

JUJUBEE S.A.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU**

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.

ZA ROK 2023

Katowice, dn. 20.03.2024

**SPIS TREŚCI**

Informacje ogólne o Emitencie .....	3
Organy Spółki.....	3
Struktura akcjonariatu.....	4
Profil działalności Spółki .....	5
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w 2023 r.....	6
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu 2023 r.....	12
Przewidywany rozwój jednostki.....	13
Ważniejsze działania Spółki w zakresie badań i rozwoju .....	14
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	14
Udziały i akcje własne.....	16
Oddziały i zakłady .....	16
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych .....	16
Wpływ działalności Spółki na środowisko .....	16
Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne.....	16
Czynniki ryzyka i opis zagrożeń.....	17
Stosowanie zasad ładu korporacyjnego .....	21
Podpisy Zarządu Jujubee S.A. ....	21



## Informacje ogólne o Emitencie

---

**Nazwa:** Jujubee S.A.

**Siedziba:** 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4

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

## Organy Spółki

---

W dniu 06.09.2023r., rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej złożył Pan Szymon Kuliński i w jego miejsce w tym samym dniu Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała Pana Filipa Klijewicza.

W dniu 28.11.2023r., rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej złożył Pan Maciej Duch i w jego miejsce w dniu 25.01.2024r., Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała Pana Krzysztofa Bregułę.

Wobec powyższego skład Organów Spółki prezentuje się następująco:

Zarząd:

Michał Stępień – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza (stan na dzień 31.12.2023):

Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Piotr Podhajski – Członek Rady Nadzorczej,

Filip Klijewicz – Członek Rady Nadzorczej,

Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej,



Rada Nadzorcza (stan na dzień 20.03.2024):

Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Piotr Podhajski – Członek Rady Nadzorczej,

Filip Klijewicz – Członek Rady Nadzorczej,

Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej,

Krzysztof Breguła – Członek Rady Nadzorczej

## Struktura akcjonariatu

W dniu 31.10.2023r., Zarząd Spółki powziął informację o zarejestrowaniu w dniu 30.10.2023 r., przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, zmian Statutu Spółki wynikających z Uchwały nr 14 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta z dnia 29 czerwca 2023 r., a także dokonanego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 47.000,00 zł w wyniku emisji 140.000 akcji zwykłych na okaziciela serii N i 330.000 akcji zwykłych na okaziciela serii O, wyemitowanych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Szczegółowy zakres zmian oraz nowa treść statutu zostały zawarte w raporcie bieżącym EBI nr 12/2023 z dnia 31.10.2023 r.

Akcjonariat (stan na dzień 31 grudnia 2023 r.):

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	357.500	6,81%	357.500	6,81%
Pozostali	4.892.500	93,19%	4.892.500	93,19%
<b>Razem</b>	<b>5.250.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>5.250.000</b>	<b>100,00%</b>



Akcjonariat (stan na dzień 20 marca 2024 r.):

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	355.000	6,76%	355.000	6,76%
Pozostali	4.895.000	93,24%	4.895.000	93,24%
<b>Razem</b>	<b>5.250.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>5.250.000</b>	<b>100,00%</b>

## Profil działalności Spółki

Jujubee S.A. to studio deweloperskie zajmujące się produkcją gier przeznaczonych na komputery osobiste (PC), konsole stacjonarne (Xbox oraz PlayStation), a także urządzenia mobilne. Strategia Spółki uwzględnia wydawanie gier zarówno w modelu self-publishing (tj. bez udziału zewnętrznego wydawcy), jak również przy współdziałaniu z wydawcami. Spółka skupia się obecnie na produkcji autorskich gier średniobudżetowych z segmentu strategii, symulacji i gier przygodowych (aktualnie rozwijane są projekty Dark Moon oraz Realpolitiks 3, jak również planowane jest wydanie gry Superheroes Academy w wersji Early Access) oraz wsparciu gier obecnie dostępnych już na rynku poprzez wydawanie płatnych dodatków, oraz portowaniu na inne platformy.

Misją Spółki jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć. Spółka produkuje gry wieloplatformowe, czyli przeznaczone na urządzenia różnych producentów i pracujące pod kontrolą różnych systemów operacyjnych. Jujubee S.A. od początku działalności upatrywała szansy na dynamiczny rozwój w obsłudze najważniejszych platform sprzętowych, koncentrując się przede wszystkim na produkcji gier mobilnych (iOS, Android) i na platformy stacjonarne (PC, konsole). Aby osiągnąć ten strategiczny cel, Spółka podjęła decyzję o zakupie silnika Unity 3D firmy Unity Technologies, który pozwala na szybkie i efektywne tworzenie gier na wiele platform jednocześnie.

