

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.
ZA ROK 2016

Katowice, dn. 05.04.2017

Spis treści

Wizytówka firmy.....	3
Działalność Spółki	3
Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym:	8
Organy Spółki.....	9
Działalność operacyjna	9
Strategiczne cele na 2017 rok	10
Struktura własności	11
Czynniki ryzyka i opis zagrożeń.....	13
Podpisy Zarządu Jujubee S.A.	14

A. Duch 





Wizytówka firmy

Nazwa: Jujubee S.A.

Siedziba: 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4

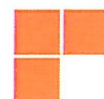

Przedmiot działalności: produkcja gier wideo na platformy iOS, Android, Mac, PC i konsole

Działalność Spółki

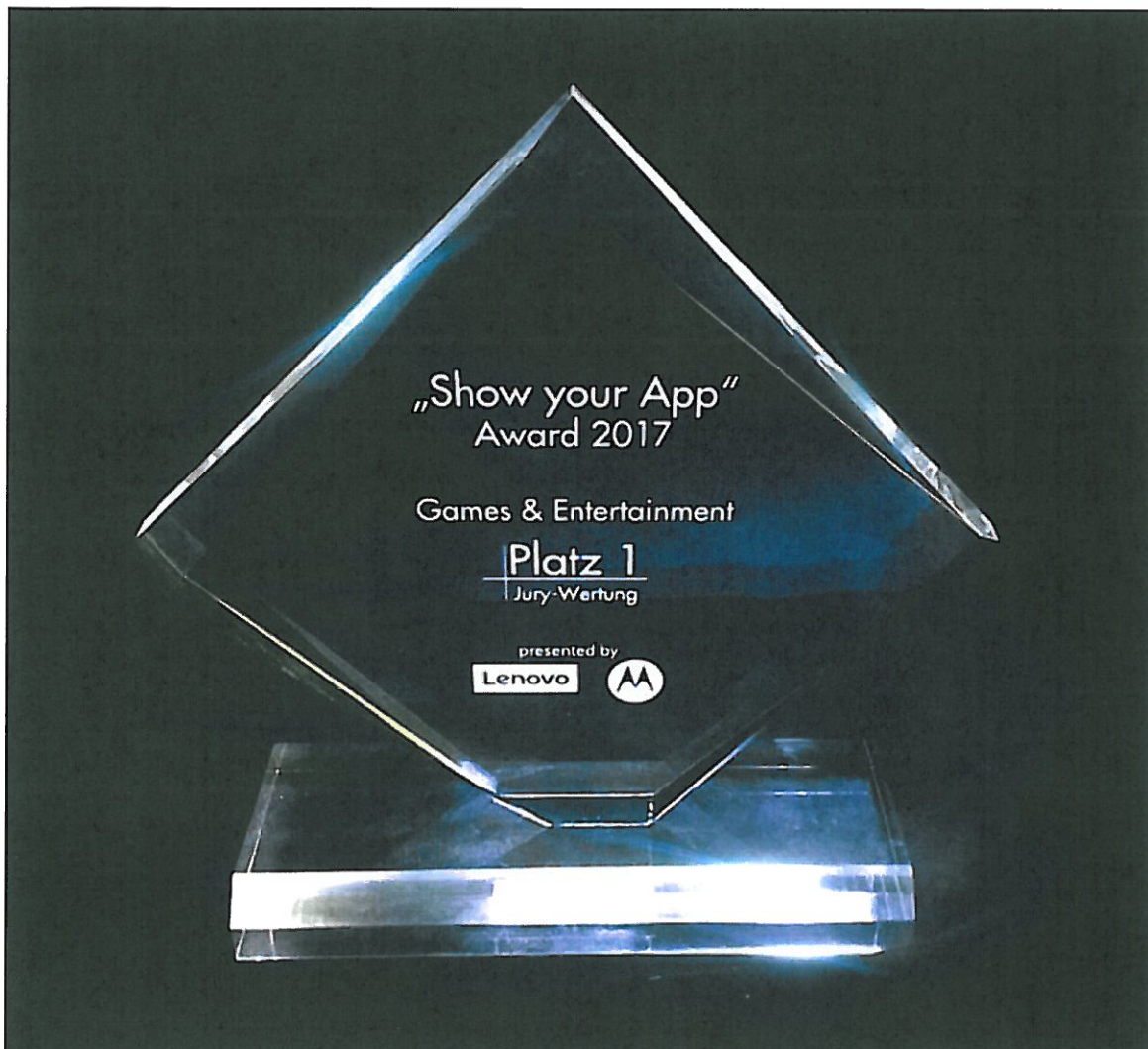
Podobnie jak w poprzednich latach, tak i w 2016 roku Zarząd Spółki był trzyosobowy i składał się z Michała Stępnia – Prezesa Zarządu oraz z dwóch Wiceprezesów – Arkadiusza Ducha i Igora Zielińskiego. Główne prace związane z realizowaniem projektów Spółki były wykonywane w jej siedzibie, zaś część prac była realizowana przez podmioty zewnętrzne, na podstawie zawartych ze Spółką odpowiednich umów.

