimery do poziomu 11,6 mln PLN, ujętych w innych długoterminowych rozliczeniach międzyokresowych oraz wzrostu aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego o 1,5 mln PLN. Wzrost aktywów obrotowych o 11,6 mln PLN w porównaniu do stanu na koniec 2022 r. był przede wszystkim konsekwencją zwiększenia krótkoterminowych aktywów finansowych o 13,1 mln PLN do poziomu 99,1 mln PLN oraz spadku należności handlowych o 2,5 mln PLN. Na koniec raportowanego okresu Spółka osiągnęła 72% udział kapitału własnego w sumie bilansowej. Pozycja zobowiązania krótkoterminowe wzrosła do poziomu 32,4 mln PLN. Obejmuje ona przede wszystkim kwotę przeznaczoną na wypłatę dywidendy za rok 2022 w wysokości blisko 28,0 mln PLN oraz zobowiązania publicznoprawne w kwocie 2,8 mln PLN.

Spółka utrzymuje zdolność do generowania gotówki. Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej w I półroczu 2023 r. wyniosły 12,3 mln PLN (spadek o 32% r/r). Na przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej w raportowanym okresie składał się zysk netto w wysokości 12,8 mln PLN oraz korekty w wysokości -0,5 mln PLN. Wśród korekt najważniejsze pozycje to saldo odsetek (-2,9 mln PLN), zmiana stanu należności handlowych i publiczno-prawnych (2,3 mln PLN) oraz zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych (blisko -1,7 mln PLN). Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w I półroczu 2023 r. obejmowały wpływy w wysokości 83,2 mln PLN wynikające z zamknięcia lokat bankowych oraz wydatki inwestycyjne w wysokości 32,1 mln PLN przeznaczone na i) nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych w wysokości 4,8 mln PLN, z czego 4,5 mln PLN stanowiły nakłady na produkcję Chimery, ii) nabycie krótkoterminowych papierów wartościowych (obligacji) za kwotę blisko 19,3 mln PLN oraz ii) założenie lokat bankowych na kwotę 8,0 mln PLN. Przepływy pieniężne z działalności finansowej w I półroczu 2023 r. obejmowały wpływy w wysokości blisko 2,8 mln PLN wynikające z wpływów netto z emisji akcji serii D i serii E związanych z Programem Motywacyjnym 2020-2022 oraz wydatki w kwocie niespełna 90 tys. PLN.

Krótkoterminowe aktywa finansowe na dzień 30 czerwca 2023 r. wyniosły 99,1 mln PLN, z czego środki pieniężne i inne aktywa pieniężne stanowiły 71,6 mln PLN.

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

| Krótkoterminowe aktywa finansowe (w PLN) | 30.06.2023 | 31.12.2022 | 30.06.2022 |
|-------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| - środki pieniężne w kasie i na rachunkach | 3 577 722 | 5 487 771 | 7 907 313 |
| - lokaty bankowe | 76 215 584 | 80 553 425 | 45 332 729 |
| - krótkoterminowe papiery wartościowe (obligacje) | 19 352 991 | 0 | 7 912 614 |
| - inne krótkoterminowe aktywa finansowe (kontrakty Forward) | 0 | 0 | 0 |
| Razem | 99 146 296 | 86 041 196 | 61 152 655 |

Produkcja gier

Łączne nakłady na prace rozwojowe związane z produkcją gier w I półroczu 2023 r. wyniosły 6,2 mln PLN, z czego 4,5 mln PLN zostało wykazane w bilansie, a kolejne 1,7 mln PLN zostało wykazane w rachunku wyników jako bieżące koszty produkcji gier.

Green Hell

W dniu 23 stycznia 2023 r. premierę miał Building Update na PC, który znacząco rozwinął możliwości konstruowania i budowania bazy m.in. dzięki możliwości wycinania większych drzew oraz usuwania takich przeszkód jak kłody i pnie. Wprowadzone zostały też nowe elementy: drzwi, mosty, domki na drzewie i wiele innych.

