

JUJUBEE S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.

ZA ROK 2024

Katowice, dn. 21.03.2025

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 2024 r..... | 6 |
| Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu 2024 r..... | 17 |
| Przewidywany rozwój jednostki | 18 |
| Ważniejsze działania Spółki w zakresie badań i rozwoju | 19 |
| Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa..... | 20 |
| Udziały i akcje własne..... | 22 |
| Oddziały i zakłady | 22 |
| Podmioty zależne | 23 |
| Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych | 23 |
| Wpływ działalności Spółki na środowisko | 23 |
| Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne..... | 24 |
| Czynniki ryzyka i opis zagrożeń..... | 24 |
| Stosowanie zasad ładu korporacyjnego | 28 |
| Podpisy Zarządu Jujubee S.A. | 28 |



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 25.01.2024r., Rada Nadzorcza w drodze kooptacji, w miejsce Pana Macieja Ducha, powołała do swojego składu Pana Krzysztofa Bregułę.

W dniu 1 lipca 2024 roku wpłynęły do Spółki dwie rezygnacje z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki złożone ze skutkiem na dzień 1 lipca 2024 roku, przez Pana Tomasza Muchalskiego oraz Pana Krzysztofa Bregułę. Tego samego dnia członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji dokonali w dniu 1 lipca 2024 roku uzupełnienia składu powołując Pana Piotra Stanisława Selmaja oraz Panią Joannę Annę Kadyszewską na członków Rady Nadzorczej Emitenta.

Jednocześnie w dniu 1 lipca 2024 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła również uchwałę w sprawie powołania Pana Aleksandra Tomasza Korulskiego na funkcję Wiceprezesa Zarządu.

W dniu 2 lipca 2024r., rezygnację z członkostwa w zarządzie i pełnienia funkcji Prezesa Zarządu złożył Pan Michał Stępień. W tym samym dniu Rada Nadzorcza Emitenta, podjęła uchwałę w sprawie powołania dotychczasowego Wiceprezesa - Pana Aleksandra Tomasza Korulskiego na funkcję Prezesa Zarządu Spółki.

Ze skutkiem na dzień 30 września 2024 r., rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Pan Piotr Podhajski, a w dniu 11 października 2024r., członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia składu powołując Pana Szymona Kulińskiego na Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Jednocześnie w tym samym dniu Rada Nadzorcza podjęła również uchwały w przedmiocie zmiany Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki. Nowym Przewodniczącym został Pan Szymon Kuliński, a także w przedmiocie wyboru nowego Sekretarza Rady Nadzorczej Spółki, którym została Pani Joanna Kadyszewska.



Wobec powyższego skład Organów Spółki prezentuje się następująco:

Zarząd:

- Aleksander Korulski – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

- Szymon Kuliński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Joanna Kadyszewska – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Selmaj – Członek Rady Nadzorczej,
- Filip Klijewicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Stępień – Członek Rady Nadzorczej.

Struktura akcjonariatu

W dniu 19.11.2024r., Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wydał postanowienie o zarejestrowaniu w tym dniu podwyższenia kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 67.090,00 zł w wyniku emisji 670.900 akcji zwykłych na okaziciela serii P, wyemitowanych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 525.000,00 zł do kwoty 592.090,00 zł.

W dniu 02.12.2024 r., w/w Sąd zarejestrował również podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 96.390,00 zł, poprzez emisję 963.900 akcji serii Q („Akcje Emisji Podziałowej”), w związku z podziałem Space Fox Games S.A. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 592.090,00 zł do kwoty 688.480,00 zł.

Akcjonariat (stan na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień 21 marca 2025 r.):

| Akcjonariusz | Liczba akcji | % udział w kapitale zakładowym | Liczba głosów na WZA | % udział głosów na WZA |
|---------------------|------------------|--------------------------------|----------------------|------------------------|
| Aleksander Korulski | 644.300 | 9,36% | 644.300 | 9,36% |
| Michał Stępień | 484.100 | 7,03% | 484.100 | 7,03% |
| Pozostali | 5.756.400 | 83,61% | 5.756.400 | 83,61% |
| Razem | 6.884.800 | 100,00% | 6.884.800 | 100,00% |



W dniu 18 lutego 2025 r., na podstawie upoważnienia zawartego w §3a Statutu Spółki, Zarząd Emitenta podjął w formie aktu notarialnego uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany Statutu Spółki. Zgodnie z treścią Uchwały kapitał zakładowy Spółki ulegnie podwyższeniu o kwotę 20.875,00 zł, tj. do kwoty 709 355,00 zł, poprzez emisję 208.750 akcji zwykłych na okaziciela, oznaczonych jako seria R, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki, za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały ustalił cenę emisyjną za jedną Akcję Serii R w wysokości 1,60 zł za akcję. Jednocześnie w dniu 18 lutego 2025 r., za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały doszło do zawarcia umowy objęcia wszystkich emitowanych Akcji Serii R, tj. 208.750 sztuk Akcji Serii R po cenie emisyjnej wynoszącej 1,60 zł za akcję, z Prezesem Zarządu Spółki Panem Aleksandrem Korulskim. Akcje Serii R zostały pokryte wyłącznie wkładami pieniężnymi. Podwyższenie kapitału zakładowego w wyniku emisji Akcji Serii R nie zostało jeszcze zarejestrowane w KRS.

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 współudziale wydawcy. Spółka skupia się obecnie na produkcji autorskich gier średniobudżetowych z segmentu strategii, symulacji i gier przygodowych (aktualnie finalizowane są projekty Dark Moon oraz Realpolitik 3). Emitent zmierza również do wydania gry Superheroes Academy w wersji Early Access oraz gry Emerald Caravan. Spółka wspiera gry obecnie dostępne już na rynku poprzez wydawanie płatnych dodatków oraz portowanie 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.

Przejęcie części majątku Space Fox Games S.A. pozwoliło spółce na poszerzenie portfolio o kilka obiecujących tytułów z kategorii przygodowych i przygodowo-ekonomicznych będących na etapie prototypu (Emerald Caravan), lub finalizacji prototypu (Space Inn), które stanowią dywersyfikację źródeł przychodów pod względem grupy docelowej graczy, do których Spółka kieruje swoje produkcje.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w 2024 r.