Spółka pracuje nad ugruntowaniem swojej pozycji, zwiększeniem rozpoznawalności marki i skali biznesu. Drogą do osiągnięcia celu są opracowywane przez Spółkę własne projekty gier, z wydawaniem do dwóch tytułów o budżecie 1-2 mln zł rocznie przy jednoczesnym rozwijaniu mniejszych projektów oraz stała współpraca z zewnętrznymi wydawcami zapewniająca ciągłość funkcjonowania organizacji. Wraz z takimi projektami jak KURSK, Realpolitiks, Deep Diving Simulator, czy Dark Moon, Spółka odeszła od produkowania gier przeznaczonych wyłącznie na platformy mobilne.



## Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w 2023 r.

---

### **Podpisanie umowy wydawniczej i rozpoczęcie produkcji Realpolitiks 3: Earth and Beyond**

W dniu 11.01.2023 r., Zarząd Spółki podpisał z Fulqrum Publishing Ltd. ("Wydawca") umowę wydawniczą na grę Realpolitiks 3: Earth and Beyond ("Umowa"), na podstawie której Wydawca będzie wyłącznym globalnym dystrybutorem tego tytułu na platformie PC Windows, Mac OS oraz Linux, natomiast Emitent będzie odpowiadał za produkcję gry. Emitent zachowa także prawo do wydania i dystrybucji gry na innych platformach. Wysokość budżetu produkcyjnego gry sfinansowanego przez Wydawcę wynosi 240 tys. EUR. Zgodnie z Umową Emitent będzie otrzymuje od Wydawcy płatności zaliczkowe pod warunkiem dostarczenia i zaakceptowania przez Wydawcę kamieni milowych określonych w harmonogramie produkcji. Jednocześnie Wydawca odpowiada za wszelkie działania marketingowe, promocyjne i reklamowe związane z dystrybucją gry. Ponadto, po pokryciu kosztów produkcji i marketingu i innych opłat poniesionych przez Wydawcę związanych z wydaniem gry, Emitentowi przysługiwać będzie 50% wpływów netto ze sprzedaży gry (tj. przychodów pomniejszonych o należne opłaty i podatki na rzecz właścicieli platform dystrybucji cyfrowych) na platformie PC oraz 100% wpływów netto w przypadku dystrybucji gry na innych platformach. Umowa wydawnicza została zawarta na okres 15 lat. Wraz z zawarciem Umowy Emitent rozpoczął proces produkcyjny gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond. Tytuł będzie od strony graficznej i funkcjonalnej najbardziej zbliżony z dotychczasowych odsłon serii do gier strategicznych wydawanych przez Paradox Interactive, lidera w segmencie gier typu grand-strategy. Jednocześnie dzięki zastosowaniu rozwijanego w ramach dofinansowań edytora i silnika do produkcji gier strategicznych, tytuł będzie mógł być zrealizowany w znacznie niższym budżecie produkcyjnym niż wynikałoby to ze skali oferowanej rozgrywki. Spółka podtrzymuje tym samym deklarację o realizacji gier w budżecie docelowym w przedziale od 1-2 mln. zł, co w kontekście dzisiejszych realiów rynkowych jest niezmiernie istotne, gdyż daje wysokie prawdopodobieństwo szybkiego zwrotu poniesionych nakładów i tym samym sukcesu komercyjnego gry. Realpolitiks 3: Earth and Beyond będzie stanowić duży skok jakościowy dla tej serii i zaoferuje graczom znacznie szersze możliwości rozgrywki, w tym eksplorację naszego układu planetarnego. Za komunikację marketingową gry odpowiedzialny jest w pełni Wydawca – niemniej Spółka zakłada, że strona Steam oraz pierwsze materiały zostaną ukazane wiosną 2024 roku.



### **Premiery gry FLASHOUT 3 na konsolach**

W I kwartale 2023 r., nastąpił debiut gry FLASHOUT 3 na trzech nowych platformach sprzętowych. W dniu 10 marca 2023 r., gra zadebiutowała na konsolach z serii Xbox (One, Series S, Series X), zaś w dniu 24 marca 2023 r., na konsolach z serii Sony PlayStation oraz a konsoli Nintendo Switch (obie premiery nastąpiły na rynkach europejskim i amerykańskim). Cena gry na wszystkich ww. platformach została ustalona na 19.99 USD, 19.99 EUR. Za konwersję gry na konsole z serii Xbox (One, Series S, Series X) oraz Sony PlayStation odpowiedzialny jest wykonawca No Gravity Development S.A., natomiast Emitent dokonywał portu wersji na Nintendo Switch. Jednocześnie w przypadku wszystkich wersji konsolowych Spółka pełni funkcję wydawcy i będzie otrzymywała wszystkie przychody z tytułu sprzedaży gry pomniejszone o należne prowizje obu platform dystrybucyjnych.

