

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.
ZA ROK 2019

Katowice, dn. 19.03.2020

Spis treści

Wizytówka firmy.....	3
Działalność Spółki	3
Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym.....	6
Organy Spółki.....	6
Działalność operacyjna	7
Strategiczne cele na 2020 rok	8
Struktura własności	9
Akcjonariusze (stan na 31 grudnia 2019 roku).....	10
Akcjonariusze (stan na 19 marca 2020 roku).....	11
Czynniki ryzyka i opis zagrożeń.....	12
Wpływ działalności Spółki na środowisko	13
Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne.....	13
Ważniejsze działania w zakresie badań i rozwoju	13
Oddziały i zakłady Jednostki	14
Udziały i akcje własne.....	14
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych	14
Informacje o wpływie pandemii koronawirusa COVID-19 na działania Spółki w roku 2020:	15
Podpisy Zarządu Jujubee S.A.	15



Wizytówka firmy

Nazwa: Jujubee S.A.

Siedziba: 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4

Przedmiot działalności: produkcja gier wideo na platformy iOS, Android, Mac, PC i konsole

Działalność Spółki

Rok 2019 charakteryzował się przede wszystkim zintensyfikowanymi działaniami jednoosobowego Zarządu mającymi na celu zabezpieczenie rozwoju Spółki w przyszłości, co znalazło odzwierciedlenie w rewaluacji zespołu produkcyjnego i rozpoczęciu prac na nowych produkcjach. Zarząd postanowił skoncentrować się przede wszystkim na produkcji gier strategicznych, co związane jest z satysfakcjonującym odbiorem gry Realpolitiks oraz realizacją programu sektorowego GameINN – „Opracowanie framework’u do budowy systemów zachowań sztucznej inteligencji w wieloaktorowych grach czasu strategicznego typu ‘Grand Strategy’ – GS-AIM (Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism)”. Efektem realizacji wspomnianego projektu badawczego (którego finalizacja nastąpi w trzecim kwartale 2020 r.) będzie powstanie narzędzia, które znacząco ułatwi i skróci proces tworzenia gier typu Grand Strategy, co w zauważalny sposób wpłynie na zmniejszenie kosztów.

Z racji na niesatysfakcjonujące dla Zarządu wyniki sprzedaży gry KURSK podjął on także decyzję o stworzeniu na bazie owego tytułu gry Deep Diving Simulator, której celem było zapewnienie Spółce satysfakcjonujących przychodów własnych. Wykorzystanie technologii i doświadczeń płynących z realizacji gry KURSK pozwoliło na stworzenie gry Deep Diving Simulator w rekordowo krótkim czasie – gra ukazała się na platformie PC Windows już 27 maja 2019 r., czyli w około pół roku od premiery gry KURSK (na komputerach Mac - 26 września 2019 r.). Tytuł spotkał się z ciepłym przyjęciem ze strony graczy i prasy i aktualnie jest przenoszony na nowe platformy sprzętowe – przede wszystkim na konsole, gdzie jego potencjał sprzedażowy jest znacząco większy niż na komputerach. Gra doczekała się także płatnego dodatku (Adventure Pack) oraz wersji na urządzenia VR (która już się zwróciła). Na datę publikacji niniejszego raportu tytuł, zawierający zintegrowany dodatek Adventure Pack, doczekał się już premiery na konsoli Nintendo Switch na rynkach europejskim, australijskim i amerykańskim (pod nazwą „Deep Diving Adventures”), którą Zarząd już teraz może ocenić pozytywnie.



Gra ukaże się również na rynku japońskim wskutek podpisanej na ten rynek umowy z japońskim wydawcą Furyu Corporation. Emitent zakłada, że umowa ta będzie miała znaczący wpływ na zwrot kosztów produkcji gry. Tytuł na rynku japońskim ukaże się według szacunków wydawcy w trzecim kwartale 2020 r. Deep Diving Adventures ukaże się również na innych platformach sprzętowych (na konsolach PlayStation 4 i Xbox One oraz urządzeniach mobilnych, choć Zarząd nie wyklucza dalszych konwersji).