W marcu 2023 r. Spółka opublikowała nową roadmapę gry Green Hell przedstawiającą najważniejsze plany dalszego rozwoju produkcji w wersji PC oraz na konsole PlayStation 4 i Xbox One, które zostały opisane w części **Roadmapa Green Hell**. W dniu 24 kwietnia 2023 r. premierę w wersji na konsolach PlayStation 4 i Xbox One miał dodatek Animal Husbandry.

W okresie I półrocza 2023 r. Spółka pracowała również nad dodatkiem Storage and Transportation na PC, który wprowadza nowe sposoby transportowania dóbr m.in. za pomocą windy i wytrzymałych sań, a także zapewnia nowe możliwości przechowywania zgromadzonych zasobów. Premiera aktualizacji odbyła się 28 sierpnia 2023 r.

Chimera

W I półroczu 2023 r. Spółka kontynuowała prace produkcyjne nad Chimerą. Realizowane w tym czasie kamienie milowe produkcji obejmowały kluczowe mechaniki związane z budowaniem bazy, eksploracją otwartego świata, systemem walki i zarządzania zasobami. Wszystkie elementy gry są na bieżąco testowane przez zespół Spółki zarówno w trybie singleplayer, jak i w trybie kooperacji.

W czerwcu 2023 r. Spółka opublikowała pierwsze materiały marketingowe dotyczące Chimery (reveal teaser, key art, stronę internetową oraz kanały w mediach społecznościowych, a także stronę produktu na platformie Steam).

Spółka dysponuje środkami pieniężnymi, które są wystarczające do dokończenia nowej gry. Łączna wartość nakładów poniesionych na produkcję Chimery do dnia 30 czerwca 2023 r. wyniosła 11,6 mln PLN, z czego 4,5 mln PLN zostało poniesionych w I półroczu 2023 r.

Kluczowe wydarzenia korporacyjne

- **Realizacja Programu Motywacyjnego 2020-2022**

W dniu 24 kwietnia 2023 r. Zarząd Spółki raportem ESPI nr 8/2023 poinformował o podjęciu uchwały nr 05/04/2023 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii D i serii E w ramach kapitału docelowego w związku z realizacją Programu Motywacyjnego Creepy Jar S.A.

na lata 2020-2022, zatwierdzonego uchwałą nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 23 lipca 2020 r. (raport ESPI nr 30/2020), zmienionego następnie uchwałą nr 27 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 7 czerwca 2022 r. (raport ESPI nr 15/2022).

Oferty objęcia akcji serii D i E zostały skierowane wyłącznie do pracowników, współpracowników Spółki oraz Członków Zarządu Spółki, którzy zostali ujęci w liście uczestników uprawnionych w ramach Programu Motywacyjnego 2020-2022, zatwierdzonej uchwałą Rady Nadzorczej Spółki z dnia 19 kwietnia 2023 r. (raport ESPI nr 5/2023).

Raportem ESPI nr 12/2023 Spółka poinformowała o objęciu i opłaceniu przez osoby uprawnione akcji emitowanych w ramach Programu Motywacyjnego za lata 2020-2022, w tym:

- 4.928 (cztery tysiące dziewięćset dwadzieścia osiem) nowych akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 1,00 PLN każda, zostało pokrytych wkładami pieniężnymi w postaci gotówki w formie przelewów bankowych na konto Spółki, po jednostkowej cenie emisyjnej równej 1,00 PLN,
- 15.000 (piętnaście tysięcy) nowych akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 1,00 PLN każda, zostało pokrytych wkładami pieniężnymi w postaci gotówki w formie przelewów bankowych na konto Spółki, po jednostkowej cenie emisyjnej równej 186,20 PLN.

Łączna wartość przeprowadzonej oferty wyniosła 2.797.928,00 PLN, z czego wartość oferty Akcji Serii D to 4.928,00 PLN, a wartość oferty Akcji Serii E to 2.793.000,00 zł PLN. Łączne koszty zaliczone do bezpośrednich kosztów emisji wyniosły 23.508 PLN netto.