### **Wprowadzenie akcji serii K i M do obrotu na NewConnect**

W dniu 08.02.2023 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 94/2023 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii K i M Emitenta. Pierwszy dzień notowań akcji serii K i M nastąpił w dniu 16.02.2023 r. (uchwała Zarząd GPW nr 117/2023 z dnia 13.02.2023 r.).

### **Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. w dniu 29.06.2023r.**

W dniu 29.06.2023r., odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Jujubee S.A. Podczas obrad ZWZA nie odstąpiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, ani też nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał, a wszystkie uchwały objęte porządkiem obrad zostały podjęte. Ponadto wśród podjętych uchwał znalazła się m.in. uchwała nr 14 w sprawie zmiany Statutu Spółki. Szczegółowy opis podjętych uchwał zawarty został w raporcie bieżącym EBI nr 7/2023 z dnia 29.06.2023r.

### **Wprowadzenie akcji serii L do obrotu na NewConnect**

W dniu 07.07.2023 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 715/2023 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii L Emitenta. Pierwszy dzień notowań akcji serii L nastąpił w dniu 27.07.2023 r. (uchwała Zarząd GPW nr 765/2023 z dnia 20.07.2023 r.).



### **Umowa wydawnicza na grę „Dark Moon”**

W dniu 30.08.2023 r., Emitent podpisał umowę wydawniczą dotyczącą gry „Dark Moon” („Gra”) z wydawcą 101XP Limited z siedzibą w Nikozji („Wydawca”). Na podstawie tej umowy Emitent udzielił Wydawcy wyłącznej i globalnej licencji w związku z dystrybucją, sprzedażą, marketingiem i promocją Gry w wersji przeznaczonej na komputery osobiste (PC) z systemem operacyjnym Windows. Umowa przewiduje, że Wydawca odpowiada za wszelkie działania marketingowe i promocyjne związane z dystrybucją Gry, a także ma prawo do przeniesienia Gry na konsole (Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo Switch) oraz urządzenia mobilne (Android, iOS). Koszty przeniesienia Gry na inne platformy dystrybucyjne ponosi Wydawca, przy czym Emitent ma prawo pierwszeństwa do wykonania portu Gry na zasadach określonych w Umowie. Zgodnie z Umową Wydawca wypłaca Emitentowi określone wynagrodzenie za dokończenie produkcji Gry („Wynagrodzenie Gwarantowane”) wynoszące ponad 1/3 kapitałów własnych Emitenta na dzień 30 czerwca 2023 r. Wynagrodzenie Gwarantowane jest wypłacane w formie płatności zaliczkowych pod warunkiem dostarczenia i zaakceptowania przez Wydawcę kamieni milowych określonych w harmonogramie produkcji. Ponadto po premierze Gry oraz pokryciu wszystkich nakładów poniesionych przez Wydawcę (w tym Wynagrodzenia Gwarantowanego, kosztów dystrybucji, QA, marketingu oraz tłumaczenia), Emitentowi będą przysługiwały tantiemy ze sprzedaży Gry, określone jako istotny procent od przychodów netto ze sprzedaży Gry (tj. przychodów pomniejszonych o należne opłaty i podatki na rzecz właścicieli platform dystrybucji cyfrowych). Data premiery Gry w wersji PC zostanie ustalona przez Wydawcę. Warto tutaj nadmienić, że tytuł ten jest rozwijany przez Spółkę aktywnie od 2019 roku w różnym zakresie produkcyjnym (Spółka w międzyczasie realizowała również inne projekty) i Spółka upatruje bardzo dużego potencjału rynkowego dla tego tytułu, który wyróżnia się bardzo aktywną społecznością na Steam (wysoka liczba reakcji na każdy nowy materiał z gry). Zważywszy na bardzo dobry odbiór zwiastuna zaprezentowanego w grudniu 2019 roku, Spółka zdecydowała się na mocne rozbudowanie rozgrywki, dodając wiele elementów mikro-zarządzania, dodatkowe mechaniki, lokacje i materiały. W konsekwencji Dark Moon będzie bardzo kompleksowym i rozbudowanym, mocno unikalnym tytułem, który w opinii Spółki będzie się wyróżniał na mocno konkurencyjnym rynku. Realizacja tak kompleksowego projektu wymaga sporych nakładów czasowych, co można zaobserwować po projektach konkurencyjnych podmiotów, które również realizowane są przez wiele lat. Za komunikację marketingową w przypadku Dark Moon odpowiedzialny jest w pełni Wydawca. Spółka szacuje, że główne działania marketingowe powinny rozpocząć się jeszcze w pierwszej połowie bieżącego roku, niemniej Spółka podkreśla, że ostateczne decyzje w tym względzie należą do 101XP Limited. Jednocześnie trzeba podkreślić, że prace przebiegają zgodnie z planem i są bardzo zaawansowane. Podobnie jak Realpolitiks 3, tak i Dark Moon będzie zrealizowany w budżecie





w przedziale 1-2 mln. zł, co w opinii Zarządu powinno się przełożyć na szybki zwrot kosztów produkcji, szczególnie uwzględniając bardzo duży potencjał rynkowy tego tytułu.