Decyzja o zakończeniu i niekontynuowaniu rozmów z Blue Technology S.A.

Raportem ESPI nr 2/2024 z dnia 19.02.2024r., Emitent poinformował o zakończeniu i niekontynuowaniu rozmów z Blue Technology S.A. dotyczących połączenia obu spółek.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie 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) (uchwały w sprawie zmiany Statutu Spółki i uchwalenia kapitału docelowego oraz upoważnienia do dokonywania emisji akcji w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem prawa poboru, a także ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki) planowanego porządku obrad wynikało z braku kworum wymaganego przez art. 445 § 1 Kodeksu spółek handlowych.

Przyznanie 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. Przyznana kwota dofinansowania wyniosła 261.678,00 zł.



Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. w dniu 08 kwietnia 2024 r.

Podczas obrad NWZA w dniu 08.04.2024 r., nie odstępiono 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. Między innymi podjęto uchwałę nr 4 w sprawie: 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. oraz uchwałę nr 5 w sprawie: upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki. W związku z uchwałą nr 5 NWZA Emitenta w dniu 08 kwietnia 2024 r., Rada Nadzorcza Spółki ustaliła jednolity tekst Statutu Spółki. Powyższe zmiany Statutu zostały zarejestrowane przez Sąd Rejestrowy w dniu 22.05.2024 r.

Informacja dotycząca stosowania zasad „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect 2024”

W dniu 12.04.2024r., w drodze raportu EBI 9/2024 Emitent przekazał informację na temat stosowania przez Spółkę nowych zasad ładu korporacyjnego zawartych w załączniku do Uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”.

Uchwała Nr 491/2024 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 15 kwietnia 2024 r. w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii O spółki JUJUBEE S.A

W dniu 15 kwietnia 2024r., Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie podjął uchwałę Nr 491/2024 o wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 330.000 (trzysta trzydzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii O spółki JUJUBEE S.A., o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Zawarcie umowy ramowej na konwersję i wydanie gier Emitenta wraz z informacją o złożeniu zleceń na konwersję dwóch gier Spółki.

W dniu 18 kwietnia 2024r., raportem Espi nr 10/2024, Zarząd Emitenta poinformował o zawarciu z Ultimate Games S.A. (Wydawca) umowy ramowej na konwersję i wydanie gier Spółki (Umowa). W ramach zawartej Umowy, w oparciu o zlecenia składane każdorazowo przez Spółkę po porozumieniu z Wydawcą, będzie on dokonywał konwersji, a następnie będzie odpowiedzialny za wydanie i dystrybucję uzgodnionych gier Emitenta na konsole, a także za podejmowanie działań o charakterze promocyjno-marketingowym. Spółka nie będzie ponosiła kosztów związanych z konwersją gier, natomiast wynagrodzenie Emitenta z tytułu wykonania Umowy, w tym za udzielenie licencji, będzie stanowiło uzgodniony w danym zleceniu procent z zysku ze sprzedaży danej gry. Umowa została zawarta na czas nieokreślony. Pozostałe istotne warunki Umowy, nie odbiegają od powszechnie stosowanych na rynku dla tego rodzaju umów. W dniu 18.04.2024r., Emitent przekazał Wydawcy zlecenia w zakresie dokonania konwersji gier Realpolitiks II oraz Punk Wars. Zgodnie z treścią zawartej umowy i zleceń, Emitent nie będzie ponosił żadnych kosztów związanych z konwersją ww. Gier i będzie otrzymywał procent od zysku netto ze sprzedaży. Zgodnie z warunkami Umowy maksymalny termin wykonania konwersji obu Gier na platformę Xbox to Q1 2025. Następnie rozpocznie się proces certyfikacji na konsolach.

Uchwała Nr 531/2024 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 22 kwietnia 2024 r. w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii O spółki JUJUBEE S.A.

W dniu 22 kwietnia 2024r., Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr Nr 531/2024, w przedmiocie wyznaczenia pierwszego dnia notowania akcji zwykłych na okaziciela serii O, na dzień 29 kwietnia 2024r.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. w dniu 27 czerwca 2024 r.

Podczas obrad ZWZA nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał, a wszystkie uchwały, za wyjątkiem uchwał objętych pkt 16) i 17) planowanego porządku obrad, zostały podjęte. Odstąpienie od głosowania nad uchwałami zawartymi w pkt 16) i 17) (w sprawie przyjęcia Programu Motywacyjnego oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki) planowanego porządku obrad wynikało z powiązania ww. uchwał i braku quorum wymaganego przez art. 445 § 1 Kodeksu spółek handlowych na potrzeby podjęcia uchwały w sprawie zmiany statutu objętej punktem 17) planowanego porządku obrad.

Zawarcie umowy organizacyjnej dotyczącej przeniesienia części majątku Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie na Emitenta wskutek podziału przez wydzielenie.



Raportem ESPI nr 15/2024 z dnia 28.06.2024 r., Zarząd Emitenta poinformował, że zawarł ze Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie ("Space Fox") umowę organizacyjną dotyczącą podziału ("Umowa"). Zgodnie z treścią Umowy poinformował, że strony zamierzają podjąć działania mające na celu przyjęcie planu podziału, o którym jest mowa w art. 534 K.s.h., i na jego podstawie oraz na podstawie art. 529 § 1 pkt 4 K.s.h. dokonać podziału przez wydzielenie Space Fox, na mocy którego część majątku Space Fox stanowiąca wyodrębniony finansowo, funkcjonalnie i organizacyjnie zespół składników materialnych i niematerialnych zdolny do prowadzenia działalności gospodarczej, stanowiący całość przedsiębiorstwa Space Fox w rozumieniu art. 55(1) K.c., zostanie przeniesiona na Spółkę, a akcjonariuszom Space Fox przyznane zostaną nowe akcje Emitenta ("Podział"). Dokładna specyfikacja aktywów i pasywów, która zostanie wydzielona ze Space Fox do Spółki została dokonana w treści planu podziału.

