



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

Wybrane statystyki

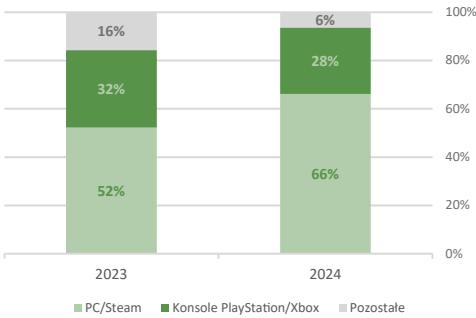
	2024
Liczba akcji w obrocie na koniec roku (sztuk)	699 364
Kapitałizacja na koniec roku (mln PLN)	176
Cena akcji na koniec roku (PLN)	252
Cena maksymalna w roku (PLN)	649
Cena minimalna w roku (PLN)	241
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	486
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	634

Wybrane dane finansowe (mln PLN)

Bilans	31.12.2024	31.12.2023
Suma bilansowa	111,9	102,2
Aktywa trwałe	29,9	17,8
Aktywa obrotowe	82,0	84,3
Kapitał własny	107,3	97,7
Rezerwy na zobowiązania	0,2	0,2
Zobowiązania długoterminowe	0,7	0,5
Zobowiązania krótkoterminowe	3,7	3,8
Cashflow	2024	2023
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	18,2	23,5
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-40,5	56,0
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-9,7	-25,6
Środki pieniężne na koniec okresu	27,5	59,4
Rachunek zysków i strat	2024	2023
Przychody netto ze sprzedaży	31,0	37,5
Koszty działalności operacyjnej	16,7	21,0
Zysk (strata) ze sprzedaży	14,2	16,5
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (EBIT)	13,9	15,8
EBITDA	15,2	17,1
Zysk (strata) brutto	17,9	20,7
Zysk (strata) netto	15,9	18,3

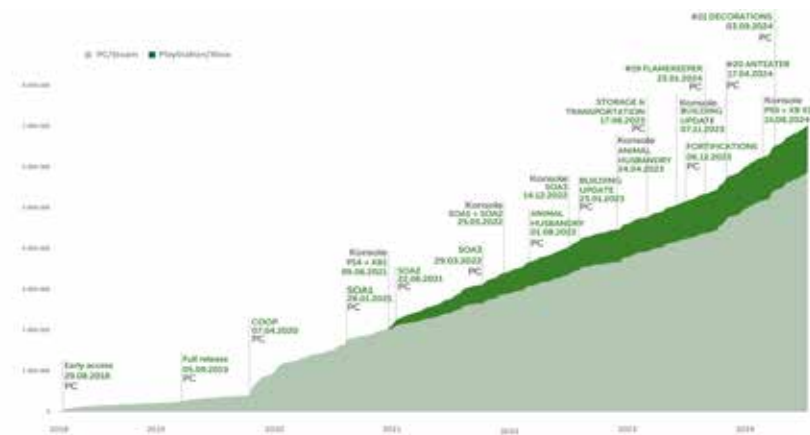
Dywersyfikacja źródeł przychodów

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 31.12.2024 r.



7,0 mln kopii łącznie

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

1,84 mln kopii

na platformach PC/Steam, Sony PlayStation i Microsoft Xbox w 2024

1,62 mln kopii

PC/Steam

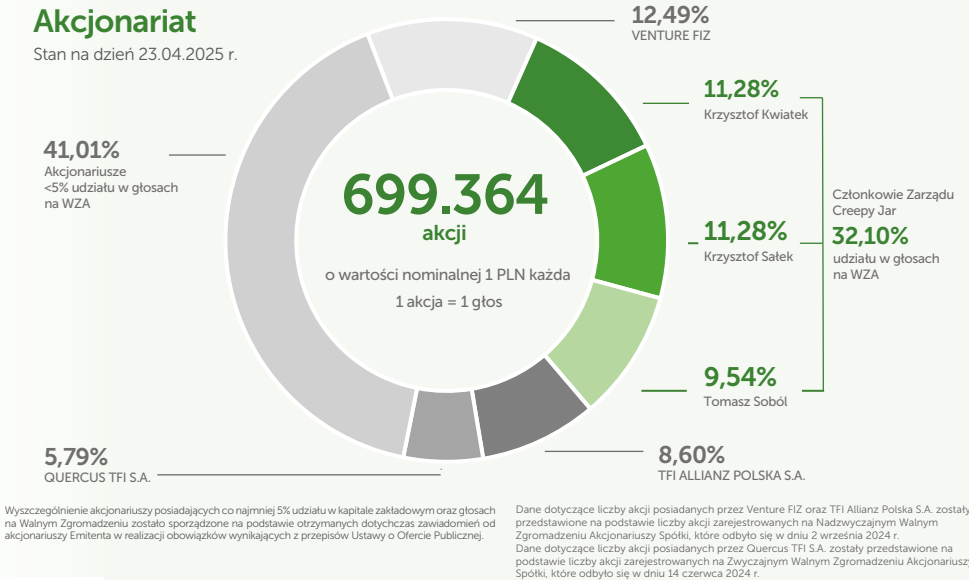
0,22 mln kopii

PlayStation i Xbox



Akcjonariat

Stan na dzień 23.04.2025 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, Xbox, Nintendo 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