2016 rok był przede wszystkim okresem realizowania istotnych własnych inwestycji Spółki – gier „KURSK” oraz „Realpolitiks”. Premiera obu tytułów została zaplanowana na 2017 rok (Realpolitiks ukazał się na rynku w lutym 2017 i łączne nakłady na realizację tego projektu zwróciły się w pełni w zaledwie kilka dni od jego debiutu, premiera „KURSKA” jest planowana na drugą połowę 2017), tym samym będą one miały istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki w najbliższych latach.

Pomimo braku własnych premier w 2016 roku, Spółce udało się utrzymać poziom przychodów niewiele niższy od tych z roku poprzedniego. Było to możliwe dzięki bardzo owocnej i udanej współpracy pomiędzy Jujubee S.A. a Astragon Entertainment GmbH – na zlecenie tego ostatniego Emitent zrealizował symulator lotu „Take Off – The Flight Simulator”, który ukazał się na rynku w czerwcu 2016 roku i może się poszczycić bardzo dobrym odbiorem ze strony prasy i graczy. Średnia ocen dla aktualnej wersji gry w amerykańskim App Store (platforma iOS/Apple) wynosi imponujące 4.5/5, zaś w sklepie Google Play (platforma Android/Google) wersja „free-to-play” może się poszczycić średnią 4.4/5 wynikającą z prawie 16.000 ocen użytkowników. Tytuł może się pochwalić



nie tylko doskonałymi recenzjami, ale zajął również pierwsze miejsce w niemieckim konkursie „Show Your App Award 2017” w kategorii „Gry i rozrywka”.



Media branżowe także doceniły poziom realizacji tej produkcji, co znalazło odzwierciedlenie w recenzjach prasowych. Popularny serwis KickMyGeek napisał, że *„dzięki casualowemu podejściu do misji i ich dużemu zróżnicowaniu, sterowaniu dopasowanemu do iPhone'a i iPada, bardzo dobrej grywalności niezależnie od rozmiaru ekranu, Take Off - The Flight Simulator jest bez wątpienia standardem dla symulatorów lotu na platformach mobilnych!”*. Z kolei niemiecki portal AppGemelde określił tytuł jako *„jeden z najlepszych obecnie cywilnych symulatorów lotniczych w App Store, który doskonale odnalazł właściwy balans pomiędzy realizmem i przystępnością”*. Wtórowały im inne serwisy – polski portal Dobre Programy ocenił grę na 5/5 (iOS) i 4.5/5 (Android), zaś niemiecki portal iTopNews wystawił grze ocenę 9.3/10.



Wyjątkowo pozytywny odbiór tytułu przez rynek sprawił, że produkt jest ciągle rozwijany i poszerzany o nową zawartość, zaś Jujubee potwierdziło, że potrafi realizować produkty wysokiej jakości, dzięki czemu współpraca z wydawcą Astragon Entertainment GmbH jest kontynuowana i znalazło to wyraz w podpisaniu większego kontraktu na realizację kolejnego symulatora dla niemieckiego partnera. Nowy projekt jest realizowany od września 2016 roku i Spółka otrzymuje wynagrodzenie z tytułu wykonywania projektu (rozliczenia następują na zasadzie kamieni milowych), będzie także otrzymywać płatności z tytułu tantiem, których poziom został ustalony na wyższy niż w przypadku „Take Off – The Flight Simulator”. W 2016 roku rozpoczęto także rozmowy dotyczące wyprodukowania nowej wersji gry, na platformę PC, których finałem stało się podpisanie na początku 2017 roku stosownego aneksu do umowy.

