



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

Produkcje studia: Green Hell, Chimera.

## Przestanki 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 4 mln sprzedanych kopii gry Green Hell) i dobrymi wynikami finansowymi;
- **Bardzo dobra kondycja finansowa** Spółki umożliwiająca realizację kolejnych autorskich projektów (aktualnie produkcja Chimery);

## Akcje na giełdzie

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

## Wybrane statystyki

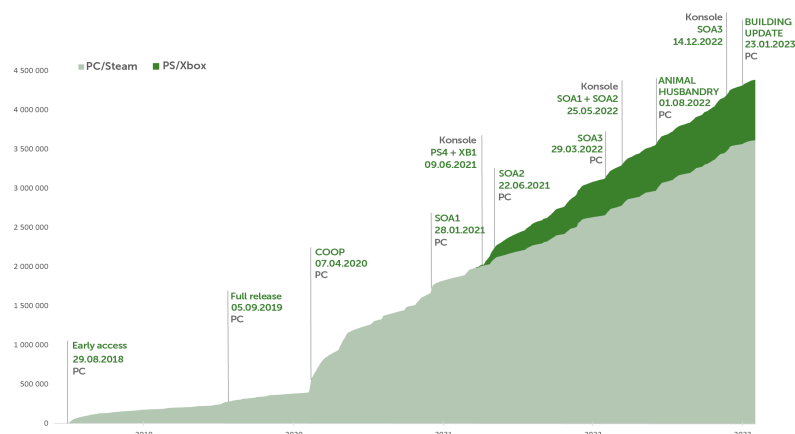
	2022
<b>Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)</b>	679 436
<b>Kapitałizacja na koniec roku (mln PLN)</b>	477
<b>Cena akcji na koniec roku (PLN)</b>	700
<b>Cena maksymalna w roku (PLN)</b>	872
<b>Cena minimalna w roku (PLN)</b>	441
<b>Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)</b>	675
<b>Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)</b>	845

## Wybrane dane finansowe (mln PLN)

	31.03.2023	31.03.2022
<b>Bilans</b>		
Suma bilansowa	115,4	83,5
Aktywa trwałe	11,9	7,0
Aktywa obrotowe	103,5	76,6
Kapitał własny	109,3	79,1
Rezerwy na zobowiązania	0,8	0,6
Zobowiązania długoterminowe	0,0	0,2
Zobowiązania krótkoterminowe	5,3	3,7
<b>Cashflow</b>		
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9,5	10,8
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-9,7	-0,6
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-0,05	-0,04
Środki pieniężne na koniec okresu	5,3	69,9
<b>Rachunek zysków i strat</b>		
Przychody ze sprzedaży	12,0	11,0
Koszty działalności operacyjnej	3,3	4,2
Zysk (strata) ze sprzedaży	8,7	6,8
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	8,6	6,7
EBITDA	9,0	6,9
Zysk (strata) brutto	10,0	7,2
Zysk (strata) netto	9,3	6,5

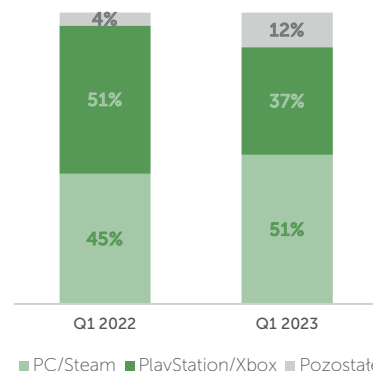
## Sprzedaż brutto

Łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na PC/Steam, PlayStation i Xbox narastająco w szt., do dnia 31.03.2023 r.



## Dywersyfikacja źródeł przychodów

Udział przychodów ze sprzedaży Green Hell na PC, konsole PlayStation i Xbox w całkowitych przychodach



# 4,0 mln kopii łącznie

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

# 278 tys. kopii

na platformach PC/Steam, Sony PlayStation i Microsoft Xbox w H1 2023

# 200 tys. kopii

PC/Steam

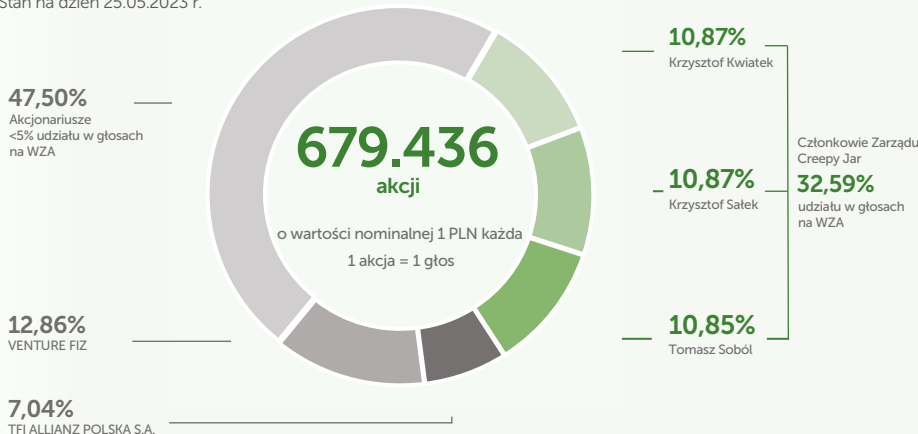
# 78 tys. kopii

PlayStation i Xbox



## Akcjonariat

Stan na dzień 25.05.2023 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 i TFI Allianz Polska S.A. zostały przedstawione na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 22 października 2022 r.

## Zarząd



**Krzysztof Kwiatek**

Prezes Zarządu



**Krzysztof Satek**

Członek Zarządu



**Tomasz Soból**

Członek Zarządu



**Grzegorz Piekart**

Członek Zarządu

## Strategia

### Budowa portfolio wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP

#### WIODĄCY DEVELOPER W SEGMENTCIE 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 platformach VR.
- Dążenie do zapewnienia dostępności gier na nowych platformach, w tym konsolach kolejnej generacji.

## Kontakt

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

Katarzyna Konieckiewicz  
IR Manager, +48 530 502 264

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

