



**RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA I KWARTAŁ 2025 ROKU**

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee S.A. oraz kluczowe wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 stycznia do 31 marca 2025 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2024.

W I kwartale 2025r., Emitent odnotował zysk netto w wysokości 43 tys. zł. Na dodatni wynik netto złożyły się przede wszystkim przychody ze sprzedaży w wysokości 285,6 tys. zł, do których należą płatności wynikające z tytułu umów zawartych z kluczowymi kontrahentami tj. Fulcrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Artifex Mundi, Forever Entertainment, Astragon Entertainment GmbH oraz FuRyu Corporation jak również sprzedaż dotychczas wydanych produktów Emitenta na różnych platformach sprzętowych. Nadto od strony przychodowej pozytywny wpływ na wynik netto miały pozostałe przychody operacyjne w kwocie 47 tys. zł wynikające zasadniczo z otrzymanej dotacji.

W minionym kwartale tj. w dniu 18 lutego 2025 roku, Zarząd Emitenta dokonał podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego o kwotę 20.875,00 zł, tj. do kwoty 709.355,00 zł, poprzez emisję 208.750 akcji zwykłych na okaziciela serii R. Łączne wpływy brutto z tytułu emisji Akcji Serii R wyniosły 334.000,00 zł. Bieżąca działalność Spółki została również zabezpieczona poprzez zawarcie w dniu 7 marca 2025 r., z Santander Bank Polska S.A. z siedzibą w Warszawie, umowy kredytu ratalnego na kwotę 370.000,00 zł.

Pod kątem produkcyjnym jednym z najistotniejszych zdarzeń minionego kwartału była premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond w pełnej wersji na platformie PC w dniu 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 Emitent poda w odrębnych komunikatach ESPI. W I kwartale 2025 r., Emitent finalizował również prace nad grą Dark Moon, której wydawcą zgodnie z umową zawartą w dniu 30.08.2023 r., jest 101XP Limited z siedzibą w Nikozji. Premiera gry zaplanowana została na II kwartał 2025 r., zaś ostateczna data premiery zostanie podana w drodze raportu bieżącego ESPI po jej ustaleniu z wydawcą. W związku z trwającymi rozmowami z Wydawcą, Emitent spodziewa się aktualizacji w tej sprawie w najbliższym czasie. Równocześnie w minionym kwartale Spółka aktywnie poszukiwała wydawców dla gry Emerald Caravan (projektu przejętego od Space Fox Games S.A., który został przez Spółkę dopracowany od strony wizualnej i mechanicznej).

Nadto w I kwartale Emitent opracował i złożył wniosek o dofinansowanie w ramach programu Kreatywna Europa. Wraz z tym wnioskiem Spółka złożyła również wniosek o dofinansowanie w ramach działania PARP Granty na Eurogranty – MŚP, gdzie otrzymała już pozytywną ocenę wniosku na wypłatę 107 tys. PLN w ramach zwrotu kosztów złożenia wniosku. Warunkiem otrzymania ww. kwoty jest jednak otrzymanie przez Spółkę co najmniej 50% punktów w projekcie Kreatywna Europa.

Mając na uwadze powyższe premiery i plany, Zarząd oczekuje wzrostu wyników finansowych w nadchodzących kwartałach i dziękuje akcjonariuszom za zaufanie, pragnąc zapewnić, iż w dalszym ciągu z pełną determinacją, będzie dążył do osiągnięcia jak najlepszych wyników.

Z wyrazami szacunku,

Aleksander Korulski

Prezes Zarządu Jujubee S.A.

SPIS TREŚCI

DANE EMITENTA	4
OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA.....	4
PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI EMITENTA	4
PODMIOTY ZALEŻNE.....	5
WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI ZALEŻNEJ.....	6
ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	7
KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	8
KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA ORAZ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE 2025 R.	13
HARMONOGRAM WYDAWNICZY	15
STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2024.....	23
OPIS STANU REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI	23
INFORMACJE NA TEMAT PODJĘTYCH W OBSZERZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI INICJATYW NASTAWIONYCH NA WPROWADZENIE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH	23
INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	24
INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA W PRZELICZENIA NA PEŁNE ETATY	24

DANE EMITENTA

Nazwa (firma): Jujubee Spółka Akcyjna

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

adres poczty elektronicznej: contact@jujubee.pl

adres głównej strony internetowej: <http://jujubee.pl>

REGON: 242840860

NIP: 954-273-58-66

KRS: 0000410818

Autoryzowany Doradca: Navigator Capital S.A., Warszawa ul. Twarda 18, 00-105 Warszawa

OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA

Skład Zarządu Jujubee S.A. na dzień publikacji raportu:

- Aleksander Korulski – Prezes Zarządu

W skład Rady Nadzorczej Jujubee S.A. na dzień publikacji raportu wchodzi:

- 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.

