



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, StarRupture.

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

Akcje na giełdzie

Nazwa:	CREEPLY JAR S.A.
Kod ISIN:	PLCRPJR00019
Ticker GPW:	CRJ
Ticker Reuters:	CRJ.WA
Ticker Bloomberg:	CRJ.PW
Rynek notowań:	Główny rynek akcji (podstawowy)
Indeksy:	WIG140, WIG-gry, WIGtechTR, WIGtech, sWIG80TR, WIG-Poland, sWIG80, WIG, CEEplus

Wybrane statystyki

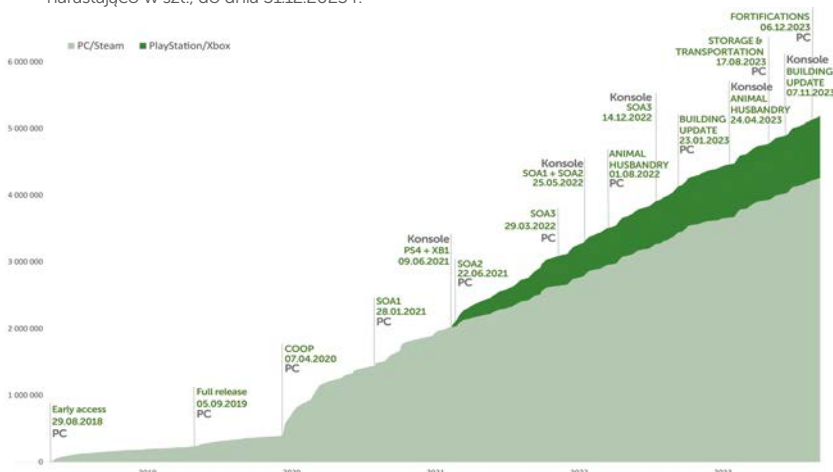
	2023
Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)	699 364
Kapitałizacja na koniec roku (mln PLN)	418
Cena akcji na koniec roku (PLN)	598
Cena maksymalna w roku (PLN)	930
Cena minimalna w roku (PLN)	552
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	744
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	637

Wybrane dane finansowe (mln PLN)

	31.12.2023	31.12.2022
Bilans		
Suma bilansowa	102,2	103,7
Aktywa trwałe	17,8	9,4
Aktywa obrotowe	84,3	94,3
Kapitał własny	97,7	100,0
Rezerwy na zobowiązania	0,2	0,2
Zobowiązania długoterminowe	0,5	0,1
Zobowiązania krótkoterminowe	3,8	3,4
Cashflow	2023	2022
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	23,5	45,2
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	56,0	-84,9
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-25,6	-14,8
Środki pieniężne na koniec okresu	59,4	5,5
Rachunek zysków i strat	2023	2022
Przychody netto ze sprzedaży	37,5	54,9
Koszty działalności operacyjnej	21,0	18,7
Zysk (strata) ze sprzedaży	16,5	36,3
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	15,8	36,1
EBITDA	17,1	37,1
Zysk (strata) brutto	20,7	39,6
Zysk (strata) netto	18,3	36,5

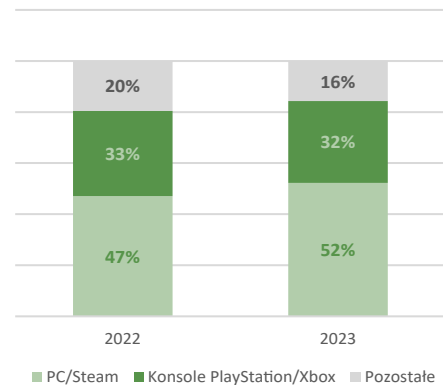
Sprzedaż brutto

Łączna sprzedaż brutto gry Green Hell na PC/Steam, PlayStation i Xbox narastająco w szt., do dnia 31.12.2023 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.

1,09 mln kopii

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

841 tys. kopii

PC/Steam

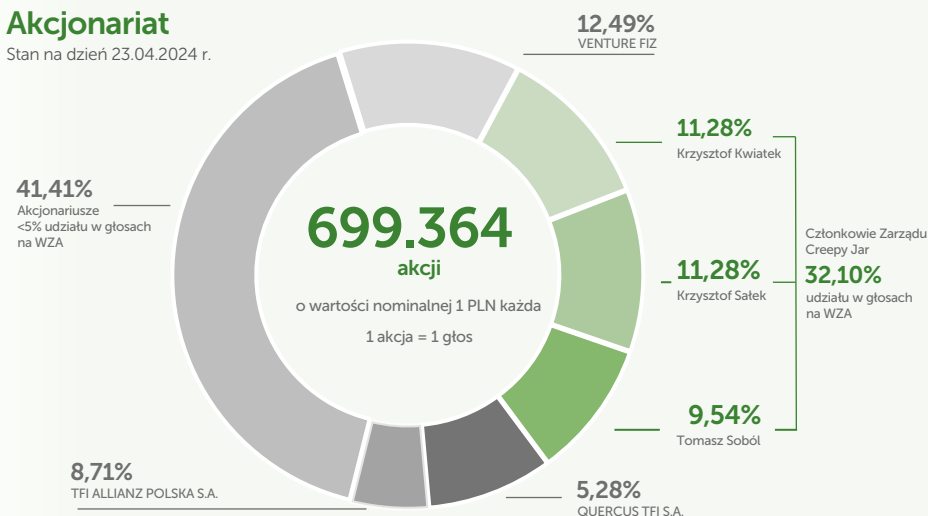
248 tys. kopii

PlayStation i Xbox



Akcjonariat

Stan na dzień 23.04.2024 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 zostały przedstawione na podstawie zawiadomienia otrzymanego od IPOPEMA TFI S.A., o którym Emitent poinformował w raporcie bieżącym nr 20/2023.

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.

Dane dotyczące liczby akcji posiadanych przez Quercus TFI S.A. zostały przedstawione na podstawie zawiadomienia, o którym Emitent poinformował w raporcie bieżącym nr 29/2023.

Zarząd



Krzysztof Kwiatek

Prezes Zarządu



Krzysztof Satek

Członek Zarządu



Tomasz Soból

Członek Zarządu



Grzegorz Piekart

Członek Zarządu

Członkowie Zarządu Creepy Jar
32,10%
udziału w głosach na WZA

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

MOCNE IP

- Produkcja wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP.
- Wykorzystanie potencjału zbudowanej bazy graczy do promocji przyszłych tytułów.

DŁUGI CYKL ŻYCIA GIER

- Rozwój gier poprzez aktualizacje zawierające dodatki rozszerzające zawartość gry.
- Zapewnienie ciągłego wsparcia gier we współpracy ze społecznością graczy.

OBECNOŚĆ NA KLUCZOWYCH PLATFORMACH

- Dostępność gier na najważniejszych platformach – PC oraz konsolach PlayStation, Xbox, 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