Istotnym przedmiotem działań Zarządu było także wprowadzenie gry Realpolitiks na kolejne platformy sprzętowe – w dniu 3 czerwca 2019 r. Spółka podpisała umowy na adaptację oraz dystrybucję tego tytułu wraz z dodatkiem DLC pod nazwą "Realpolitiks: New Power" na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Licencjobiorcą jest firma Forever Entertainment S.A., zaś warunki umów nie odbiegają od rynkowych. Warto zaznaczyć, że Jujubee nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry.

Nowe założenia rozwoju Spółki znalazły także odzwierciedlenie w podjęciu przez Zarząd decyzji o tworzeniu nowej gry strategicznej zatytułowanej „Dark Moon”. Opublikowany zwiastun wraz z fragmentem rozgrywki spotkał się z bardzo dobrym odbiorem ze strony graczy, co znalazło wyraz w ciągle zwiększającej się bazie użytkowników, którzy dodali już ten tytuł do swojej listy życzeń – wszystko wskazuje na to, że jest to aktualnie najbardziej wyczekiwana przez społeczność graczy produkcja studia, która w ocenie Zarządu bez wątpienia będzie się wyróżniać na rynku i ma szansę przebić zainteresowaniem gry z serii Realpolitiks. Wstępna data premiery gry na platformie PC (gra ukaże się w przyszłości również na innych platformach) została ustalona na czerwiec 2020 r.

Omawiany okres sprawozdawczy obejmował również produkcję Realpolitiks 2, która stanowi kontynuację bardzo dobrze przyjętej przez rynek gry strategicznej Realpolitiks. Od początku proces produkcyjny przebiegał zgodnie z planem i premiera tytułu na komputerach osobistych została ustalona na czwarty kwartał 2020 r. (wydawcą gry na PC jest firma 1C Entertainment EU, która była odpowiedzialna za dystrybucję pierwszej części na tejże platformie sprzętowej). Wydawca uczestniczy finansowo w opracowywaniu przez Jujubee tytułu na wspomnianą platformę. Jeszcze w 2019 r. Zarząd zapowiedział, że będzie poszukiwał wydawcy gry na inne urządzenia, czego efektem było podpisanie stosownych umów z Forever Entertainment S.A. na adaptację oraz dystrybucję gry na konsolach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X oraz Nintendo Switch. Jujubee S.A. nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z konwersją gry na w/w platformy. Spółka rozwija natomiast samodzielnie wersję na urządzenia mobilne.



Zarząd postanowił także dokonać odpisu projektu KURSK pomimo iż gra ukazała się dotychczas tylko na jednej z zapowiedzianych platform (komputerach PC Windows/Mac), co znalazło wyraz w wyniku finansowym za rok 2019. Jednocześnie jednak podjął istotne działania zmierzające do ukazania się gry na konsolach, które w ocenie Zarządu stanowią bardziej perspektywiczną platformę dla tego tytułu w porównaniu do komputerów, z racji na charakter samej gry i rozwijanie jej od początku z myślą o grze na gamepadzie. W efekcie na początku 2020 r. Spółka podpisała umowę z firmą Forever Entertainment S.A. na adaptację i wydanie gry na platformach PlayStation 4 i Xbox One, co planowo nastąpi jeszcze w 2020 r. generując dodatkowe przychody ze sprzedaży produkcji (Jujubee S.A. nie poniesie kosztów związanych z konwersją gry na w/w platformy).



Oprócz prac produkcyjnych Jujubee realizowało także istotne działania marketingowe obejmujące promocję realizowanych przez siebie projektów – w szczególności w mediach społecznościowych, poprzez precyzyjnie skierowane reklamy oraz spotkania z przedstawicielami prasy, w tym w siedzibie Spółki.



Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym:

- Zarządzanie bieżącą działalnością Spółki,
- Rozwijanie działalności związanej z produkcją gier na urządzenia mobilne, komputery Mac i PC oraz konsole,
- Utrzymywanie bezpośrednich relacji z partnerami strategicznymi, przede wszystkim z wydawcą 1C Publishing EU,
- Aktywne poszukiwanie wydawców w celu poszerzenia możliwości dystrybucji gier produkowanych przez Spółkę,
- Prezentowanie i promowanie Spółki i jej produktów w mediach oraz poprzez kanały społecznościowe,
- Praca nad produktami Spółki – ukończenie prac nad tytułem Deep Diving Simulator (wraz z dodatkiem Adventure Pack DLC) oraz realizacja pozostałych projektów, w tym przede wszystkim Realpolitiks2,
- Realizacja projektu badawczego związanego z pozyskaniem środków z programu sektorowego GameINN,
- Rozpoczęcie prac nad grą strategiczną Dark Moon;
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów.

Organy Spółki

W dniu 12 lipca 2019 r. Spółka otrzymała od Pana Macieja Kulińskiego oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 12 lipca 2019 r. Jednocześnie w dniu 12 lipca 2019 r. członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia swego składu powołując Pana Filipa Zielińskiego na Członka Rady Nadzorczej Spółki.

21 sierpnia 2019 r. Pan Filip Zieliński złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 21 sierpnia 2019 r., i tego samego dnia członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia swego składu powołując Pana Igora Zielińskiego na Członka Rady Nadzorczej Spółki.



W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz na dzień 20 marca 2020 r. kształtuje się następująco:

- Maciej Stępień - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Monika Stępień - Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch - Członek Rady Nadzorczej,
- Igor Zieliński - Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński - Członek Rady Nadzorczej.

Działalność operacyjna

Rok 2019 był związany z intensywnymi pracami min. nad grą Deep Diving Simulator, która wraz z płatnym dodatkiem Deep Diving Adventures ukazała się na platformie PC już 27 maja 2019 r., a następnie również w wersji VR. W związku z pozytywnym odbiorem graczy, Emitent zadbał o przeniesienie tytułu na inne platformy sprzętowe. Obecnie Tytuł jest już obecny na konsoli Nintendo Switch na rynkach europejskim, australijskim i obu Ameryk pod nazwą „Deep Diving Adventures”, ciesząc się sporym (większym niż na PC) zainteresowaniem ze strony graczy. Nadto Emitent rozpoczął pracę nad nowym obiecującym projektem - grą Dark Moon oraz kontynuował prace nad grą Realpolitiks 2.

W sprawozdaniu finansowym za 2019 r. Spółka odnotowała stratę, która wiąże się z dokonaniem odpisu aktualizującego wartość zapasów gry KURSK. Było to min. następstwem ukazania się gry na tylko jednej z zapowiedzianych wcześniej platform (komputerach PC Windows/Mac). Zarząd jednocześnie informuje, że niższe niż spodziewane przychody osiągnięte przez grę KURSK (której premiera miała miejsce w 2018 r.) miały wpływ przede wszystkim na działalność w 2019 r. i dzięki szybkim działaniom Spółki w omawianym okresie sprawozdawczym (m.in. szybkie stworzenie gry Deep Diving Simulator) nie mają negatywnego wpływu na obecną działalność Jujubee S.A. Nadto należy zwrócić uwagę, że od początku Emitent zakładał bardziej satysfakcjonującą sprzedaż gry na konsolach, na których tytuł zadebiutuje w 2020 r. generując dodatkowe przychody. W związku z chęcią wykorzystania pełnego potencjału gry, Zarząd z początkiem 2020 r., podpisał umowę z firmą Forever Entertainment S.A. na adaptację i wydanie KURSKA na platformach PlayStation 4 i Xbox One. Warto tu nadmienić, że 12 sierpnia 2020 r. minie 20 rocznica zatonięcia okrętu, co z pewnością wiązać się będzie z ponownym zainteresowaniem światowych mediów historią katastrofy. Należy również zaznaczyć, że w 2019 r., Spółka poniosła istotne nakłady na produkcję gier, które zgodnie z przewidywaniami Zarządu