W okresie objętym niniejszym raportem kwartalnym oraz do dnia jego publikacji nie miały miejsca zmiany w składzie Zarządu ani Rady Nadzorczej Spółki.

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI EMITENTA

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 średnio budżetowych z segmentu strategii, symulacji i gier przygodowych (w tym m.in. Dark Moon oraz Realpolitiks 3: Earth & Beyond), 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 licencjonowaniu 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. Droga 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 będący na ukończeniu projekt Dark Moon, seria gier pod marką Realpolitiks czy grą Deep Diving Simulator, Spółka ugruntowała swoją pozycję i zbudowała kompetencje do tworzenia gier na platformy PC i konsolowe.

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 Space 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 SPÓŁKI ZALEŻNEJ

Wybrane informacje finansowe zawierają podstawowe dane liczbowe, podsumowujące sytuację finansową Spółki zależnej Space Fox LAB Sp. z o.o. za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. wraz z danymi porównawczymi za 2024 r.

Wybrane pozycje RZIS	1Q 2025	1Q 2024
	tys. PLN	
Przychody netto ze sprzedaży	0	4
Zysk (strata) ze sprzedaży	-27	1
EBIT	-27	1
EBITDA	-2	1
Wynik brutto	-6	10
Wynik netto	-6	10

Wybrane pozycje RPP	1Q 2025	1Q 2024
	tys. PLN	
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1	2
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0	0
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1	-25
Przepływy pieniężne netto razem	-1	-23

Wybrane pozycje bilansu	1Q 2025	1Q 2024
	tys. PLN	
Aktywa razem	1 049	1 132
Aktywa trwałe	434	0
Aktywa obrotowe	615	1100
Zapasy	594	1 100
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	0	26
Należności razem, w tym:	21	28
Należności krótkoterminowe	21	28
Pasywa razem	1 049	1 132
Kapitał własny, w tym:	690	203
Kapitał podstawowy	8	8
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	365	929
Rezerwy na zobowiązania	0	0
Zobowiązania długoterminowe	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	5	9

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy JUJUBEE S.A. za I kwartał 2025 r. został sporządzony zgodnie z postanowieniami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku New Connect”. Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Emitent sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Jujubee S.A. wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. W bieżącym okresie sprawozdawczym Emitent nie dokonywał zmiany zasad (polityki) rachunkowości. Raport okresowy za I kwartał 2025 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Jednostkowy Bilans (PLN):

BILANS	31.03.2025	31.03.2024
AKTYWA	8 282 004,98	4 959 327,81
Aktywa trwałe	654 088,33	958 201,87
Wartości niematerialne i prawne	627 708,37	935 100,13
Koszty zakończonych prac rozwojowych	627 708,37	935 100,13
Wartość firmy	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	1 539,96	3 905,74
Środki trwałe	1 539,96	3 905,74
Urządzenia techniczne i maszyny	1 539,96	3 905,74
Środki transportu	0,00	0,00
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Należności długoterminowe	14 022,00	14 022,00
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	14 022,00	14 022,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Nieruchomości	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	10 818,00	5 174,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	10 818,00	5 174,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	7 627 916,65	4 001 125,94
Zapasy	6 365 779,55	3 769 560,99
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	6 365 779,55	3 769 560,99
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	195 484,39	155 651,84
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek:	195 484,39	155 651,84
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	153 442,01	137 635,86
- do 12 miesięcy	153 442,01	137 635,86
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	42 042,38	18 015,98
- inne	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	1 059 917,38	68 906,88
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 059 917,38	68 906,88
Udziały lub akcje	920 360,00	0,00
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	139 557,38	68 906,88
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	139 557,38	68 906,88
- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	6 735,33	7 006,23
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00