Jednocześnie Zarząd Emitenta wskazał w raporcie, że podział zostanie przeprowadzony pod warunkiem, że Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki i Space Fox podejmą odpowiednie uchwały o podziale.

W celu dokonania podziału strony zobowiązały się do podjęcia wszelkich niezbędnych przepisami działań, w tym m.in. do: przygotowania planu podziału, określenia stosunku wymiany akcji Space Fox na akcje Spółki w wysokości 1 akcja Space Fox/0,85 akcji Spółki, wraz z ewentualnymi dopłatami pieniężnymi na rzecz akcjonariuszy Space Fox, którzy mieliby objąć ułamkowe części akcji Emitenta, określenia dopłat dla akcjonariuszy Space Fox, którzy mieliby otrzymać ułamkowe części akcji Spółki, a także do podjęcia innych niezbędnych działań wynikających z obowiązujących przepisów prawa.

W treści Umowy wskazano również, że na podstawie umowy inwestycyjnej zawartej 23 września 2022 r. pomiędzy Space Fox, Space Fox Lab sp. z o. o., Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywna Spółka Inwestycyjna - spółka komandytowa, Satus sp. z o. o., Aleksandrem Korulskim oraz Joanną Kadyszewską, spółka Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywna Spółka Inwestycyjna - spółka komandytowa uprawniona jest do konwersji posiadanych udziałów w Space Fox Lab sp. z o. o. na 133.000 akcji Space Fox, a zatem jeszcze przed Podziałem, może nastąpić podwyższenie kapitału zakładowego Space Fox w drodze emisji 133.000 akcji, które mogą zostać wyemitowane w ramach upoważnienia udzielonego zarządowi Space Fox do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego do kwoty 13.300,00 zł i które to akcje, w przypadku ich wyemitowania, będą brane pod uwagę przy obliczaniu liczby nowych akcji Spółki emitowanych na rzecz akcjonariuszy Space Fox w związku z Podziałem, natomiast nie będą miały wpływu na ustalony powyżej parytet wymiany.



Z w/w raportu wynikało również, że podział zostanie przeprowadzony w drodze obniżenia lub bez obniżenia kapitału zakładowego Space Fox. W związku z Podziałem dojdzie do podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta. Kapitał zakładowy Spółki zostanie podwyższony o kwotę wynikającą ze wskazanego powyżej parytetu wymiany.

W umowie organizacyjnej zawarto również Intencję stron, aby dzień wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w związku z procesem wydzielenia ("Dzień Wydzielenia") nastąpił nie później niż 31 października 2024 r., a także aby dotychczasowy Prezes Zarządu Space Fox Aleksander Korulski został powołany na Prezesa Zarządu Emitenta.

Ponadto poinformowano, że po zakończeniu Podziału Space Fox zachowa swój byt prawny i pozostały majątek, inny niż majątek wydzielany do Emitenta, natomiast Spółka będzie prowadziła działalność korzystając z przeniesionego na nią wydzielanego majątku. W wyniku Podziału, zgodnie z art. 531 § 1 K.s.h., z Dniem Wydzielenia Spółka wstąpi we wszelkie prawa i obowiązki Space Fox określone w planie podziału.

Wraz z podpisaniem Umowy Space Fox przekazał Spółce wszelkie prawa wydawnicze do wszystkich swoich zrealizowanych bądź będących w realizacji produktów z segmentu gier, nie będących objętych umową wydawniczą z innym podmiotem - w tym m.in. do Emerald Caravan, Space Inn oraz Maggie's Movies - Second Shot. W przypadku, jeżeli nie dojdzie do zrealizowania głównego postanowienia Umowy, jakim jest dokonanie Podziału, wówczas opisane powyżej wszelkie prawa wydawnicze powrócą do Space Fox.

Umowa obowiązywała nie dłużej niż do 31 grudnia 2025 r. i zawierała szczegółowe zapisy dotyczące jej wygaśnięcia przed tym terminem, typowe dla tego rodzaju umów.

Poza emisją akcji na potrzeby przeprowadzenia procesu wydzielenia Zarząd Emitenta zobowiązał się również w ramach Umowy podjąć uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego poprzez emisję nowych akcji w ramach uchwalonego w Spółce kapitału docelowego. Postanowiono, że powyższa emisja nastąpi w formie subskrypcji prywatnej w rozumieniu art. 431 § 2 pkt 1) K.s.h., a cena emisyjna za jedną akcję wynosić będzie 1,25 zł (jeden złoty i dwadzieścia pięć groszy), a także, że powyższe akcje zostaną zaoferowane, z wyłączeniem prawa poboru, wybranym określonym inwestorom do objęcia za wkłady pieniężne, w tym osobom posiadającym wierzytelności pieniężne względem Space Fox lub Spółki. Z całkowitej liczby akcji, nie mniej niż 275.000 (dwieście siedemdziesiąt pięć tysięcy) zostanie zaoferowane do objęcia za wkład pieniężny prezesowi zarządu Space Fox, Aleksandrowi Korulskiemu,



który złożył warunkowe zobowiązanie do objęcia ww. akcji pod warunkiem dokonania Podziału, zaciągnięte do 31 grudnia 2024 r. Ostateczna liczba emitowanych akcji Spółki zostanie ustalona najpóźniej w dniu podjęcia uchwały o podziale przez Emitenta, przy czym wyemitowanych zostanie nie mniej niż 600.000 (sześćset tysięcy) i nie więcej niż 750.000 (siedemset pięćdziesiąt tysięcy) akcji, natomiast uchwała w sprawie emisji akcji zostanie podjęta najpóźniej w terminie 1 (jednego) miesiąca od podjęcia uchwały o podziale przez Emitenta.