powinny przełożyć się pozytywnie na wyniki finansowe już w 2020 r. W perspektywie zapowiedzianych w 2020 r. premier nowych produkcji takich jak Realpolitiks 2 czy też gry Dark Moon, debiutem na konsolach bardzo dobrze przyjętego tytułu Realpolitiks, przewidywanych zysków ze sprzedaży gry Deep Diving Adventures na konsoli Nintendo Switch (również na rykach Azjatyckich) oraz pojawieniem się gry KURSK na konsolach, Emitent spodziewa się znaczących i zadawalających przychodów już w roku 2020, co powinno zapewnić Spółce poprawę wyników na poziomie zysku operacyjnego. Spółka rozwija także niezapowiedziany dotąd projekt gry strategicznej.

Strategiczne cele na 2020 rok

Spółka konsekwentnie realizuje strategię tworzenia kilku projektów jednocześnie, dzięki czemu może szybko reagować na zmiany rynkowe i nie jest uzależniona tylko od jednego produktu. W 2020 r. Jujubee planuje realizować przede wszystkim następujące projekty:

- Grę Realpolitiks 2 na komputery PC i Mac oraz urządzenia mobilne, przy jednoczesnej współpracy z wydawcami, co zaowocuje pojawieniem się gry na innych platformach sprzętowych,
- Grę Deep Diving Adventures na konsole i urządzenia mobilne;
- Grę strategiczną Dark Moon;
- Rozpocząć prace nad nowymi grami strategicznymi;
- Pozyskanie środków z programów dofinansowań (w tym uczestnictwo w nowej edycji programu sektorowego GameINN);
- Rozpoczęcie prac nad grą z gatunku survival-horror;
- Udostępnienie wybranych produkcji z dotychczasowego portfolio Spółki na innych platformach sprzętowych (m.in. KURSK i Realpolitiks);
- Zwiększenie poziomu przychodów ze sprzedaży Spółki i zwiększanie jej rozpoznawalności oraz rozpoznawalności jej produktów na rynku.



Struktura własności

W dniu 06.03.2019 r. Pan Igor Zieliński złożył zmienione oświadczenie stanowiące zobowiązanie, że w okresie do dnia 30.11.2019 r. nie będzie podejmował czynności lub działań mających na celu dokonanie jakiegokolwiek transakcji (włącznie z transakcją z wykorzystaniem instrumentów pochodnych) sprzedaży akcji Emitenta. Zmiana polega na dodaniu do pierwotnego oświadczenia przypadku, w którym zobowiązanie nie obowiązuje tj. przypadku polegającego na zbyciu akcji osobom spośród kierownictwa i kluczowego personelu Spółki w tym osobom pełniącym funkcje w organach Spółki tj. Zarządzie i Radzie Nadzorczej.

W dniu 06.03.2019 r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. podjął również uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 10.000,00 zł w drodze emisji 100.000 nowych akcji serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Wynikiem tych działań było pozyskanie przez Spółkę kwoty 500.000 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii G nastąpiło w drodze subskrypcji prywatnej. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji serii G w wysokości 5,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii G przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Wyłączenie prawa poboru w stosunku do dotychczasowych akcjonariuszy było podyktowane chęcią zapewnienia Spółce możliwości jak najszybszego oraz możliwie najmniej skomplikowanego pozyskiwania nowego kapitału od inwestorów cieszących się dobrą renomą. Pozyskane w ten sposób środki finansowe umożliwią Spółce rozpoczęcie oraz finansowanie nowych projektów, których realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć pozytywnie na konkurencyjność oraz rentowność Spółki.