Wraz z zawarciem umów objęcia, wszyscy Członkowie Zarządu zawarli ze Spółką (reprezentowaną przez Przewodniczącą Rady Nadzorczej) umowy lock-up ograniczające zbywalność akcji objętych w ramach Programu Motywacyjnego w okresie 12 (dwunastu) miesięcy.

Jednocześnie zgodnie z § 8 pkt. 8 Regulaminu Programu Motywacyjnego na lata 2020-2022, Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie zwolnienia z blokady sprzedaży pozostałych osób uprawnionych, niepełniących funkcji w Zarządzie Spółki, które objęły Akcje Serii D. W związku z powyższym z blokady akcji zwolnionych zostało łącznie 3.632 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii D.

Dnia 23 czerwca 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, zarejestrował zmiany w statucie Spółki obejmujące podwyższenie kapitału zakładowego (zmiana w treści § 7 ust. 1) w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii D oraz akcji zwykłych na okaziciela serii E emitowanych w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2020-2022 (raport ESPI 19/2023).

W dniu 31 lipca 2023 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) podjął uchwałę nr 797/2023 w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu giełdowego na rynku podstawowym GPW 4.928 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki o wartości nominalnej 1,00 PLN każda oraz 15.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E Spółki o wartości nominalnej 1,00 PLN każda (raport ESPI 23/2023).

Akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku podstawowym GPW z dniem 4 sierpnia 2023 r. i zasymilowane z pozostałymi akcjami Spółki znajdującymi się w obrocie giełdowym, oznaczonymi kodem ISIN: PLCRPJR00019.

Kapitał zakładowy Spółki po rejestracji ww. emisji akcji wynosi 699.364,00 PLN i dzieli się na 699.364 akcji zwykłych na okaziciela.

- **Ustanowienie Programu Motywacyjnego 2023-2025**

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy uchwałą nr 16 z dnia 30 maja 2023 r. ustanowiło nowy Program Motywacyjny 2023-2025 dla kluczowych pracowników i współpracowników oraz członków Zarządu Creepy Jar S.A. Celem realizacji Programu Motywacyjnego jest zapewnienie optymalnych warunków dla dynamicznego rozwoju i szybkiego wzrostu wartości Spółki poprzez trwałe związanie Osób Uprawnionych ze Spółką i jej celami. Realizacja

celów Programu Motywacyjnego będzie odbywać się od dnia zawarcia umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym do dnia 31 grudnia 2025 roku. Szczegółowe założenia i zasady realizacji programu określa Regulamin Programu Motywacyjnego.

Program Motywacyjny będzie realizowany poprzez emisję warrantów subskrypcyjnych serii A („Warranty A”) oraz warrantów subskrypcyjnych serii B („Warranty B”) uprawniających do objęcia emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji serii F oraz G Spółki z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki, z zastrzeżeniem, że:

- a) Warranty A objęte będą przez wskazanych przez Zarząd Spółki i zatwierdzonych przez Radę Nadzorczą Spółki kluczowych pracowników i współpracowników Spółki (z pominięciem członków Zarządu Spółki), po spełnieniu lojalnościowych kryteriów udziału określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego,
- b) Warranty B objęte będą przez wskazanych przez Radę Nadzorczą Spółki kluczowych pracowników i współpracowników Spółki oraz członków Zarządu Spółki (w tym Prezesa), po spełnieniu finansowych kryteriów udziału określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Warunkiem objęcia oraz wykonania praw z Warrantów A oraz Warrantów B będzie stwierdzenie spełnienia przez osoby uprawnione celów określonych zgodnie z postanowieniami uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy nr 16 z dnia 30 maja 2023 r. i Regulaminu Programu Motywacyjnego („Ogólne Cele Spółki”), a uszczegółowionych w uchwale Rady Nadzorczej, podjętej zgodnie z Regulaminem.