### **Zmiana Regulaminu Programu Motywacyjnego**

W dniu 01.09.2023 r., Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie zmiany Regulaminu Programu Motywacyjnego. Szczegółowy zakres zmian został wskazany w raporcie bieżącym ESPI nr 8/2023 z dnia 01.09.2023 r.

### **Emisja akcji serii N i akcji serii O**

W dniu 05.09.2023 r., Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 47.000,00 zł, w drodze emisji 140.000 akcji zwykłych na okaziciela serii N (Akcje Serii N) i 330.000 akcji zwykłych na okaziciela serii O (Akcje Serii O) w ramach kapitału docelowego. Cena emisyjna akcji serii N wyniosła 0,10 zł (akcje zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego), zaś cena emisyjna akcji serii O wyniosła 1,60 zł. Zarówno Akcje Serii N jak i Akcje Serii O zostały wyemitowane z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Zgody na wyłączenie prawa poboru dla Akcji Serii N oraz Akcji Serii O wyraziła Rada Nadzorcza Spółki w formie uchwał nr 2/09/2023 z dnia 5 września 2023 r. (dla Akcji Serii N) oraz 4/09/2023 z dnia 5 września 2023 r. (dla Akcji Serii O). Zgodnie z przedstawionym przez Zarząd Spółki uzasadnieniem, wyłączenie (pozbawienie) w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do Akcji Serii N emitowanych w ramach kapitału docelowego w celu realizacji Programu Motywacyjnego Spółki leży w jej interesie i jest podyktowane chęcią utrzymania i motywowania kluczowych pracowników i współpracowników, a także kadry zarządzającej Spółki. Wyłączenie w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do Akcji Serii O emitowanych w ramach kapitału docelowego leży w interesie Spółki i jest niezbędne do realizacji planów inwestycyjnych spółki, w wyniku których spodziewany jest wzrost konkurencyjności oraz rentowności Spółki. Zawarcie umów objęcia Akcji Serii O nastąpiło w dniu 05.09.2023 r., zaś zawarcie umów objęcia Akcji Serii N nastąpiło 07.09.2023 r. Opłacenie wszystkich Akcji Serii N i Akcji Serii O nastąpiło w dniu 11.09.2023 r. Akcje Serii N jak i Akcje Serii O zostały w całości zaoferowane w ramach oferty publicznej papierów wartościowych, w drodze subskrypcji prywatnej zgodnie z art. 431 §2 pkt. 1) Kodeksu spółek handlowych. Akcje Serii N i Akcje Serii O zostały zaoferowane wskazanym przez Zarząd Spółki inwestorom w liczbie nie większej niż 149. Podwyższenie kapitału zakładowego i zmiany w statucie wynikające z emisji Akcji Serii N i Akcji Serii O zostały zarejestrowane w KRS w dniu 30.10.2023 r.



### **Przegląd opcji strategicznych**

W dniu 15.09.2023 r., Zarząd Jujubee S.A. mając na względzie interes Akcjonariuszy oraz chcąc wybrać optymalny sposób realizacji długoterminowej strategii Spółki, a także dążąc do zwiększenia skali działania Spółki oraz umocnienia jej pozycji na rynku, podjął w formie uchwały decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych. Zgodnie z podjętą uchwałą Zarząd będzie brał pod uwagę różne opcje strategiczne, w tym przede wszystkim połączenie z innym podmiotem, partnerstwo strategiczne, pozyskanie inwestora strategicznego lub finansowego, przeprowadzenie innej transakcji mogącej skutkować zmianą struktury akcjonariatu Spółki, jak również ewentualny brak działań związanych z ww. możliwymi scenariuszami. W ramach wsparcia procesu przeglądu opcji strategicznych Zarząd może zaangażować doradców finansowych i prawnych oraz członków Rady Nadzorczej. Intencją procesu jest zapewnienie Spółce silnego i bezpiecznego dalszego rozwoju oraz maksymalizacja jej wartości dla Akcjonariuszy. Jednocześnie w trakcie przeglądu opcji strategicznych Spółka będzie kontynuować realizację dotychczasowej strategii oraz jej działań i projektów. Zgodnie z podjętą uchwałą przegląd opcji strategicznych potrwa maksymalnie do I kwartału 2024 roku włącznie.