W dniu 08.04.2019 r. Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 10.000,00 zł w wyniku emisji 100.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, objętych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 353.000,00 zł do kwoty 363.000,00 zł. W wyniku powyższego kapitał zakładowy Spółki składa się z 3.630.000 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

28 czerwca 2019r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 17 w przedmiocie zmiany Statutu Spółki i uchwalenia kapitału docelowego oraz upoważnienia do dokonywania emisji akcji w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem prawa poboru, a także wprowadzenia akcji, które zostaną wyemitowane w ramach kapitału docelowego do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu



(NewConnect) organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. lub dopuszczenia i wprowadzenia akcji, które zostaną wyemitowane w ramach kapitału docelowego do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Na podstawie wyżej wymienionej uchwały Zarząd Spółki otrzymał uprawnienie do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki przez emisję nowych akcji o łącznej wartości nominalnej nie wyższej niż 100.000,00 zł (sto tysięcy złotych 00/100) w drodze jednego albo kilku kolejnych podwyższeń kapitału zakładowego w granicach określonych powyżej (kapitał docelowy).

19 lipca 2019 r. Emitent powziął wiadomość o dokonaniu przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach w Rejestrze Przedsiębiorców wpisu kapitału docelowego Spółki w kwocie 100.000,00 zł. na podstawie w/w uchwały nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy dnia 28 czerwca 2019 r.

W dniu 16 września 2019 r. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 15.000,00 zł w drodze emisji 150.000 nowych akcji serii H (akcje zwykłe na okaziciela), o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji w wysokości 2,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii H przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Akcje serii H zostały zarejestrowane przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy KRS w dniu 26 listopada 2019 r.

Akcjonariusze (stan na 31 grudnia 2019 roku)

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	303.870	8,04%	303.870	8,04%
Igor Zieliński	286.000	7,57%	286.000	7,57%
Pozostali	3.190.130	84,39%	3.190.130	84,39%
Razem	3.780.000	100%	3.780.000	100%

W dniu 03 grudnia 2019 r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 15.000,00 zł w drodze emisji 150.000 nowych akcji serii I (akcje zwykłe na okaziciela), o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji



serii I w wysokości 2,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii I przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Akcje serii I zostały zarejestrowane przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy KRS w dniu 10 lutego 2020 r.

W dniu 12 lutego 2020 r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 7.500,00 zł w drodze emisji 75000 nowych akcji serii J (akcje zwykłe na okaziciela), o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji serii J w wysokości 4,25 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii J przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Akcje serii J zostały zarejestrowane przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy KRS w dniu 13.03.2020r.

Wobec powyższego akcjonariat wg stanu na datę 19 marca 2020 r. kształtuje się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	368.870	9,21%	368.870	9,21%
Pozostali	3.636.130	90,79%	3.363.130	90,79%
Razem	4.005.000	100,00%	4.005.000	100,00%



Czynniki ryzyka i opis zagrożeń

Czynniki ryzyka dotyczą zjawisk oraz zdarzeń przyszłych i niepewnych, które jednakże mogą - z różnym prawdopodobieństwem - wystąpić, i oddziaływać negatywnie na poziom opłacalności przedsięwzięcia inwestycyjnego. Należy mieć świadomość, że każde przedsiębiorstwo jest na nie narażone i nie sposób przewidzieć wszystkich ryzyk i zagrożeń.

Ryzyka i zagrożenia dotyczące w sposób szczególny działalności Emitenta obejmują między innymi:

- Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki;
- Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta;
- Ryzyko związane z wahaniami kursów walutowych;
- Ryzyko związane z ogólną polityką fiskalną państwa;
- Ryzyko siły wyższej i zdarzeń nieprzewidywalnych;
- Ryzyko nielegalnej dystrybucji;
- Zagrożenia związane z realizacją zleceń zewnętrznych;
- Zagrożenia związane ze zmianami regulacji prawnych;
- Ryzyko związane z działalnością konkurencji;
- Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier;
- Ryzyko związane ze strukturą przychodów;
- Ryzyko płynności finansowej;
- Inne ryzyka i zagrożenia.