Osoby uprawnione, które nabędą prawo do objęcia Warrantów A inkorporujących prawo do nabycia akcji serii F, będą mogły zrealizować przysługujące im uprawnienie poprzez nabycie akcji serii F do dnia 31 grudnia 2026 roku.

Osoby Uprawnione, które nabędą prawo do objęcia Warrantów B inkorporujących prawo do nabycia akcji serii G, będą mogły zrealizować przysługujące im uprawnienie poprzez nabycie akcji serii G do dnia 31 grudnia 2026 roku.

Ogólne Cele Spółki określone zostały w następujący sposób:

- a) pozostawanie przez pracownika lub współpracownika Spółki w relacji prawnej wynikającej z określonych umów (np. umowa o świadczenie usług, umowa o pracę), co najmniej od dnia zawarcia umowy uczestnictwa do 31 grudnia 2025 roku włącznie (Warranty A),
- b) osiągnięcie przez Spółkę średniorocznego zysku brutto w latach 2023-2025 w wysokości 30.000.000 (trzydzieści milionów) złotych (Warranty B), jako warunek pełnej alokacji Warrantów B.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 17 z dnia 30 maja 2023 r. wyraziło zgodę na emisję przez Spółkę 18.500 (osiemnastu tysięcy pięciuset) warrantów subskrypcyjnych serii A z prawem pierwszeństwa do objęcia akcji serii F o wartości nominalnej 1 (jeden) złoty każda. Każdy Warrant A uprawnia do objęcia 1 (jednej) akcji serii F.

Uchwałą nr 18 z dnia 30 maja 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie zdecydowało o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii F z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany statutu. Określono wartość nominalną warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki na kwotę nie wyższą niż 18.500 (osiemnaście tysięcy pięćset) PLN. Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego następuje w drodze emisji nowych akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 1 (jeden) PLN każda, w liczbie nie większej niż 18.500 (osiemnaście tysięcy pięćset), po cenie emisyjnej 1 (jeden) PLN.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 19 z dnia 30 maja 2023 r. wyraziło zgodę na emisję przez Spółkę 18.500 (osiemnastu tysięcy pięciuset) warrantów subskrypcyjnych serii B z prawem pierwszeństwa do objęcia akcji serii G o wartości nominalnej 1 (jeden) PLN każda. Każdy Warrant B uprawnia do objęcia 1 (jednej) akcji serii G.

Uchwałą nr 20 z dnia 30 maja 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie zdecydowało o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii G z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany statutu. Określono wartość nominalną warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki na kwotę nie wyższą niż 18.500 (osiemnaście tysięcy pięćset) PLN. Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego następuje w drodze emisji nowych akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 1 (jeden) PLN każda, w liczbie nie większej niż 18.500 (osiemnaście tysięcy pięćset), po cenie emisyjnej 1 (jeden) PLN.

Celem warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego jest realizacja Programu Motywacyjnego w Spółce oraz umożliwienie przyznania praw do objęcia akcji serii F posiadaczom warrantów subskrypcyjnych serii A, które zostały wyemitowane przez Spółkę na podstawie Uchwały nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 30 maja 2023 r. oraz umożliwienie przyznania praw do objęcia akcji serii G posiadaczom warrantów subskrypcyjnych serii B, które zostały wyemitowane przez Spółkę na podstawie Uchwały nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 30 maja 2023 r.

Raportem ESPI nr 22/2023 z dnia 20 lipca 2023 r. Spółka poinformowała, że w dniu 19 lipca 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, dokonał rejestracji warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w kwocie 37.000 zł w celu realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2023-2025 oraz związanej z tym zmiany statutu Spółki obejmującej dodanie nowego paragrafu 7A, wynikającej z treści uchwał nr 18 i 20 podjętych podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta w dniu 30 maja 2023 r.