### **Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego**

W dniu 31.10.2023r., Zarząd Spółki powziął informację o zarejestrowaniu w dniu 30.10.2023 r., przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, zmian Statutu Spółki wynikających z Uchwały nr 14 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta z dnia 29 czerwca 2023 r., a także dokonanego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 47.000,00 zł w wyniku emisji 140.000 akcji zwykłych na okaziciela serii N i 330.000 akcji zwykłych na okaziciela serii O, wyemitowanych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Szczegółowy zakres zmian oraz nowa treść statutu zostały zawarte w raporcie bieżącym EBI nr 12/2023 z dnia 31.10.2023 r.

### **List intencyjny dotyczący połączenia Jujubee S.A. z Blue Technology S.A.**

W dniu 16 listopada 2023r., raportem bieżącym ESPI nr 18/2023 Emitent poinformował o zawarciu listu intencyjnego Blue Technology S.A. z siedzibą w Białymstoku ("Blue Technology") dotyczącego połączenia ww. podmiotów. W dniu 19.02.2024r., raportem ESPI nr 2/2024 Emitent poinformował o zakończeniu i niekontynuowaniu rozmów z Blue Technology S.A. Niezależnie od powyższego Zarząd Emitenta kontynuuje proces przeglądu opcji strategicznych w szczególności w kontekście połączenia z innym podmiotem lub pozyskania inwestora strategicznego. Zgodnie z podjętą uchwałą przegląd opcji strategicznych do końca bieżącego kwartału, przy czym Zarząd nie wyklucza wydłużenia tego okresu.



**Złożenie informacji końcowej dotyczącej projektu realizowanego w ramach konkursu 6/1.1.1/2020 - Szybka ścieżka w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020**

W dniu 29 grudnia 2023r., Emitent raportem ESPI nr 20/2023 Emitent poinformował, że nastąpiło złożenie informacji końcowej w ramach projektu - Opracowanie narzędzia Grand Strategy Engine do projektowania wieloaktorowych gier strategicznych typu Grand Strategy czasu rzeczywistego, bądź turowych i zintegrowanie go z systemem sztucznej inteligencji Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism ("Projekt"), realizowanego w okresie od dnia 01.05.2021 r. do 29.12.2023 r. W wyniku przyznanego dofinansowania w konkursie 6/1.1.1/2020 - Szybka ścieżka w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie 1.1/poddziałanie 1.1.1, Emitentowi przekazano w formie zaliczek łączną kwotę 1.938.300,00 zł oraz w ramach refundacji łączną kwotę 72.229,01 zł. Nadto Emitent poinformował, że do momentu publikacji w/w raportu w ramach realizacji Projektu rozliczono wnioski o płatność na kwotę 1.558.728,05 zł. łączną kwotę 451 800,96 zł stanowiącą niewykorzystane w ramach realizacji Projektu środki pieniężne (pobrane zaliczki), zgodnie z zapisami umowy o dofinansowanie, Emitent zwrócił na rachunek bankowy wskazany przez instytucję rozliczającą projekt (Narodowe Centrum Badań i Rozwoju), z czego zwrotu kwoty 330 996,62 zł dokonano w grudniu 2023 roku. Po zaakceptowaniu wniosku końcowego łączna kwota pobranego przez Emitenta dofinansowania wyniosła 1 572 142,35 zł.

**Zawarcie dwóch umów pożyczek przez Jujubee S.A.**

Raportem ESPI nr 21/2023 Emitent poinformował o zawarciu dwóch umów pożyczek z dwoma osobami fizycznymi, w tym z Prezesem Zarządu Jujubee S.A. - Michałem Stępnem, na łączną kwotę 288.000,00 zł. Jako termin spłaty pożyczek ustalono dzień 31.12.2024 r. Z tytułu udzielonych pożyczek każdemu z pożyczkodawców będą przysługiwały odsetki w wysokości 6%, liczone za okres od dnia zawarcia umów do dnia zwrotu pożyczek wskazanego powyżej, które będą płatne jednorazowo w dniu spłaty kwoty nominalnej pożyczek. Pozostałe warunki umów nie odbiegają od powszechnie stosowanych na rynku dla tego rodzaju umów. Celem zawarcia ww. umów pożyczek jest między innymi pokrycie kosztów zwrotu w grudniu 2023 r., nierozliczonych kwot zaliczek otrzymanych w ramach dofinansowania pochodzącego z konkursu 6/1.1.1/2020 - Szybka ścieżka w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, o których mowa w raporcie bieżącym ESPI nr 20/2023 z dnia 29.12.2023 r. Pozostałe środki pozyskane w ramach umów pożyczek zostaną przeznaczone na finansowanie kosztów bieżącej działalności Emitenta.



### Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym

- Zarządzanie bieżącą działalnością,
- 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 Fulqrum Publishing, 101 XP Limited, Forever Entertainment S.A., Furyu Corporation, Astragon Entertainment GmbH, Arc System Works Co. Ltd., oraz No Gravity Development S.A.
- 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,
- Prowadzenie projektu badawczego związanego z pozyskaniem środków z programu Szybka Ścieżka ,
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów.

## Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu 2023 r.

---

### Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy w dniu 01.02.2024r.

W dniu 01.02.2023r., Zarząd Emitenta zwołał Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy. W treści projektów uchwał znalazła się m.in. uchwała nr 5 w sprawie zmiany statutu Spółki oraz uchwała nr 6 w sprawie upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do ustalenia tekstu jednolitego statutu Spółki.

### Uchwały podjęte na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Jujubee S.A. w dniu 28 lutego 2024 r.

Podczas obrad NWZA nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał, a wszystkie uchwały, za wyjątkiem uchwał objętych pkt 7) i 8) planowanego porządku obrad, zostały



podjęte. Odstąpienie od głosowania nad uchwałami zawartymi w pkt 7) i 8) planowanego porządku obrad wynikało z braku kworum wymaganego przez art. 445 § 1 Kodeksu spółek handlowych.

#### **Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy w dniu 11.03.2024r.**

W dniu 11.03.2024r., Zarząd Emitenta zwołał Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy. W treści projektów uchwał znajduje się m.in. uchwała nr 4 w sprawie zmiany statutu Spółki oraz uchwała nr 5 w sprawie upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do ustalenia tekstu jednolitego statutu Spółki.

#### **Otrzymanie informacji o przyznaniu dofinansowania z Programu Wsparcia Gier Wideo 2024.**

W dniu 13.03.2024r., Emitent powziął od Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych informację o pozytywnym rozpatrzeniu wniosku o dofinansowanie złożonego przez Emitenta w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo 2024, na stworzenie prototypu gry strategicznej o kulturze i historii Słowian. Spółka informuje, iż przyznana kwota dofinansowania wynosi 261.678,00 zł.

## Przewidywany rozwój jednostki

---

Cele strategiczne Spółki na 2024 r. obejmują realizację następujących zadań:

- Prace nad Realpolitiks 3: Earth & Beyond oraz Dark Moon, a także ogłoszenie daty premierowych gier po powzięciu stosownych informacji od wydawców;
- Wydanie gry Realpolitiks II na konsolach PlayStation, Xbox oraz potencjalnie Nintendo Switch z partnerem zewnętrznym;
- Wydanie gry Punk Wars na konsolach PlayStation, Xbox oraz potencjalnie Nintendo Switch z partnerem zewnętrznym;
- Premiera gry VIRUS: The Outbreak na konsolach PlayStation (co odbyło się 15 marca 2024) oraz Xbox (planowo kwiecień 2024), gdzie wydawcą jest Forever Entertainment S.A.
- Wydanie gry Superheroes Academy w Early Access;
- Pozyskanie środków z programów dofinansowań;
- Uruchomienie systemu licencyjnego do korzystania z autorskiej technologii Jujubee do produkcji gier strategicznych;
- Zwiększenie poziomu przychodów ze sprzedaży, rozpoznawalności Spółki oraz jej produktów.
- Uzyskanie efektu skali i synergii poprzez rozważenie pozyskania partnera bądź partnerów do konsolidacji.



## Harmonogram wydawniczy

Aktualny harmonogram wydawniczy na 2024 r. prezentuje się następująco:

Lp.	Tytuł	Developer	Wydawca	Platforma	Data wydania
1.	Superheroes Academy	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	STEAM, NS	TBA
2.	Dark Moon	Jujubee S.A.	101 XP Limited	PC	TBA
3.	Realpolitiks II (wersje konsolowe i mobilne)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PS, XO, NS	TBA
4.	Realpolitiks 3: Earth and Beyond	Jujubee S.A.	Fulqrum Publishing	PC	TBA
5.	Punk Wars	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	XO, PS, NS	TBA

Harmonogram ma charakter poglądowy. Planowany termin danej gry może ulec zmianie.

Wyjaśnienie skrótów: PS – PlayStation, XO – Xbox, NS – Nintendo Switch

## Ważniejsze działania Spółki w zakresie badań i rozwoju

W roku 2023 Emitent prowadził badania w ramach realizowanych projektów, tj. rozwijał i eksperymentował z rozwiązaniami z zakresu sztucznej inteligencji, interfejsów użytkownika, optymalizacji służącej do bardziej wydajnego wykorzystywania możliwości sprzętu, itp.

## Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2023 r. Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości 1.362 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży najistotniejsze pozycje stanowiły przychody z tytułu zawartych umów wydawniczych w tym m.in. z Fulqrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Forever Entertainment, Astragon Entertainment GmbH oraz FuRyu Corporation, jak również przychody generowane bezpośrednio ze sprzedaży tytułów własnych za pośrednictwem platform dystrybucyjnych. Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka wykazała zysk rzędu 229 tys. zł



Koszty działalności operacyjnej w 2023 r. wyniosły 1.133 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejszą pozycję stanowiły wynagrodzenia (178 tys. zł), usługi obce (349 tys. zł), amortyzacja (238 tys. zł) oraz pozostałe koszty rodzajowe (176 tys. zł).

Ponadto Emitent odnotował pozostałe przychody operacyjne w kwocie 256 tys. zł, na co składają się przychody z tytułu dotacji (223 tys. zł), zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych (27 tys. zł) oraz inne przychody operacyjne w kwocie (7 tys. zł), co wypłynęło na osiągnięcie „zysku z działalności operacyjnej” na poziomie 476 tys. zł. Biorąc pod uwagę poniesione koszty finansowe Spółka w 2023r., wykazała zysk netto na poziomie 394 tys. zł.

W omawianym okresie Spółka zawarła również dwie umowy pożyczki z dwoma osobami fizycznymi, w tym z Prezesem Zarządu Jujubee S.A. - Michałem Stępnem, na łączną kwotę 288.000,00 zł. Jako termin spłaty pożyczek ustalono dzień 31.12.2024 r. Z tytułu udzielonych pożyczek każdemu z pożyczkodawców będą przysługiwały odsetki w wysokości 6%, liczone za okres od dnia zawarcia umów do dnia zwrotu pożyczek wskazanego powyżej, które będą płatne jednorazowo w dniu spłaty kwoty nominalnej pożyczek. Pozostałe warunki umów nie odbiegają od powszechnie stosowanych na rynku dla tego rodzaju umów. Celem zawarcia ww. umów pożyczek było między innymi pokrycie kosztów zwrotu w grudniu 2023 r., nierozliczonych kwot zaliczek otrzymanych w ramach dofinansowania pochodzącego z konkursu 6/1.1.1/2020 - Szybka ścieżka.

Zważywszy na obniżenie kosztów funkcjonowania Spółki (zakończenie realizacji projektu „Szybka Ścieżka” oraz liczne optymalizacje kosztów wynikające z pracy zdalnej zespołu produkcyjnego) poczynawszy od stycznia 2024 oraz na umowy wydawnicze generujące istotne z punktu widzenia Spółki, regularne przychody, a także wpływy ze sprzedaży własnych gier, finansowanie działalności Spółki jest obecnie zabezpieczone. Pozytywny wpływ na sytuację finansową Spółki powinna mieć również premiera gry Virus: The Outbreak (Covid: The Outbreak), która miała miejsce w marcu 2024r. Niebawem w/w gra powinna zadebiutować również na konsolach Xbox co powinno generować dodatkowe przychody dla Spółki. Spółka pracuje również nad finalizacją rozmów dotyczących konwersji projektów Punk Wars i Realpolitiks 2 na konsole, co potencjalnie będzie generowało istotne dla finansów Spółki dodatkowe przychody dla Spółki po ich premierze. Warto tu nadmienić, że Zarząd zakłada przygotowanie ww. konwersji bez ponoszenia dodatkowych kosztów z punktu widzenia Spółki, tj. wynagrodzenie wykonawcy portów na konsole będzie określone procentowo.. Nadto w dniu 13 marca 2024 Spółka pozyskała informację o przyznaniu jej bezzwrotnego dofinansowania z programu wsparcia gier wideo (CRPK) w kwocie ponad 260 tys. zł.





## Udziały i akcje własne

---

Jednostka nie posiada udziałów i akcji własnych.

## Oddziały i zakłady

---

Spółka nie posiada oddziałów i zakładów.

## Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych

---

W 2023 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.

## Wpływ działalności Spółki na środowisko

---

Działalność Spółki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

## Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne

---

Średnie zatrudnienie w Jujubee S.A. w roku 2023 wyniosło 13 osób. Zatrudnienie na dzień 31 grudnia 2023 r. wyniosło 15 osób (z czego trzy osoby były zatrudnione na podstawie umowy o pracę). Pozostałe osoby współpracowały na podstawie umów o dzieło i umowy zlecenie.





Najważniejszymi zasobami rzeczowymi i niematerialnymi są, co wynika z charakteru działalności Spółki, zestawy komputerowe i specjalistyczne oprogramowanie oraz własna infrastruktura serwerowa, a także zakończone prace rozwojowe.

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.