Umowa zawierała również zobowiązanie Emitenta, że wyemitowane w związku z niniejszą umową akcje zostaną wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. tak szybko jak to będzie możliwe, przy czym wniosek o wprowadzenie zostanie złożony w terminie 3 (trzech) miesięcy od odpowiednio Dnia Wydzielenia lub dnia wpisania podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w wyniku emisji akcji w ramach kapitału docelowego do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, w zależności co nastąpi później. Zarząd Emitenta racjonalnie oceniając złożoność i stopień skomplikowania całego procesu, uwzględniając w tym w szczególności potrzebę sporządzenia dokumentu informacyjnego, bez którego wprowadzenia akcji do obrotu na rynku NewConnect nie będzie możliwe, z ostrożności zdecydował się wydłużyć ten termin do końca czwartego kwartału bieżącego roku o czym niniejszym informuje. Jednocześnie Emitent zaznacza, że działania w tym kierunku zostały już podjęte, a sam wniosek zostanie złożony bez zbędnej zwłoki, w pierwszym możliwym terminie. Pozostałe zapisy umowy nie odbiegały od powszechnie stosowanych dla tego rodzaju umów.

Uzgodnienie i podpisanie planu podziału Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie

Raportem ESPI nr 17/2024 z dnia 30.08.2024 r., Emitent poinformował, że w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 15/2024 z dnia 28 czerwca 2024 roku dotyczącego zawarcia umowy organizacyjnej dotyczącej przeniesienia części majątku Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie na Emitenta wskutek podziału przez wydzielenie, w dniu 30 sierpnia 2024 roku Zarząd Spółki oraz Zarząd Space Fox uzgodniły i podpisały plan podziału Space Fox "Plan Podziału" sporządzony zgodnie z treścią art. 528 i następnych Ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych. Jednocześnie Zarząd Emitenta poinformował, że Plan Podziału, o którym mowa powyżej został również ogłoszony i udostępniony do wiadomości publicznej zgodnie z treścią art. 535 § 3 K.s.h. poprzez jego zamieszczenie w zakładce Relacje Inwestorskie na stronie internetowej Spółki znajdującej pod adresem: <https://jujube.pl/relacje/> w sekcji "Podział".



Postanowienie w sprawie wyznaczenia biegłego rewidenta w celu zbadania planu podziału Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie

Raportem ESPI nr 18/2024 z dnia 09.09.2024 r., Emitent poinformował o powzięciu informacji w przedmiocie wydania w dniu 9 września 2024 roku przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, postanowienia w sprawie wyznaczenia biegłego rewidenta w celu zbadania planu podziału spółki Space Fox Games S.A., jako spółki dzielonej, z Emitentem, jako spółką przejmującą, w zakresie jego poprawności i rzetelności.

Emisja akcji serii P

Raportem ESPI nr 19/2024 z dnia 11.09.2024 r., Zarząd Emitenta poinformował, że w dniu 11 września 2024 r., na podstawie upoważnienia zawartego w §3a Statutu Spółki, podjął w formie aktu notarialnego uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii P w ramach kapitału docelowego oraz zmiany §3 ust. 1 ust. Statutu Spółki. Zgodnie z treścią Uchwały podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 67.090,00 zł, tj. do kwoty 592.090,00 zł, poprzez emisję 670.900 akcji zwykłych na okaziciela, oznaczonych jako seria P, o numerach od 000001 do 670900, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki, za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały nr 2/9/2024 z dnia 11 września 2024 roku, ustalił cenę emisyjną za jedną Akcję Serii P w wysokości 1,25 zł. Oferta objęcia Akcji Serii P została skierowana do 8 (ośmiu) osób fizycznych, w tym do Prezesa Zarządu Aleksandra Korulskiego oraz dwóch Członków Rady Nadzorczej Spółki tj. Joanny Kadyszewskiej oraz Filipa Klijewicza i została przez nich przyjęta. Wpłaty na Akcje Serii P zostały dokonane i pokryte wkładami Pieniężnymi przed rejestracją podwyższenia kapitału zakładowego w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, o czym Emitent poinformował w formie raportu bieżącego ESPI nr 21/2024 z dnia 25 września 2024 r. Akcje Serii P emitowane były z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Zgodę na wyłączenie prawa poboru wyraziła Rada Nadzorcza Spółki w formie uchwały nr 2/9/2024 z dnia 11 września 2024 roku. Zgodnie z treścią Uchwały, uzasadnieniem dla wyłączenia prawa poboru do Akcji Serii P jest zaoferowanie tych akcji nowym inwestorom, którzy wniosą do Spółki środki na jej rozwój. Pozyskane w wyniku emisji środki mają przyczynić się do wzrostu wartości Spółki, co będzie korzystne dla wszystkich akcjonariuszy Emitenta. Emisję Akcji Serii P przeprowadzono w formie subskrypcji prywatnej w rozumieniu art. 431 § 2 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych przeprowadzanej w drodze oferty publicznej zwolnionej z obowiązku opublikowania prospektu emisyjnego w rozumieniu właściwych przepisów prawa ani innego dokumentu informacyjnego albo ofertowego na potrzeby takiej oferty, w szczególności oferty skierowanej do mniej niż 150 osób na państwo członkowskie.



Raportem ESPI nr 20/2024 z dnia 18.09.2024 r., Emitent poinformował o wpłynięciu do Spółki zawiadomienia sporządzonego przez Pana Aleksandra Korulskiego - Prezesa Zarządu, o dokonaniu transakcji na akcjach Spółki, tj. zawarciu umowy objęcia 275.200 akcji zwykłych na okaziciela serii P w dniu 17.09.2024 r. Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 67.090,00 zł w wyniku emisji 670.900 akcji zwykłych na okaziciela serii P nastąpiła w dniu 19.11.2024 r.

Otrzymanie opinii biegłego w zakresie poprawności i rzetelności planu podziału dotyczącego podziału Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie oraz pierwsze zawiadomienie akcjonariuszy Jujubee S.A. o zamiarze podziału spółki dzielonej Space Fox Games S.A.