- **Zmiany statutu**

Raportem ESPI nr 19/2023 z dnia 26 czerwca 2023 r. Emitent poinformował, że dnia 23 czerwca 2023 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, zarejestrował zmiany w statucie Spółki obejmujące podwyższenie kapitału zakładowego (zmiana w treści § 7 ust. 1) w związku z emisją akcji zwykłych na okaziciela serii D oraz akcji zwykłych na okaziciela serii E emitowanych w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2020-2022.

- **Wypłata dywidendy z zysku netto za rok 2022**

W dniu 30 maja 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 5 w sprawie podziału zysku netto za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2022 r. w kwocie 36.459.276,61 PLN w następujący sposób:

- a) zysk netto w kwocie 27.974.560 PLN przeznaczyć na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy Spółki;
- b) zysk netto w kwocie 8.484.716,61 PLN przeznaczyć na kapitał rezerwowy Spółki z możliwością wypłaty dla akcjonariuszy w przyszłości.

Wypłata dywidendy nastąpiła w dniu 4 września 2023 r. Liczba akcji zwykłych objętych dywidendą wyniosła 699.364, co oznacza wypłatę dywidendy w wysokości 40,0 PLN na jedną akcję. W Spółce nie występują akcje uprzywilejowane w zakresie dywidendy.

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

W I półroczu 2023 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 | 12,49% | 87 361 | 12,49% |
| Krzysztof Kwiatek | 78 879 | 11,28% | 78 879 | 11,28% |
| Krzysztof Sałek | 78 878 | 11,28% | 78 878 | 11,28% |
| Tomasz Soból | 78 752 | 11,26% | 78 752 | 11,26% |
| TFI Allianz Polska S.A. | 60 947 | 8,71% | 60 947 | 8,71% |
| Akcjonariusze <5% udziału w głosach na WZA | 314 547 | 44,98% | 314 547 | 44,98% |
| Razem | 699 364 | 100,00% | 699 364 | 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.

Dane dotyczące liczby akcji posiadanych przez TFI Allianz Polska S.A. zostały przedstawione na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 30 maja 2023 r.

Raportem bieżącym nr 13/2023 z dnia 18 maja 2023 r. Spółka przekazała informacje o transakcjach dokonanych przez Członków Zarządu Spółki w związku z objęciem akcji emitowanych w ramach Programu Motywacyjnego za lata 2020-2022.

Raportem bieżącym nr 20/2023 z dnia 23 czerwca 2023 r. Spółka przekazała zawiadomienie otrzymane od IPOPEMA Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. informujące o zmniejszeniu udziału VENTURE FIZ w ogólnej liczbie głosów w Spółce.

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 | 78 879 | 11,28% | 78 879 | 11,28% |
| Grzegorz Piekart | Członek Zarządu | 1 296 | 0,19% | 1 296 | 0,19% |
| Krzysztof Sałek | Członek Zarządu | 78 879 | 11,28% | 78 879 | 11,28% |
| Tomasz Soból | Członek Zarządu | 78 752 | 11,26% | 78 752 | 11,26% |
| Michał Paziewski | Członek Rady Nadzorczej | 279 | 0,04% | 279 | 0,04% |

Raportem bieżącym nr 13/2023 z dnia 18 maja 2023 r. Spółka przekazała informacje o transakcjach dokonanych przez Członków Zarządu Spółki w związku z objęciem akcji emitowanych w ramach Programu Motywacyjnego za lata 2020-2022.

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 2023 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 2023 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 2023 r. zespół Spółki obejmował 59 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 osiągnięte 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, zgodnie z nową roadmapą projektu;
- 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).

Warszawa, 21.09.2023 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.

Grzegorz Piekart

Członek Zarządu
Creepy Jar S.A.

Warszawa, 21 września 2023 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 2023 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 2023 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.

Grzegorz Piekart

Członek Zarządu
Creepy Jar S.A.

The Creators of **GREEN HELL**



ir@creepyjar.com
www.creepyjar.com