Choć realizacja projektów dla Astragon Entertainment GmbH jest niezmiernie dla Spółki istotna, nie zapomniała ona o swoich własnych produkcjach. W omawianym okresie Jujubee pracowało nad grą strategiczną „Realpolitiks” oraz „KURSK” i prowadziło silne działania promocyjne, znacznie wykraczające poza dotychczasowe zaangażowanie marketingowe Spółki.

Szczególnie istotnym projektem z punktu widzenia potencjału finansowego jest gra „KURSK”, która została zapowiedziana w drugim kwartale 2015 roku. Przy tej okazji zaprezentowany został zwiastun gry z muzyką skomponowaną przez Mikołaja Stroińskiego, który odpowiedzialny jest za oprawę muzyczną do całej gry i który zasłynął m.in. jako kompozytor muzyki do gry Wiedźmin 3, za którą otrzymał wiele branżowych nagród. Za oprawę audio jest z kolei odpowiedzialny Adam Skorupa, także związany w przeszłości z serią „Wiedźmin”. Dla przypomnienia tytuł ukaże się na najważniejszych stacjonarnych platformach sprzętowych. Początkowo planowano wydać w pierwszej kolejności wersję na komputery osobiste, ale ze względu na chęć osiągnięcia jak najwyższej efektywności sprzedaży, w 2016 roku Spółka podjęła decyzję o debiucie gry na wszystkich planowanych platformach jednocześnie - komputerach PC (Windows/Linux) i Mac (Mac OS) oraz konsolach Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One.

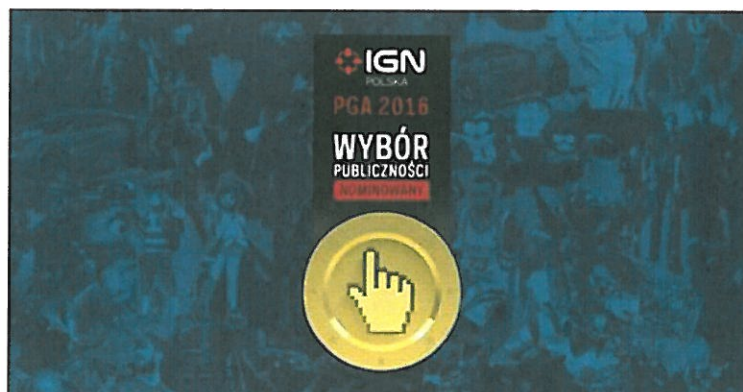
Zapowiedź gry spotkała się z bardzo żywiołowym odbiorem ze strony mediów (nie tylko branżowych) i graczy. W 2016 roku owe wysokie oczekiwania miały wreszcie zostać skonfrontowane z rzeczywistością, bowiem Spółka zdecydowała się na udostępnienie na targach Gamescom w ramach swojego stoiska (a następnie na imprezach Warsaw Games Week i Poznań Game Arena) aż 10 stanowisk z grywanym demem gry. Według szacunków Emitenta, na targach Gamescom w Kolonii aż 3.000 graczy i reprezentantów mediów zagrało w wersję demo, kolejne tysiące zapoznały się z nim



osobiście na wspomnianych Warsaw Games Week, Poznań Game Arena, ale także przy okazji innych eventów, chociażby Pog(R)adajmy w Katowicach.