BILANS	31.03.2025	31.03.2024
PASYWA	8 282 004,98	4 959 327,81
Kapitał (fundusz) własny	5 952 365,31	3 507 756,10
Kapitał (fundusz) podstawowy	688 480,00	525 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	11 876 144,48	10 144 905,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	8 786 688,00	8 015 153,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	334 000,00	0,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-6 989 352,20	-7 242 885,98
Zysk/strata netto	43 093,03	80 736,60
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 329 639,67	1 451 571,71
Rezerwy na zobowiązania	147 419,95	89 308,86
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	133 001,00	77 718,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	12 679,01	9 850,92
Zobowiązania długoterminowe	0,00	20 000,00
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	0,00	20 000,00
- kredyty i pożyczki	0,00	20 000,00
- inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	739 937,27	754 166,75
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	739 937,27	754 166,75
- kredyty i pożyczki	385 070,50	349 310,93
- inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	215 841,52	120 240,13
- do 12 miesięcy	215 841,52	120 240,13
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	43 358,17	129 371,23
- z tytułu wynagrodzeń	87 100,55	58 777,70
- inne	8 566,53	96 466,76
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	1 442 282,45	588 096,10
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	1 442 282,45	588 096,10
- długoterminowe	218 431,91	376 616,26
- krótkoterminowe	1 223 850,54	211 479,84

Jednostkowy Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2025 31.03.2025	01.01.2024 31.03.2024
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	285 638,93	252 594,99
Przychody netto ze sprzedaży produktów	285 638,93	252 594,99
Zmiana stanu produktów	0,00	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	284 733,50	214 222,79
Amortyzacja	77 095,44	77 826,39
Zużycie materiałów i energii	1 075,74	2 564,46
Usługi obce	105 509,41	77 760,62
Podatki i opłaty	122,00	16,00
Wynagrodzenia	29 131,29	30 889,19
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	5 724,33	5 921,00
Pozostałe koszty rodzajowe	539,72	1 709,72
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	65 535,57	17 535,41
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	905,43	38 372,20
Pozostałe przychody operacyjne	47 051,96	46 108,74
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	46 108,74	46 108,74
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	943,22	0,00
Pozostałe koszty operacyjne	0,97	5,69
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	0,97	5,69
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	47 956,42	84 475,25
Przychody finansowe	138,40	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	138,40	0,00
Koszty finansowe	5 001,79	3 738,65
Odsetki	4 251,79	2 476,72
Strata z tytułu rozchodu danych finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	750,00	1 261,93
ZYSK (STRATA) BRUTTO	43 093,03	80 736,60
Podatek dochodowy	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	43 093,03	80 736,60

Jednostkowe Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2025 31.03.2025	01.01.2024 31.03.2024
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	5 575 272,28	2 491 132,57
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	5 575 272,28	2 491 132,57
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	688 480,00	525 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	0,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	688 480,00	525 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	11 876 144,48	10 144 905,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	11 876 144,48	10 144 905,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	334 000,00	0,00
Zwiększenie	334 000,00	0,00
Zmniejszenie	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	334 000,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-7 242 885,98	-7 242 885,98
Korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 379 763,72	732 343,01
Zmiany zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00
Zwiększenie	0,00	0,00
Zmniejszenie	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	1 379 763,72	732 343,01
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Przeniesienie straty z lat ubiegłych do pokrycia	0,00	0,00
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-6 989 352,20	-7 242 885,98
Wynik netto:	43 093,03	80 736,60
- zysk netto	43 093,03	80 736,60
- strata netto	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	5 952 365,31	3 507 756,10
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	5 952 365,31	3 507 756,10

Jednostkowy Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2025 31.03.2025	01.01.2024 31.03.2024
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-567 974,18	75 482,51
Zysk (strata) netto	43 093,03	80 736,60
Korekty razem	-611 067,21	-5 254,09
Amortyzacja	77 095,44	77 826,39
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	4 251,79	2 476,72
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	0,00	0,00
Zmiana stanu zapasów	-381 855,65	-194 750,76
Zmiana stanu należności	-220,64	41 643,79
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-248 370,82	125 920,21
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-61 967,33	-58 370,44
Inne korekty	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-567 974,18	75 482,51
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Wpływy	0,00	0,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
- odsetki	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
Wydatki	0,00	0,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	684 818,71	-12 406,72
Wpływy	704 070,50	0,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	334 000,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	370 070,50	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
Wydatki	19 251,79	12 406,72
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	15 000,00	9 930,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
Odsetki	4 251,79	2 476,72
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	684 818,71	-12 406,72
Przepływy pieniężne netto razem	116 844,53	63 075,79
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	116 844,53	63 075,79
Środki pieniężne na początek okresu	22 712,85	5 831,09
Środki pieniężne na koniec okresu	139 557,38	68 906,88

KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA ORAZ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE 2025 R.

