



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

Produkcje studia: Green Hell, Chimera.

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

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 33% udziału w głosach na WZA);
- Efektowny model biznesowy** skutkujący systematycznym wzrostem sprzedaży (ponad 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

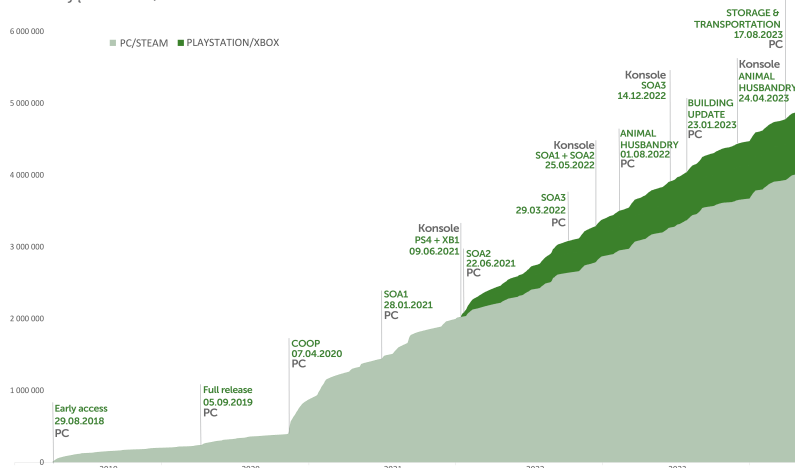
	2022
Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)	679 436
Kapitałizacja na koniec roku (mln PLN)	477
Cena akcji na koniec roku (PLN)	700
Cena maksymalna w roku (PLN)	872
Cena minimalna w roku (PLN)	441
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	675
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	845

Wybrane dane finansowe (mln PLN)

Bilans	30.09.2023	30.09.2022
Suma bilansowa	101,1	100,2
Aktywa trwałe	18,2	13,6
Aktywa obrotowe	82,9	86,6
Kapitał własny	93,9	91,2
Rezerwy na zobowiązania	1,3	1,9
Zobowiązania długoterminowe	0,5	0,1
Zobowiązania krótkoterminowe	5,3	7,0
Cashflow	Q3 2023	Q3 2022
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6,1	19,0
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	5,8	-9,7
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-28,2	0,0
Środki pieniężne na koniec okresu	55,3	62,1
Rachunek zysków i strat	Q3 2023	Q3 2022
Przychody netto ze sprzedaży	9,1	15,0
Koszty działalności operacyjnej	3,4	4,9
Zysk (strata) ze sprzedaży	5,7	10,1
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	5,5	10,1
EBITDA	5,8	10,4
Zysk (strata) brutto	7,2	11,6
Zysk (strata) netto	6,3	10,8

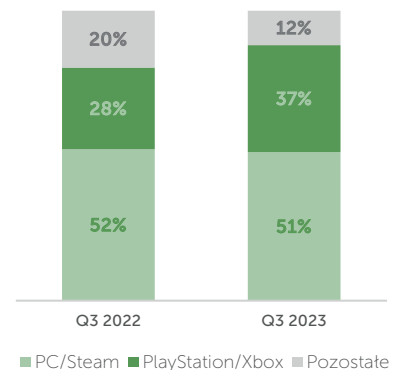
Sprzedaż brutto

Łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na PC/Steam, PlayStation i Xbox narastająco w szt., do dnia 30.09.2023 r.



Dywersyfikacja źródeł przychodów

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



5.0 mln kopii łącznie

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

260 tys. kopii

na platformach PC/Steam, Sony PlayStation i Microsoft Xbox w Q3 2023

214 tys. kopii

PC/Steam

46 tys. kopii

PlayStation i Xbox



Akcyonariat

Stan na dzień 24.11.2023 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 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.

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 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 platformach VR.
- 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