Choć udostępnione publiczności demo gry nie prezentowało z oczywistych względów jakości finalnej, to spotkało się z entuzjastycznym odbiorem prasy i graczy. Tytuł został wyróżniony aż trzy razy przez targową publiczność i znalazł się w dwóch zestawieniach TOP 3 przygotowanych przez polski oddział największego portalu o grach na świecie IGN oraz w zestawieniu TOP 3 autorstwa portalu IndieWorld. Popularny serwis NOIZZ.pl napisał, że „od kiedy tylko zapowiedziano tytuł, a potem pokazano pierwszą zapowiedź, nie było wątpliwości, że ta gra mocno namiesza na rynku. Na Warsaw Games Week odwiedzający mogli pograć w demo, które prezentuje się naprawdę intrygująco.” Zagraniczny portal TVGC docenił z kolei zróżnicowaną i innowacyjną rozgrywkę: „to ciężki temat na grę wideo, ale tu na Gamescom mieliśmy szansę w nią zagrać i byliśmy zaskoczeni jak wiele gatunków i pomysłów znajdzie się w finalnym produkcie”. Nietuzinkowość i potencjał „KURSKA” zdaje się dostrzegać również największy miesięcznik o grach komputerowych w Polsce, CD-Action, którego redaktor uważa, że choć produkcja jest „jeszcze w fazie wczesnej alfy, to jeśli tylko uda się zrealizować choć część obietnic - Jujubee może wskoczyć do wyższej ligi developerskiej”.



Wszystkie te fakty i inne sygnały płynące z rynku potwierdzają, że Spółka podjęła słuszną decyzję stawiając na ten produkt. Należy także zwrócić szczególną uwagę na fakt, że owe pozytywne opinie

A. Mucha
Zrel. Gf



dotyczą grywalnej, ale nieukończonej jeszcze wersji. Zważywszy, że wersja finalna będzie prezentować jeszcze wyższą jakość audiowizualną, Spółka ma duże oczekiwania co do potencjału rynkowego gry.

Tytuł „Realpolitiks” z kolei, którego premiera została ustalona na pierwszy kwartał 2017 roku, był także promowany przy okazji wyżej wymienionych, jak i wielu innych wydarzeń. Choć ta gra strategiczna była znacznie mniejszym projektem od wspomnianego symulatora lotu czy „KURSKA”, to Spółka dostrzegała w nim potencjał zagospodarowania niszy reprezentowanej przez graczy wychowanych na popularnych seriach gier typu „Cywilizacja” czy „Europa Universalis”. Co istotne „Realpolitiks” był od początku realizowany w sposób umożliwiający bardzo łatwe, stosunkowo tanie i szybkie tworzenie na jego bazie kolejnych tego typu produkcji.

W październiku 2016 roku Spółka podpisała umowę z globalnym i rozpoznawalnym wydawcą 1C Publishing EU, który specjalizuje się w dystrybucji gier strategicznych i wojskowych. Premiera gry została ustalona na luty 2017 roku i w tym właśnie terminie ukazała się na rynku osiągając błyskawicznie komercyjny sukces.



W 2016 roku Spółka prowadziła silne działania marketingowe związane z promocją realizowanych przez nią projektów. Miało to swój wyraz w licznych publikacjach prasowych, w tym wizytach dziennikarzy w studio (m.in. bardzo obszerny materiał na temat firmy i jej działalności w miesięczniku PIXEL), materiałach radiowych i telewizyjnych, wywiadach, jak również w obecności studio na istotnych imprezach branżowych. Jubee było m.in. sponsorem konferencji Digital Dragons w Krakowie, wystawcą na targach DevGAMM w Moskwie i na konferencji White Nights w Pradze, Spółka uczestniczyła także w wielu mniejszych eventach i sponsorowała nagrody w konkursach branżowych czy uczelnianych. Największe stoiska Spółki znaleźć można było na targach Gamescom (dwa stoiska – jedno w strefie „Entertainment” i jedno w strefie „Business”), Warsaw Games Week i Poznań Game Arena, gdzie oprócz udostępnienia 10 stanowisk z grywalnym demem gry „KURSK” (warto nadmienić, że komputery zostały dostarczone przez high-endowego producenta komputerów

A. Mucha

Wiel

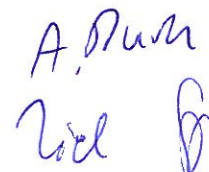


dla graczy, należąca do DELL firmę Alienware), za zamkniętymi drzwiami prowadzono pokazy „Realpolitiks” dla przedstawicieli wybranych mediów.