KOMENTARZ DOT. WYNIKÓW FINANSOWYCH W I KWARTALE 2025 R.

W I kwartale 2025 r. Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży na poziomie 285,6 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży największą pozycję stanowiły przychody wynikające z zawartych umów wydawniczych (tj. Fulqrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Artifex Mundi, Forever Entertainment, FuRyu Corporation oraz Astragon Entertainment GmbH) jak również bezpośrednia sprzedaż tytułów Emitenta za pośrednictwem platform dystrybucyjnych.

Koszty działalności operacyjnej w I kwartale br. wyniosły 284,7 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejsze pozycje stanowiły: usługi obce w kwocie 105,5 tys. zł, amortyzacja w kwocie 77 tys. zł (związana głównie z zakończonymi pracami rozwojowymi w ramach projektów B+R), wartość sprzedanych towarów w kwocie 65,5 tys. zł (związana z aktywowaniem kosztów gier znajdujących się w sprzedaży) oraz wynagrodzenia w kwocie 29,1 tys. zł (w kwocie 29,1 tys. zł zostały ujęte wyłącznie wynagrodzenia pracowników kwalifikowanych pod koszty ogólne. Wynagrodzenia pracowników projektowych obecnie realizowanych produkcji zostały zaprezentowane w aktywach bilansu w pozycji „zapasy”). Istotny wzrost zapasów związany jest z kosztami poniesionymi przede wszystkim na projekty Dark Moon oraz Realpolitiks 3, a dodatkowo z przejęciem projektów od Spółki Space Fox Games S.A., w ramach podziału przez wydzielenie, które Emitent będzie rozwijał. Istotny wzrost rozliczeń międzyokresowych krótkoterminowych również jest związany z przejęciem wydzielonej części majątku Spółki Space Fox Games S.A., gdzie największą część stanowią przejęte rozliczenia międzyokresowe gier Space Inn oraz Noc Dziadów. Wykazane rozliczenia międzyokresowe związane są z dotacjami, które zostały udzielone na oba wymienione wyżej projekty, przy czym projekt Noc Dziadów został rozliczony w styczniu 2025 roku, a projekt Space Inn jest na końcowym etapie i zostanie oddany zgodnie z planem realizacji na koniec maja 2025 roku.

Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka wykazała zysk na poziomie 905 zł. Ponadto Emitent odnotował pozostałe przychody operacyjne w kwocie 47 tys. zł, na co w przeważającym stopniu składają się przychody z tytułu dotacji, co wpłynęło na osiągnięcie „zysku z działalności operacyjnej” na poziomie 47,9 tys. zł. Biorąc pod uwagę poniesione koszty finansowe Spółka w I kwartale 2025 r. wykazała zysk netto na poziomie 43 tys. zł. Nieco niższy względem poprzednich kwartałów poziom zysku netto wynikał z konieczności poniesienia przez Emitenta jednorazowych kosztów związanych z przygotowaniem wniosków o nowe dofinansowania dla Spółki.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ W I KWARTALE 2025 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 uległ 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 Akcją 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. Rejestracja w/w emisji akcji serii R w KRS nastąpiła w dniu 05.05.2025 r.

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 ratalnego 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.

Premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformę PC.