Raportem ESPI nr 22/2024 z dnia 30.09.2024 r., Emitent poinformował, że zgodnie z otrzymaną opinią Plan Podziału, we wszystkich istotnych aspektach, jest poprawny i rzetelny, w tym:

- a) zawiera wszystkie elementy i załączniki wymagane przepisami ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 18 z późn. zm.,
- b) stosunek wymiany akcji, o którym mowa w 534 § 1 pkt 2 K.s.h. jest ustalony prawidłowo,
- c) wartość wydzielanego majątku Spółki Dzielonej została wyceniona przy pomocy metody skorygowanych aktywów netto, natomiast wartość Spółki została ustalona za pomocą średniego kursu akcji Spółki; na podstawie tak obliczonych wartości obu spółek uczestniczących w podziale, ustalono stosunek wymiany akcji tych spółek; metody użyte dla określenia proponowanego w Planie Podziału stosunku wymiany akcji biegły uznał za zasadne,
- d) biegły nie stwierdził szczególnych trudności związanych z wyceną akcji Spółki Dzielonej.

W związku z otrzymaną opinią biegłego, działając na podstawie art. 539 K.s.h., Zarząd Spółki zawiadomił akcjonariuszy Spółki o zamiarze podziału Spółki Dzielonej w trybie art. 529 § 1 pkt 4) K.s.h. (podział przez wydzielenie), przez wydzielenie części majątku Spółki Dzielonej na Emitenta, w zamian za akcje Spółki, które zostaną wydane akcjonariuszom Spółki Dzielonej. Pełna treść zawiadomienia została zawarta w w/w raporcie ESPI nr 22/2024 z dnia 30.09.2024 r.

Drugie zawiadomienie akcjonariuszy Jujubee S.A. o zamiarze podziału spółki dzielonej Space Fox Games S.A. i przeniesienia jej majątku na spółkę przejmującą Jujubee S.A.

Raportem ESPI nr 23/2024 z dnia 15.10.2024 r., Emitent w nawiązaniu do poprzednich raportów w tej sprawie, w szczególności do pierwszego zawiadomienia, przekazał drugie zawiadomienie dla akcjonariuszy Jujubee S.A. o zamiarze podziału spółki dzielonej Space Fox Games S.A. i przeniesienia jej majątku na spółkę przejmującą Jujubee S.A. Pełna treść zawiadomienia została zawarta w w/w raporcie ESPI.



Premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformie Steam w wersji Early Access

W dniu 16 października 2024 r. Emitent poinformował, że premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond w wersji Early Access na platformę PC została ustalona na dzień 22 października 2024 r.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. w dniu 13 listopada 2024 r.

W dniu 13 listopada 2024r., odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. Podczas obrad NWZA nie odstępiono 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. NWZA podjęło między innymi:

- uchwałę nr 4 w sprawie podziału przez wydzielenie Space Fox Games Spółka Akcyjna i przeniesienie części majątku tej spółki na Jujubee Spółka Akcyjna w zamian za akcje tej spółki wydane akcjonariuszom spółki dzielonej;
- uchwałę nr 5 w sprawie zmian Statutu Spółki oraz upoważnienia Rady Nadzorczej do przyjęcia tekstu jednolitego;
- uchwałę nr 6 w sprawie uchylecia Regulaminu Rady Nadzorczej, który został przyjęty uchwałą nr 8 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki podjętą 14 maja 2015 r. oraz podjęcie uchwały w sprawie przyjęcia nowego Regulaminu Rady Nadzorczej.

W związku z podjęciem uchwały nr 4, o której mowa powyżej, Zarząd Emitenta poinformował, że 14.11.2024 r., udostępni na stronie internetowej Spółki znajdującej się pod adresem <https://jujubee.pl/relacje/podzial.html>, dokument ofertowy akcji serii Q sporządzony w związku z treścią art. 37a Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 620).

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta w związku podziałem spółki dzielonej Space Fox Games S.A. i przeniesienia jej majątku na spółkę przejmującą Jujubee S.A. (w tym Informacja o dniu wydzielenia) oraz wyznaczenie przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych dnia referencyjnego oraz terminu rejestracji Akcji Emisji Podziałowej.

Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał 2 grudnia 2024 r., wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 96.390,00 zł, poprzez emisję 963.900 akcji serii Q, w związku z podziałem Space Fox Games S.A.(Spółka Dzielona), w trybie art. 529 § 1 pkt 4 Kodeksu spółek handlowych (podział przez wydzielenie), tj. poprzez przeniesienie na Emitenta części



majątku Spółki Dzielonej będące wyodrębnionym finansowo, funkcjonalnie i organizacyjnie zespołem składników materialnych i niematerialnych zdolnym do prowadzenia działalności gospodarczej, stanowiącym całość przedsiębiorstwa Spółki Dzielonej w rozumieniu art. 55(1) Kodeksu cywilnego, które zostanie przeniesione na Spółkę w zamian za akcje Spółki serii Q (Akcje Emisji Podziałowej), które zostaną przyznane akcjonariuszom Spółki Dzielonej.

W związku z powyższym 2 grudnia 2024 r. nastąpił dzień wydzielenia określony w art. 530 § 2 K.s.h., w którym Spółka wstąpiła w prawa i obowiązki Spółki Dzielonej, określone w Planie Podziału podpisanym i ogłoszonym 30 sierpnia 2024 r., o którym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr ESPI nr 17/2024 z 30 sierpnia 2024 r.

Rejestracja Podwyższenia Kapitału w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego zakończyła procedurę podziału Spółki Dzielonej, która jest określona w K.s.h. Następną czynnością było przeprowadzenie operacji przyznania Akcji Emisji Podziałowej akcjonariuszom Spółki Dzielonej. Przyznanie Akcji Emisji Podziałowej zostało przeprowadzone za pośrednictwem Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. Raportem ESPI nr 29/2024 z dnia 5.12.2024r., Spółka poinformowała o rejestracji Akcji Emisji Podziałowej w depozycie papierów wartościowych KDPW (oświadczenie KDPW nr 1198/2024 z 5 grudnia 2024 r.), w tym o wyznaczeniu dnia referencyjnego, o którym mowa w §228 Szczegółowych Zasad Działania Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych na dzień 10 grudnia 2024 r., według którego zostali określani akcjonariusze Spółki Dzielonej uprawnieni do otrzymania Akcji Emisji Podziałowej. Termin rejestracji Akcji Emisji Podziałowej ustalono na dzień 19 grudnia 2024 r.