Koniec roku również obfitował w wiele pozytywnych informacji. W grudniu produkcje studia Jujubee „KURSK” oraz „Realpolitiks” znalazły się w rankingu najciekawszych polskich gier 2017r. opublikowanym przez bardzo popularny portal PPE.PL, jak i również w zestawieniu najważniejszych polskich premier w 2017 roku według portalu Gamerweb oraz w rankingu „Top 5 gier 2016r.” według polskich deweloperów. Nie można również pominąć wyróżnienia przyznanego Spółce przez czytelników serwisu GRYOnline.pl, gdzie gra Realpolitiks znalazła się w rankingu najbardziej oczekiwanych gier strategicznych.

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 Astragon Entertainment GmbH oraz 1C Publishing EU,
- Aktywne poszukiwanie wydawców w celu poszerzenia możliwości dystrybucji gier produkowanych przez Spółkę,
- Prezentowanie i promowanie Spółki i jej produktów na imprezach branżowych, w mediach oraz poprzez kanały społecznościowe,
- Praca nad produktami Spółki, mającymi zadebiutować w 2017 roku („KURSK” i „Realpolitiks”) oraz produkcja gier realizowanych na zlecenie Astragon Entertainment GmbH („Take Off – The Flight Simulator” oraz nowy, niezapowiedziany jeszcze projekt),
- Zwiększenie zatrudnienia celem zapewnienia efektywności produkcyjnej i terminowej realizacji projektów
- Przeniesienie Spółki do większej siedziby (pod tym samym adresem),
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów.



Organy Spółki

Spółka została założona 27 stycznia 2012 roku w Katowicach na podstawie aktu notarialnego, podpisanego przed notariuszem Marcinem Onichimowskim. Organami Spółki zostały Walne Zgromadzenie, Zarząd i Rada Nadzorcza.

Od czasu założenia Spółki nie dokonano zmian w jej Zarządzie. Jest on trzyosobowy i składa się z Michała Stępnia (Prezesa Zarządu) i dwóch Wiceprezesów Zarządu – Arkadiusza Ducha i Igora Zielińskiego.

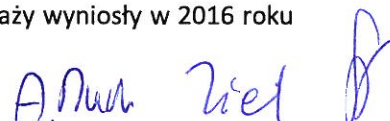
W 2013 roku dokonano zmian w Radzie Nadzorczej Spółki. Przewodniczącym został Maciej Stępień (na miejsce Beaty Szeferowicz-Stępień, która została z Rady Nadzorczej odwołana), z Rady Nadzorczej został odwołany Bolesław Duch, a na jego miejsce powołany Maciej Konrad Duch. W składzie Rady Nadzorczej pozostał Filip Zieliński. Z uwagi na przeprowadzoną inwestycję, w 2014 roku skład Rady Nadzorczej został poszerzony o osoby Macieja Kulińskiego i Szymona Kulińskiego. W 2016 roku na miejsce Filipa Zielińskiego został powołany niezależny członek Rady Nadzorczej, związany z rynkami finansowymi Michał Suflida.

Obecny skład Rady Nadzorczej Jujubee S.A.:

- Maciej Stępień - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Michał Suflida - Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch - Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Kuliński - Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński - Członek Rady Nadzorczej.

Działalność operacyjna

2016 rok stał przede wszystkim pod znakiem inwestycji w realizację własnych produktów, których premiera została zaplanowana na rok następny. Pomimo braku własnych premier w okresie sprawozdawczym, Spółce udało się osiągnąć przychód niewiele niższy od tego z roku poprzedniego. Było to możliwe przede wszystkim dzięki bardzo dobrej współpracy z Astragon Entertainment GmbH, której efektem było podpisanie kontraktu na znacząco większy kolejny projekt, który będzie miał istotny wpływ na wynik finansowy w roku 2017. Przychody netto ze sprzedaży wyniosły w 2016 roku



664 tys. PLN, a na wyniku netto Spółka poniosła stratę w wysokości 352 tys. PLN. Była ona spowodowana istotnymi nakładami inwestycyjnymi związanymi z realizacją projektów własnych („Realpolitiks” i „KURSK”), które będą generować przychody po okresie sprawozdawczym. Fakt, że koszt produkcji mającego swoją premierę w lutym 2017 roku „Realpolitiks” zwrócił się w zaledwie kilka dni wskazuje, że należy się spodziewać znacząco wyższych przychodów w kolejnym okresie.