W dniu 24.04.2025 r., odbyła się premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformę PC. 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. Patrząc po liczbie recenzji, trzecia odsłona gry sprzedaje się podobnie do poprzedniej, drugiej części, przy czym Emitent podkreśla, że Spółka nie uzyskała jeszcze szczegółowej wiedzy na temat wolumenu sprzedaży od wydawcy. Należy jednocześnie

podkreślić, że wynagrodzenie od wydawcy w pełni pokrywa koszt wyprodukowania gry. Średnia ocen na platformie Steam prezentuje się aktualnie podobnie do wcześniejszej odsłony, ale w porozumieniu z wydawcą rozwijane są poprawki bazujące na opiniach graczy, dzięki którym obie strony spodziewają się poprawy ocen w dalszym okresie dystrybucji. Nadto spółka wkrótce rozpocznie wewnętrzne prace nad konwersją tytułu na konsolę i/lub będzie aktywnie poszukiwać partnera, który zajmie się jej portingiem na inne platformy w sposób najkorzystniejszy z punktu widzenia finansowego dla Emitenta. Warto również podkreślić, że przy okazji realizacji trzeciej odsłony gry, Spółka opracowała i rozwinęła nowe technologie, szczególnie w obszarze wykorzystania AI, dzięki czemu jest odtąd w stanie opracowywać gry Grand Strategy w budżecie nawet kilka razy niższym niż wyniósł budżet produkcyjny Realpolitiks 3.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ PO ZAKOŃCZENIU I KWARTAŁU 2025 R.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o emisję akcji serii R

W dniu 05.05.2025 r., nastąpiła rejestracja kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 20.875,00 zł, w wyniku emisji 208.750 akcji zwykłych na okaziciela serii R, wyemitowanych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 688.480,00 zł do kwoty 709.355,00 zł.

Zawiadomienia o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

W dniu 05.05.2025 r., do siedziby Emitenta wpłynęły zawiadomienia od dwóch akcjonariuszy o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Zawiadomienie o zmniejszeniu udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu (poniżej progu 5%) złożone przez Pana Michała Stępnia oraz zawiadomienie złożone przez Prezesa Spółki Pana Aleksandra Korulskiego o zwiększeniu udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki (powyżej progu 10 %).

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.	Punk Wars	Jujubee S.A.	Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A.	XO, PS, NS	TBA
5.	Słowianie (nazwa robocza)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PC	TBA
6.	Emerald Caravan	Space Fox Games S.A./Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	2025
7.	Maggie's Movies – Second Shot	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	konsole	TBA
8.	Space Inn	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	TBA
9.	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

SUPERHEROES ACADEMY



Gra strategiczna, której istotę stanowi możliwość zarządzania własną akademią super bohaterów, tworzenia nowych i wyposażania ich w specjalne moce. Strategia czasu rzeczywistego przedstawiająca tematykę super bohaterów w zabawny i przystępny sposób, dobrze wpisująca się w aktualną modę na tego typu tematykę. Emitent planuje samodzielne wydanie jej w wersji Early Access. Na datę niniejszego Raportu data premiery gry nie została ustalona.

DARK MOON



Dark Moon będzie grą strategiczną z elementami survivalowymi, osadzoną w konwencji SF. Prace nad grą rozpoczęły się w trzecim kwartale 2019 r. Widoczne jest bardzo duże zainteresowanie tym tytułem w stosunku do dotychczasowych gier Emitenta. Demo gry osiąga bardzo dobre wyniki na platformie Steam, co sugeruje, że będzie to gra z największym potencjałem sprzedażowym w historii Spółki. Jednocześnie należy podkreślić, że na dzień publikacji raportu budżet produkcyjny gry zamyka się w kwocie 1 miliona złotych, co powinno pozwolić na szybki zwrot inwestycji w przypadku potwierdzenia się założeń dotyczących odbioru gry przez rynek. Liczba dodań do listy życzeń przekroczyła 70 tys., co jest wynikiem kilkukrotnie większym od najlepiej dotychczas sprzedających się tytułów Jujubee. Wydawcą tytułu został 101XP Limited z siedzibą w Nikozji. Najważniejsze prace nad grą zostały ukończone i obecnie koncentrują się na dopracowywaniu najważniejszych elementów rozgrywki. Premiera gry zaplanowana jest na II kwartał 2025 roku. Ostateczna data premiery zostanie podana w drodze raportu bieżącego ESPI po jej ustaleniu z wydawcą. W związku z trwającymi rozmowami z Wydawcą, Emitent spodziewa się w najbliższym czasie aktualizacji w tym temacie. Grywalna wersja demo zaprezentowana została podczas targów PGA 2024 w Poznaniu, gdzie spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony graczy.