Zgodnie z §229 ust. 2 SZD uczestnicy bezpośredni KDPW prowadzący rachunki papierów wartościowych lub rachunki zbiorcze ustalają stany akcji Spółki Dzielonej na podstawie stanów tych rachunków na koniec dnia referencyjnego, a także ustalają liczbę akcji Spółki (jako spółki przejmującej), które powinny zostać wydane ich posiadaczom, oraz wysokość ewentualnych dopłat w gotówce, które powinni oni otrzymać w związku z podziałem. Szczegółowe zasady przyznania Akcji Emisji Podziałowej określone zostały w Planie Podziału oraz uchwale nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z 13 listopada 2024 r., w sprawie podziału przez wydzielenie Space Fox Games S.A. i przeniesienia części majątku tej spółki na Jujubee Spółka Akcyjna w zamian za akcje tej spółki wydane akcjonariuszom spółki dzielonej, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym EBI nr 22/2024 z 13 listopada 2024 r.

Zgodnie ze zobowiązaniem zawartym w §3 pkt. 8a. lit. b Statutu Spółki, w dniu 04.03.2025 r., Spółka dokonała również zbycia 24 pozostałych po podziale akcji serii Q na rzecz inwestora prywatnego niezwiązanego ze Spółką



Wśród przejętych elementów uzyskanych poprzez przejęcie części majątku Spółki Dzielonej należałoby wyróżnić następujące wartości:

- a) Prawa do tytułów Spółki Dzielonej, w szczególności prawo do pobierania tantiem od sprzedaży tytułów wyprodukowanych przez Spółkę;
- b) Zasoby kadrowe Space Fox Games S.A.
- c) Umowa o dofinansowanie zawarta z CRPK w ramach projektu Program Wsparcia Gier Wideo dotycząca projektu „Noc Dziadów”;
- d) Umowa o dofinansowanie zawarta z Komisją Europejską w ramach programu „Kreatywna Europa na dofinansowanie projektu „Space Inn”;
- e) Narzędzia do produkcji gier wytworzone w Space Fox Games S.A. wraz z Know How ich dotyczącym
- f) Infrastrukturę chmurową która wspiera działania operacyjne Spółki
- g) Kontakty i relacje biznesowe Space Fox Games S.A.

Informacje o transakcjach uzyskane w trybie art. 19 Rozporządzenia MAR oraz zawiadomienie o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

W dniu 19 grudnia 2024 roku wpłynęły do Spółki łącznie trzy powiadomienia dotyczące transakcji na akcjach Emitenta, dwa sporządzone przez Pana Aleksandra Korulskiego pełniącego funkcję Prezesa Zarządu Emitenta - powiadomienie pierwotne oraz jego zmiana zawierająca skorygowaną cenę nabycia, a także jedno powiadomienie sporządzone przez Panią Joannę Kadyszewską - Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Pełna treść otrzymanych powiadomień stanowi załączniki do raportu bieżącego ESPI nr 30/2024 z dnia 19.12.2024 r.

W tym samym dniu wpłynęło do siedziby Emitenta zawiadomienie sporządzone w trybie art. 69 ust. 1 pkt 1 Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych _Dz.U. 2024 poz. 620 z późn. zm., dotyczące zwiększenia udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki przez Pana Aleksandra Korulskiego - Prezesa Zarządu Emitenta. Pełna treść zawiadomienia stanowi załącznik do raportu bieżącego ESPI nr 31/2024.

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 Astragon Entertainment GmbH,
- Uzyskanie efektu skali i synergii w związku z podziałem Space Fox Games S.A. (Spółka Dzielona), w trybie art. 529 § 1 pkt 4 Kodeksu spółek handlowych (podział przez wydzielenie), tj. poprzez przeniesienie na Emitenta części majątku Spółki Dzielonej;
- 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,
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu 2024 r.

Emisja akcji serii R.

W dniu 18 lutego 2025 r., na podstawie upoważnienia zawartego w §3a Statutu Spółki, Zarząd Emitenta podjął w formie aktu notarialnego uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany Statutu Spółki. Zgodnie z treścią Uchwały kapitał zakładowy Spółki ulegnie podwyższeniu o kwotę 20.875,00 zł, tj. do kwoty 709 355,00 zł, poprzez emisję 208.750 akcji zwykłych na okaziciela, oznaczonych jako seria R, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki, za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały ustalił cenę emisyjną za jedną Akcję Serii R w wysokości 1,60 zł za akcję.

Zgodnie z treścią Uchwały, uzasadnieniem dla wyłączenia prawa poboru do Akcji Serii R było zaoferowanie Akcji Serii R nowemu inwestorowi lub inwestorom, którzy wniosą do Spółki środki pieniężne na jej rozwój. Pozyskane w wyniku emisji środki przyczynią się do wzrostu wartości Spółki, co będzie korzystne dla wszystkich akcjonariuszy. Jednocześnie w dniu 18 lutego 2025 r., za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały doszło do zawarcia umowy objęcia wszystkich emitowanych Akcji Serii R, tj. 208.750 sztuk Akcji Serii R po cenie emisyjnej wynoszącej 1,60 zł za akcję, z Prezesem



Zarządu Spółki Panem Aleksandrem Korulskim. Wszystkie wpłaty z tytułu objęcia Akcji Serii R zostały dokonane i zaksięgowane przed dniem zawarcia umowy objęcia Akcji Serii R, a łączne wpływy brutto z tytułu emisji Akcji Serii R wyniosły łącznie 334 000,00 zł.

Zawarcie umowy kredytowej z Santander Bank Polska S.A.