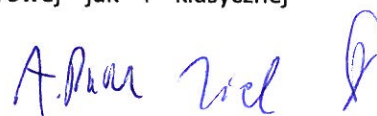
Strategiczne cele na 2017 rok

Od 2015 roku Spółka realizuje strategię produkcji większych gier, skierowanych w pierwszej kolejności na platformy stacjonarne. Mowa o tytułach „Realpolitiks” oraz „KURSK”. Choć „Realpolitiks” z założenia jest znacząco mniejszym tytułem niż „KURSK”, to od początku Spółka dostrzegła w tej produkcji istotny potencjał. Premiera gry została ustalona z wydawcą 1C Publishing EU na 16 lutego 2017 i odbyła się zgodnie z planem. „KURSK” ma z kolei trafić na rynek w drugiej połowie 2017 roku.

W międzyczasie Spółka planuje w dalszym ciągu rozwijać grę „Realpolitiks”. W realizacji jest wersja mobilna produkcji o roboczej nazwie „Realpolitiks Mobile”, której premiera na platformach iOS i Android jest zaplanowana na pierwszą połowę 2017 roku. W międzyczasie Spółka oczekuje debiutu wersji PC na dalszych platformach – w tym w sklepie Mac App Store i Windows Store. Planowane jest także wydanie gry w pudełkach w wybranych regionach, co powinno także nastąpić w pierwszej połowie 2017 roku. Spółka planuje także zbadać ewentualny potencjał gry na konsolach obecnej generacji – PlayStation 4 i Xbox One (wyłącznie w dystrybucji cyfrowej).

Istotnym celem z punktu widzenia Spółki jest dalsze zacieśnianie współpracy z niemieckim wydawcą Astragon Entertainment GmbH. Oprócz realizacji obecnego, większego projektu, Emitent planuje w porozumieniu z niemieckim partnerem wyprodukowanie gry „Take Off – The Flight Simulator” w wersji na PC, jak również opracowanie kolejnych dużych aktualizacji gry znacznie poszerzających jej zawartość i atrakcyjność.

Bez wątpienia jednym z najistotniejszych celów Jujubee na 2017 rok jest ukończenie prac nad grą „KURSK” i wydanie jej w drugiej połowie roku. Spółka prowadzi rozmowy z międzynarodowymi wydawcami i oczekuje ich finalizacji z końcem trzeciego kwartału 2017 roku. Emitent chce znaleźć partnera, który zapewni tej ambitnej i nietuzinkowej grze efektywną i głośną premierę na wszystkich planowanych platformach sprzętowych, zarówno w dystrybucji cyfrowej jak i klasycznej (pudełkowej).



Zważywszy, że finalizacja prac nad „Realpolitiks” nastąpi w pierwszej połowie 2017 roku Spółka planuje rozpoczęcie prac nad nowym tytułem, najpewniej będącym również reprezentantem gatunku gier strategicznych. W późniejszym okresie roku planowane jest także rozpoczęcie pre-produkcji tytułu realizowanego przez zespół odpowiedzialny obecnie za prace nad grą „KURSK”, którego zasoby zaczną się sukcesywnie zwalniać wraz z finalizacją prac nad tym projektem.

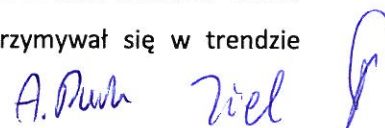
Istotnym celem dla Spółki jest ponadto intensyfikacja działań marketingowych oraz poszukiwanie nowych obszarów funkcjonowania. W kręgu zainteresowań Zarządu leży działalność wydawnicza, co pozwoliłoby na efektywniejszą monetyzację wypracowanych przez ostatnie lata kontaktów biznesowych i działań marketingowych – szczególnie dotyczących obecności Spółki na branżowych targach i konferencjach. Emitent planuje także działania mające na celu pozyskanie środków ze stosownych funduszy wspierających rozwój branży gier.

Wszystko powyższe wskazuje na to, że rok 2017 może być dla Spółki przełomowy i że realizacja obecnych projektów zapewni jej istotny i stabilny rozwój w nadchodzących latach.