## 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;**

Emitent działa na rynku gier komputerowych, charakteryzującym się wysokim stopniem konkurencyjności. Stanowi on część rynku tzw. domowej rozrywki (wraz z muzyką, filmami, książką itp.). Odbiorcy mogą zmienić preferowany sposób spędzania wolnego czasu, decydując się na inne zajęcia (alternatywne do gier komputerowych) – tj. film, muzykę, sport czy książkę. Nie można wykluczyć ryzyka, że gry, które zaproponuje Emitent, nie trafią w zmieniające się gusta klientów, co do formy spędzania wolnego czasu i nie będą w stanie skutecznie konkurować z innymi formami domowej rozrywki, co będzie w sposób negatywny wpływało na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

- **Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta;**

Emitent narażony jest na ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty min. w związku z dynamicznym rozwojem nowych technologii czy zmianą preferencji ostatecznych odbiorców produktów spółki. Spółka podejmuje zróżnicowane działania mające na celu zniwelowanie tego ryzyka poprzez opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o



zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

- **Ryzyko związane z wahaniami kursów walutowych;**

Spółka zakłada wysokie ryzyko zmienności kursów walutowych. Emitent ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD i EUR. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) oraz w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach). Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN. Zabezpieczeniem przed skutkami tego zjawiska jest wybieranie do realizacji projektów o oczekiwanych wysokich poziomach rentowności, co powinno przełożyć się na osiągnięcie oczekiwanej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Emitent prowadzi także rachunki w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także w walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe.

- **Ryzyko związane z ogólną polityką fiskalną państwa i zmianą regulacji prawnych;**

Regulacje prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Przepisy prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, uregulowania dotyczące podmiotów gospodarczych, prawo autorskie i prawo własności przemysłowej, przepisy celne oraz prawa z zakresu papierów wartościowych. Emitent, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne zapisy w uregulowaniach prawnopodatkowych. Szczególnie częste są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze stosowania ustaw podatkowych. Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może w sposób negatywny wpływać na jej sytuację finansową, a w efekcie na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju. Może wystąpić również ryzyko zmian obowiązujących przepisów oraz ich interpretacji w taki sposób, że nowe regulacje okażą się mniej korzystne dla Emitenta, jego dostawców lub klientów, co może mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo przepisy prawa polskiego na bieżąco implementują zmiany prawa Unii Europejskiej, które mogą mieć wpływ na otoczenie prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta. Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć



wpływ także inne systemy prawne, w szczególności gdy umowy zawierane są wg prawa siedziby zagranicznego partnera handlowego (np. firm Sony Corporation, Microsoft, Nintendo Co., Apple Inc.). Co więcej, gry przeznaczone na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, że obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego. Ryzyko to Emitent stara się minimalizować przez korzystanie z doradztwa wyspecjalizowanych podmiotów. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

- **Ryzyko nielegalnej dystrybucji;**

Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, w szczególności za pośrednictwem Internetu. Takie działania pozbawiają uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. W przeciwieństwie do komputerów PC, gry na poszczególne konsole, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy Steam również posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier w wersji PC, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy). Opisany czynnik może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

- **Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników;**

Prawidłowe funkcjonowanie Spółki w znacznym stopniu uzależnione jest od wiedzy i doświadczenia kadry zarządzającej oraz posiadanego zespołu. Spółka pozyskała do współpracy osoby z odpowiednimi kompetencjami co pozwala na sprawną, planową i prawidłową realizację planów Spółki. Emitent nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne. Utrata któregokolwiek z kluczowych pracowników może wiązać się z opóźnieniami w produkcji, pogorszeniem jakości gry lub zwiększeniem kosztów produkcyjnych oraz w konsekwencji może mieć wpływ na przesunięcie planowanej premiery gry. W celu ograniczenia tego ryzyka Spółka wprowadziła program motywacyjny dla kluczowych pracowników, współpracowników oraz kadry zarządzającej Emitenta.



- **Ryzyko związane z działalnością konkurencji;**

Wielość podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcje gier dla określonej platformy, a także utrudnienia z dotarciem do odbiorców Emitenta w tym trudności związane z zaprezentowaniem produktów Emitenta jako atrakcyjniejsze od pozostałych dostępnych na rynku.

- **Ryzyko płynności finansowej;**

Zagrożenie utraty płynności finansowej istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. W celu zabezpieczenia przed tym ryzykiem Spółka prowadzi działania produkcyjne co najmniej dwóch tytułów równocześnie, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Spółka prowadzi działania w celu pozyskania nowych kontrahentów i nawiązania wartościowej współpracy.

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.



## Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

---

W roku 2023 Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego. Oświadczenie o stosowanych zasadach ładu korporacyjnego zostało zamieszczone w treści Raportu Rocznego za 2023 r.

## Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

---

**Michał Stępień**

*Prezes Zarządu*

*Jujubee S.A.*