W dniu 7 marca 2025 r., Spółka zawarła z Santander Bank Polska S.A. z siedzibą w Warszawie, umowę kredytu ratального na kwotę 370.000,00 zł. Głównym celem przeznaczenia środków finansowych pochodzących z tytułu zawartej Umowy jest finansowanie bieżącej działalności Spółki. Kredyt oprocentowany jest według zmiennej stopy procentowej równej WIBOR 3M powiększonej o marżę Banku. Spłata kredytu nastąpi w 36 miesięcznych ratach. Wierzytelności Banku z tytułu zawartej Umowy są zabezpieczone m.in. w postaci gwarancji bankowej oraz weksla in blanco wraz z deklaracją wekslową. Pozostałe warunki Umowy, w tym dotyczące zasad oprocentowania i płatności odsetek, udostępnienia i wykorzystania kredytu, czy zasad jego spłaty nie odbiegają od powszechnie stosowanych dla tego rodzaju umów.

Ustalenie daty premiery gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformę PC.

Raportem ESPI nr 4/2025 z dnia 18.03.2025 r., Emitent poinformował, że powziął informację od Wydawcy Fulqrum Publishing Ltd., iż premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond w pełnej wersji, na platformę PC została ustalona na dzień 24.04.2025 r. Podstawowa cena za Grę została ustalona na poziomie 24,99 EUR/USD. Informacje na temat ewentualnych premier Gry na innych platformach sprzętowych zostaną podane w osobnych komunikatach ESPI.

Przewidywany rozwój jednostki

Cele strategiczne Spółki na 2025 r. obejmują realizację następujących zadań:

- Wydanie gier Realpolitiks 3: Earth & Beyond oraz Dark Moon (ogłoszenie daty premiery gry Dark Moon nastąpi 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;
- Wydanie gry Superheroes Academy w Early Access;



- Wydanie gry Emerald Caravan;
- 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.

Harmonogram wydawniczy

Pełne wersje gier lub Early Access*

| 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. | 101XP | PC | II kwartał 2025* |
| 3. | Realpolitiks II (wersje konsolowe i mobilne) | Jujubee S.A. | Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A. | PS, XO, NS | TBA |
| 4. | Realpolitiks 3: Earth and Beyond (pełna wersja) | Jujubee S.A. | Fulcrum Publishing | PC | 24.04.2025 r. |
| 5. | Punk Wars | Jujubee S.A. | Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A. | XO, PS, NS | TBA |
| 6. | Słowianie (nazwa robocza) | Jujubee S.A. | Jujubee S.A. | PC | TBA |
| 7. | Emerald Caravan | Space Fox Games S.A./Jujubee S.A. | Jujubee S.A. | PC, konsole | 2025 |
| 8. | Maggie's Movies – Second Shot | Space Fox Games S.A. | Jujubee S.A. | konsole | TBA |
| 9. | Space Inn | Space Fox Games S.A. | Jujubee S.A. | PC, konsole | TBA |
| 10. | Noc Dziadów (nazwa robocza) | Space Fox Games S.A. | Jujubee S.A. | PC, console, mobile | 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 2025 Emitent nie realizował projektów w zakresie badań i rozwoju.



Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2024 r. Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości 1.143 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży najistotniejsze pozycje stanowiły przychody z tytułu zawartych umów wydawniczych w tym m.in. z Fulcrum 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 172 tys. zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2024 r. wyniosły 971 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejszą pozycję stanowiły: amortyzacja (310 tys. zł) związana z rozpoczętymi odpisami amortyzacji zakończonych prac rozwojowych, usługi obce (321 tys. zł) oraz wynagrodzenia w kwocie 123 tys. zł.

Ponadto Emitent odnotował pozostałe przychody operacyjne w kwocie 277 tys. zł, na co składają się przychody z tytułu dotacji (184,4 tys. zł), zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych (700,00 zł) oraz inne przychody operacyjne w kwocie 91,5 tys. zł (w tym kwota 91.069,37 zł - spisanie ujemnej wartości firmy powstałej w wyniku objęcia udziałów w Space Fox Lab Sp. zo.o.), co wpłynęło na osiągnięcie „zysku z działalności operacyjnej” na poziomie 352 tys. zł. Biorąc pod uwagę poniesione koszty finansowe Spółka w 2024r., wykazała zysk netto na poziomie 253,5 tys. zł.

W omawianym okresie, a dokładnie w trzecim kwartale minionego roku nastąpił całkowity zwrot dwóch pożyczek udzielonych 29.12.2023r., (raport bieżący ESPI nr 21/2023). W związku z powyższym, w prezentowanym wyniku finansowym, w bilansie Spółki istotnie zmniejszyła się pozycja "Zobowiązań krótkoterminowych - kredyty i pożyczki" o kwotę 264 240,93 zł.

Zgodnie z rekomendacją biegłego rewidenta, w toku prac dotyczących audytu sprawozdania finansowego Emitenta za 2024 r., Emitent podjął decyzję o dokonaniu na dzień bilansowy 31.12.2024 r., odpisu aktualizującego wartość zapasów dotyczących gry COVID: The Outbreak, na kwotę 83.830,62 zł. Dokonany odpis aktualizujący wartość zapasów dotyczących gry COVID: The Outbreak pozostaje bez wpływu na bieżącą sytuację finansową Jujubee S.A. Utworzony odpis obciąża natomiast wynik netto Jujubee S.A. za 2024 r. W związku ze spadkiem sprzedaży tego tytułu, Zarząd rozważa wprowadzenie projektu na nowszą generację konsol (niedostępnych w momencie pierwotnego wydania), co powinno pobudzić sprzedaż tego projektu. Zakładany scenariusz to podjęcie



współpracy z wydawcą konsolowym który dokonałby koniecznych dostosowań i jednocześnie zapewnił większą ekspozycję gry u dystrybutorów w ramach własnej społeczności.

W ramach badania sprawozdania finansowego za 2024 r., dokonano również korekty kosztów emisji akcji serii P, w wyniku czego jako całkowity koszt tej emisji wykazano kwotę 6 585,37 zł.