REALPOLITIKS II (wersje konsolowe oraz mobilne)



Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitik. Tytuł jest w produkcji od 2017 r. i zaoferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Gra w trybie wczesnego dostępu ukazała się w wersji PC na platformie Steam w dniu 18 listopada 2021 r., zaś premiera pełnej wersji gry odbyła się w dniu 12 maja 2022 r. Wydawcą wersji PC jest 1C Entertainment EU. Planowane jest przeniesienie gry na urządzenia mobilne oraz konsole PlayStation, Xbox i Nintendo Switch. Na datę niniejszego Raportu data premiery wersji konsolowej oraz mobilnej nie została precyzyjnie ustalona, została natomiast podpisana umowa wydawnicza z Ultimate Games S.A. dotycząca konwersji gry na platformę Xbox z możliwością przeportowania tytułu także na pozostałe platformy konsolowe. Zgodnie z podpisanymi umowami z Ultimate Games S.A., premiera na platformie Xbox będzie miała miejsce w tym roku. Wstępnie czas ten określono jako II kwartał br., natomiast wszelkie szczegółowe informacje w tej sprawie będą przekazywane przez wydawcę tj. Ultimate Games S.A., co związane jest z trwaniem procesu certyfikacji na konsolach.

REALPOLITIKS 3: EARTH AND BEYOND



Trzecia odsłona popularnej serii gier z segmentu grand-strategy. Tytuł jest rozwijany we współpracy z wydawcą Fulcrum Publishing i zmierza w pierwszej kolejności na platformę PC. Gra oferuje całkowicie przeprojektowany model rozgrywki, bardziej zbliżony do najpopularniejszych produkcji studia Paradox Interactive. Całowitemu przeprojektowaniu uległ także interfejs użytkownika, zaś sama gra jest znacznie bardziej rozbudowana, oferując również możliwość eksplorowania i podboju kosmosu w obszarze naszego układu planetarnego.



Realpolitiks 3: Earth and Beyond bazuje na nowych rozwiązaniach technicznych, co przekłada się nie tylko na znacznie atrakcyjniejszą oprawę w stosunku do swoich poprzedniczek, ale także na dużo większą wydajność i wynikającą z tego płynność rozgrywki. Gra oferuje również znacznie bardziej rozbudowane zależności pomiędzy poszczególnymi funkcjonalnościami, co przekłada się na bardziej wiarygodną i realistyczną symulację, dzięki czemu tytuł powinien trafić w gusta docelowych odbiorców tego typu strategii. Jednocześnie dzięki zastosowaniu autorskiego narzędzia do produkcji gier strategicznych, wewnętrzny budżet produkcji zamknął się w kwocie nieprzekraczającej 1 mln. złotych, zaś wynagrodzenie od Wydawcy wynosi 240 tys., EUR. Premiera finalnej wersji gry na platformie PC odbyła się 24.04.2025 r.

PUNK WARS (wersje konsolowe)



Punk Wars to turowa gra strategiczna nawiązująca do segmentu 4X, która wyróżnia się nie tylko doskonałą oprawą graficzną i muzyczną, ale także skonfrontowaniem ze sobą popularnych estetyk i technologii, takich jak steampunk, atompunk, dieselpunk i steelpunk. W drodze do wygranej w grze, gracze muszą przemierzyć ruiny upadłej cywilizacji, na których ilość zasobów jest znikoma, w przeciwieństwie do licznych niebezpieczeństw; rozwinąć infrastrukturę i technologię swojego miasta tak, by funkcjonowało niczym jeden organizm; stworzyć zwycięską strategię i opracować styl gry dla każdej z frakcji, wykorzystując jej unikalny zestaw umiejętności i jednostek. Celem gry jest stworzenie nowego i idealnego ładu społecznego, który będzie drogowskazem dla przyszłych pokoleń. Wersja PC gry miała swoją premierę na platformie Steam i GOG w dniu 11 listopada 2021 r. Jednocześnie w dniu 19 maja 2022 r., na platformie Steam wydano płatny dodatek do gry pod tytułem „Threat From Within”. Punk Wars ukaże się także na innych platformach sprzętowych, w tym na konsoli Nintendo Switch, Xbox i PlayStation. W związku z powyższym Emitent rozważa nawiązanie współpracy z zewnętrznym podmiotem, który byłby odpowiedzialny za konwersję gry na ww. platformy. Na datę niniejszego Raportu precyzyjna data premiery wersji konsolowej gry nie została ustalona, została natomiast podpisana umowa wydawnicza z Ultimate Games S.A. dotycząca konwersji gry na platformę Xbox z możliwością przeportowania tytułu także na pozostałe platformy konsolowe. Wydanie wersji na platformę Xbox zostało wstępnie zaplanowane na II kwartał br., natomiast wszelkie szczegółowe informacje w tej sprawie będą przekazywane przez wydawcę tj. Ultimate Games S.A., co jest związane z trwającym procesem certyfikacji na konsolach.