Powyższe jak i inne ryzyka mogą wpłynąć na działalność Emitenta, w tym na jego sytuację gospodarczą, finansową i majątkową oraz na jego perspektywy rozwoju. Należy ponadto pamiętać, że wymienione powyżej ryzyka i zagrożenia nie są jedynymi, na jakie narażona jest Spółka. Przedstawiła ona tylko te ryzyka i zagrożenia, które uznała za wyjątkowo istotne, niemniej mogą istnieć także inne czynniki ryzyka i zagrożenia, które mogłyby wywołać skutki, o których mowa powyżej. Przygotowując listę ryzyk i zagrożeń Emitent nie kierował się także prawdopodobieństwem zaistnienia powyższych zdarzeń ani oceną ich ważności.



Wpływ działalności Spółki na środowisko

Działalność jednostki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne

Średnie zatrudnienie w roku 2019 wyniosło 24 osób, zaś zatrudnienie na dzień 31 grudnia 2019 r. wyniosło 19 osób (z czego siedem osób było zatrudnionych na podstawie umowy o pracę). Pozostałe osoby współpracowały na podstawie umów o dzieło.

Najważniejszymi zasobami rzeczowymi i niematerialnymi są, co wynika z charakteru działalności Spółki, zestawy komputerowe i specjalistyczne oprogramowanie oraz infrastruktura serwerowa.

Do zasobów prawnych należy zaliczyć przede wszystkim prawa do wyprodukowanych przez Jujubee tytułów oraz projektów będących w rozwoju, jak również do marki Jujubee, która jest zarejestrowana w amerykańskim urzędzie patentowym.

Ważniejsze działania w zakresie badań i rozwoju

W roku 2019 Spółka prowadziła badania w ramach realizowanych projektów, tj. rozwijała i eksperymentowała z rozwiązaniami z zakresu sztucznej inteligencji, interfejsów użytkownika, optymalizacji służącej do bardziej wydajnego wykorzystywania możliwości sprzętu, itp.



Oddziały i zakłady Jednostki

Spółka nie posiada oddziałów i zakładów.

Udziały i akcje własne

Jednostka nie posiada udziałów i akcji własnych.

Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2019 r. Spółka nie stosowała w rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.



Informacje o wpływie pandemii koronawirusa COVID-19 na działania Spółki w roku 2020:

Bez wątpienia jednym z istotnych wyzwań dla całego sektora produkcji gier jak i dla całej gospodarki globalnej będzie wpływ pandemii koronawirusa Covid-19. W ocenie Zarządu wpływ ten na działanie Jujubee S.A. w 2020 roku będzie niewielki. W dniu 13 marca 2020 roku Zarząd podjął decyzję o przejściu całego zespołu na pracę zdalną, co zapewni ciągłość produkcji. Praca zdalna będzie kontynuowana aż do momentu ustąpienia pandemii i uspokojenia się sytuacji na terytorium RP. Jednocześnie z racji na bazowanie przede wszystkim na dystrybucji cyfrowej swoich produktów zapewniona jest ciągła dostępność portfolio studia dla potencjalnych odbiorców. Jak wskazują pierwsze obserwacje, czas kwarantanny i minimalizowanie przez użytkowników czasu spędzanego poza domem przekładają się na większe zainteresowanie grami wideo. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że trend ten będzie obserwowany w krótkim okresie. Na dalszy okres duży wpływ będzie miało tempo opanowania sytuacji przez rządy poszczególnych państw oraz sytuacja gospodarcza. Niemniej można oczekiwać, że branża gier, a tym samym Spółka, nie zostaną silnie dotknięte ewentualnymi negatywnymi skutkami pandemii. Negatywne skutki będą także niwelowane (przynajmniej w krótkim okresie) poprzez spadającą wartość złotego (ok 95% przychodów Spółki jest generowanych w walutach obcych, przede wszystkim w euro i dolarach). Jujubee od lat buduje także wizerunek producenta gier niosących ze sobą walory edukacyjne oraz odnoszących się do bieżących problemów społecznych (takich jak ekologia, polityka bieżąca, zdarzenia historyczne, wyścig zbrojeń, działania polityczne, itp.), Zarząd nie wyklucza więc, że Studio w swoich produkcjach poruszy temat pandemii i jej ewentualnych skutków.

Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

Michał Stępień

Prezes Zarządu