Struktura własności

Spółka Jujubee S.A. działa na rynku od lutego 2012 roku. Została powołana przez 3 założycieli w dniu 27 stycznia 2012 roku i została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 8 lutego 2012 roku (numer KRS: 0000410818). Kapitał zakładowy wynosił (na koniec 2012 roku) 150.000,00 PLN (sto pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100). Kapitał ten dzielił się na 1.500 akcji o wartości nominalnej 100,00 PLN (sto złotych 00/100) każda. W grudniu 2012 roku została podpisana umowa inwestycyjna, w konsekwencji której doszło do podwyższenia kapitału zakładowego do 200.000,00 PLN (dwieście tysięcy złotych 00/100) oraz emisji 500 akcji serii B. W 2013 roku akcjonariat nie uległ zmianie, natomiast w 2014 doszło do inwestycji wskutek której kapitał zakładowy Spółki wzrósł do 250.000,00 PLN (dwieście pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100) oraz doszło do emisji 500 akcji serii C, z których 250 objął Maciej Kuliński i 250 objął Szymon Kuliński.

Szczególnym momentem mającym wpływ na strukturę własności było wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 830.000 praw do akcji zwykłych na okaziciela Emitenta serii D oraz 830.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Debiut Spółki na rynku NewConnect nastąpił 3 sierpnia 2015 roku – kurs w dniu otwarcia wzrósł o ponad 20% w stosunku do ceny emisyjnej i w dalszym okresie utrzymywał się w trendzie



wzrostowym. Dzięki publicznej emisji akcji Spółka pozyskała 1,74 miliona złotych, zaś stopa redukcji zapisów inwestorów, którzy brali udział w book-buildingu, wyniosła ponad 53%.

Od tego czasu liczba akcji nie uległa zmianie, warto również nadmienić, że przez cały ten okres akcje należące do członków Zarządu Spółki były objęte umowami lock-up, tym samym udział akcjonariuszy-założycieli w kapitale zakładowym pozostał od debiutu giełdowego niezmienny. Na mocy zawartych przez Członków Zarządu w dniu 31 stycznia 2017 r. umów lock-up, ograniczenia rozporządzania akcjami Spółki obowiązują do dnia 31 października 2017 r. (włącznie).

Członkowie Rady Nadzorczej – Pan Szymon Kuliński, Maciej Kuliński oraz Maciej Duch poprzez złożone oświadczenia również zobowiązali się, że w okresie do 31 października 2017 r. nie będą podejmowali czynności lub działań mających na celu dokonanie jakiegokolwiek transakcji (włącznie z transakcją wiążącą się z wykorzystaniem instrumentów pochodnych) sprzedaży akcji Spółki.

Umowy lock-up Członków Zarządu oraz oświadczenia Członków Rady Nadzorczej określają także typowe przypadki, w których blokady nie obowiązują. W szczególności blokady nie obowiązują przy zbyciu przez każdego z akcjonariuszy do 10% posiadanego pakietu akcji w przypadku zaoferowania akcji nowej emisji Emitenta (podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta) w ramach oferty prywatnej lub publicznej kierowanej do potencjalnych inwestorów rynku kapitałowego.

Akcjonariusze (stan na koniec 2016 roku)

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Arkadiusz Duch	520.000	15,62%	520.000	15,62%
Michał Stępień	520.000	15,62%	520.000	15,62%
Igor Zieliński	520.000	15,62%	520.000	15,62%
Maciej Konrad Duch	220.000	6,60%	220.000	6,60%
Maciej Kuliński	200.000	6,00%	200.000	6,00%
Szymon Kuliński	200.000	6,00%	200.000	6,00%
Pozostali	1.150.000	34,53%	1.150.000	34,53%
Razem	3.330.000	100,00%	3.330.000	100,00%

* ww. struktura akcjonariatu na dzień 6 kwietnia 2017 r. nie uległa zmianie.




Czynniki ryzyka i zagrożenia

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;
- 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.

A. Nam
Ziel



Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

Michał Stępień

Prezes Zarządu



JUJUBEE S.A. | 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4
tel./fax: 32 2191085 | NIP: 9542735866
REGON: 242840860 | contact@jujubee.pl

Arkadiusz Duch

Wiceprezes Zarządu



Igor Zieliński

Wiceprezes Zarządu