W minionym roku Emitent przeprowadził proces przeniesienia części majątku Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Spółka Dzielona”) na Emitenta wskutek podziału przez wydzielenie. Zgodnie z umową Spółka Space Fox przekazała Emitentowi wszelkie prawa wydawnicze do wszystkich swoich zrealizowanych bądź będących w realizacji produktów z segmentu gier, nie będących objętych umową wydawniczą

z innym podmiotem - w tym m.in. do Emerald Caravan, Space Inn oraz Maggie's Movies - Second Shot. W konsekwencji tych działań część majątku Space Fox stanowiącego wyodrębniony finansowo, funkcjonalnie i organizacyjnie zespół składników materialnych i niematerialnych zdolny do prowadzenia działalności gospodarczej, stanowiąca całość przedsiębiorstwa Space Fox w rozumieniu art. 55(1) K.c., została przeniesiona na Spółkę, a akcjonariuszom Space Fox przyznane zostały nowe akcje Emitenta. Decyzja o Podziale i wyodrębnieniu do Spółki Przejmującej Wydzielonego Majątku została podjęta wspólnie przez Zarządy obu Spółek po przeanalizowaniu sytuacji ekonomicznej Spółek Uczestniczących w Podziale oraz ich otoczenia biznesowego.

Przeniesienie na Jujubee S.A. części majątku Space Fox Games S.A., z siedzibą w Warszawie na Emitenta wskutek podziału przez wydzielenie, pozwoliło Emitentowi na osiągnięcie licznych synergii biznesowych takich jak:

- a) obniżenie kosztów stałych funkcjonowania (w związku z połączeniem działalności operacyjnej Emitenta i Spółki Dzielonej);
- b) dywersyfikacja źródeł przychodów i rozszerzenie możliwości operacyjnych pozyskiwania i realizacji nowych projektów (w związku z działaniem przez Emitenta i Spółkę Dzieloną w ramach odrębnych nisz rynkowych na ogólnosiwiatowym rynku gier);
- c) optymalizacja zatrudnienia i podniesienie ogólnej jakości zespołu oraz optymalizację kosztów (w związku z połączeniem zasobów kadrowych Emitenta i Spółki Dzielonej i przeprowadzeniu optymalizacji zatrudnienia);
- d) stabilizacja finansową Emitenta oraz zwiększenie jego możliwości inwestycyjnych (w związku z połączeniem strumieni przychodów z tytułu tantiem z gier wydanych przez Emitenta i Spółkę Dzieloną w latach poprzednich, nie obciążonych kosztami operacyjnymi);



- e) bardziej efektywne realizowanie kolejnych projektów (w związku z posiadaniem przez Emitenta i Spółki Dzielonej know-how i wypracowanych przez lata istnienia narzędzi developerskich);
- f) uzyskanie efektów synergii i rozszerzenie możliwości działania Emitenta (w związku z posiadaniem przez Emitenta i Spółki Dzielonej odmiennych zasobów w postaci kontaktów i relacji biznesowych oraz otwartych kontraktów i negocjacji sprzedażowych).

Połączenie zostało rozliczone metodą nabycia zgodnie z art. 44b ustawy o rachunkowości. Zarząd przeanalizował wartości bilansowe przejmowanych składników majątku i podjął decyzję o ich aktualizacji lub pozostawieniu ich wartości wg. wartości bilansowej następująco:

1. Udziały lub akcje w jednostkach powiązanych (udziały e Space Fox LAB Sp. z o.o.): aktualizacja z wartości 236.090,00 PLN do wartości 920.360,00 PLN zgodnie z uchwalonym planem podziału,
2. Zapasy (produkcja w toku): pozostawienie w wartości bilansowej po uwzględnieniu odpisów aktualizacyjnych 1.206.588,67 PLN,
3. Rozliczenia międzyokresowe przychodów: pozostawienie w wartości bilansowej 784.046,52 PLN.

Zważywszy na osiągnięte synergie związane z przeniesieniem na Emitenta części majątku Space Fox Games S.A., obniżenie kosztów funkcjonowania Spółki oraz optymalizacje kosztów wynikające z pracy zdalnej zespołu produkcyjnego, finansowanie działalności Spółki jest obecnie zabezpieczone. Pozytywny wpływ na sytuację finansową Spółki powinny mieć również zbliżające się premiery gier Realpolitiks 3: Earth and Beyond w dniu 24.04.2025r., Dark Moon w II kwartale 2025 r.

Udziały i akcje własne

Jednostka nie posiada udziałów i akcji własnych.

Oddziały i zakłady

Spółka posiada biuro operacyjne w Warszawie przy ulicy Wąwozowej 11.



Podmioty zależne

Spółka w ramach przejęcia części majątku Space Fox Games S.A. przejęła także 100% udziałów o łącznej wartości nominalnej 8.000 PLN, w spółce zależnej Space Fox LAB Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni (dalej LAB) i pozostaje jej jedynym właścicielem. Spółka Zależna była jednym ze składników majątku Spaxce Fox Games S.A. i w ramach Space Fox Games została powołana w celu prowadzenia prac badawczo-rozwojowych w zakresie wytwarzania i optymalizacji narzędzi do produkcji gier. Spółka LAB nie prowadzi w tej chwili działalności operacyjnej i jest zamiarem Zarządu Emitenta sprzedać udziały w tej Spółce do końca III kwartału 2025 roku, stąd w nawiązaniu do treści wyłączenia z obowiązku sporządzania skonsolidowanych raportów kwartalnych i skonsolidowanego raportu rocznego wskazanego w § 5 ust. 2 Załącznika Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu "Informacje bieżące i okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect" i treści art. 56 ust. 3 Ustawy o rachunkowości (Dz.U. 2023 poz. 120 ze zm. „UoR”), a także art. 57 ust. 1 pkt 1 UoR zdecydowano o niesporządzaniu sprawozdania skonsolidowanego. Wybrane dane finansowe Space Fox LAB Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni znajdują się w Raporcie Rocznym Spółki za 2024 rok.

Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych

W 2024 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 2024 wyniosło 13 osób. Zatrudnienie na dzień 31 grudnia 2024 r. wyniosło 15 osób (z czego 3 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 2024 Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego. Oświadczenie o stosowanych zasadach ładu korporacyjnego zostało zamieszczone w treści Raportu Rocznego za 2024 r.

Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

Aleksander Korulski

Prezes Zarządu

Jujubee S.A.