SŁOWIANIE (nazwa robocza)

W związku z otrzymanym dofinansowaniem ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych o nazwie „Program wsparcia gier wideo” w ramach zadania „Tworzenie prototypów kulturowych gier wideo”, Spółka przeprowadziła prace nad prototypem gry strategicznej Słowianie (nazwa robocza). Powstanie prototypu było pierwszym i podstawowym krokiem do stworzenia pełnoprawnej gry wideo, której celem będzie m.in. przedstawienie religii i kultury plemion słowiańskich na tle innych tradycji i cywilizacji, tytuł przedstawi nadto wczesną historię Europy, wędrówki ludów oraz różnice kulturowe. Spółka podejmie decyzje dotyczące ostatecznego kształtu i wielkości projektu wkrótce.

EMERALD CARAVAN (PC, konsole)



Tytuł rozwijany przez Space Fox Games S.A., którego wydawcą jest Jujubee S.A. Emitent jest także obecnie zaangażowany w prace nad grą – w szczególności dotyczące zmian koncepcyjnych na poziomie graficznym i w podstawowych elementach rozgrywki. Celem zmian jest zwiększenie potencjału rynkowego i atrakcyjności produkcji.

Emerald Caravan to tytuł łączący w sobie elementy gier przygodowych, RPG oraz strategicznych. Gracz wciela się w postać zarządzającą karawaną kupiecką, która musi podróżować i eksplorować otoczenie w celu zdobycia nowych umiejętności i przedmiotów, które może sprzedać w swoim mobilnym sklepie. Tytuł będzie mógł się poszczycić atrakcyjną oprawą graficzną i dźwiękową, rozbudowanym systemem walki, wciągającą historią i rozwiniętą ekonomią.

Aktualne prace skoncentrowane są na dodaniu nowych elementów rozgrywki, drzewka rozwoju postaci i umiejętności, przeprojektowywany jest system walki w celu dodania mu większej głębi, nadto gra przechodzi lifting graficzny, którego elementem jest także przeprojektowanie kluczowych postaci w grze. Spółka spodziewa się, że po zmianach tytuł może się spotkać ze szczególnym zainteresowaniem ze strony graczy konsolowych.

Opublikowane grywane demo gry spotkało się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony graczy i aktualnie prowadzone są wstępne rozmowy z możliwymi wydawcami, przy czym Spółka nie podjęła ostatecznej decyzji czy gra będzie dystrybuowana z zewnętrznym wydawcą czy samodzielnie przez Spółkę.

MAGGIE'S MOVIES – SECOND SHOT! (PC, konsole)



Druga odsłona popularnej gry mobilnej wyprodukowanej przez Space Fox Games S.A., w wersji na komputery PC oraz konsole. W tytule gracze wcielają się w reżyserkę filmową Maggie, która tworzy swój pierwszy hollywoodzki film. Jest to gra z segmentu „time management”, w której gracz musi sprawnie rozpoznawać potrzeby poszczególnych członków ekipy filmowej i efektywnie zarządzać zasobami, aby realizowane dzieło okazało się sukcesem.

Gra w wersji na PC miała swoją premierę 20 listopada 2024 roku na platformie Steam. Wcześniej ukazała się grywalna wersja demo. Maggie's Movies – Second Shot to najmniejszy projekt realizowany przez Spółkę.

NOC DZIADÓW (nazwa robocza)

Projekt realizowany przez Space Fox Games S.A., dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych o nazwie „Program wsparcia gier wideo” w ramach zadania „Tworzenie prototypów kulturowych gier wideo”. Powstanie prototypu będzie pierwszym i podstawowym krokiem do stworzenia pełnoprawnej gry wideo opartej na twórczości Adama Mickiewicza. Założeniem jest powstanie nienachalnej produkcji edukacyjnej, która nie będzie typową adaptacją dzieła literackiego, natomiast bazować będzie na fabule wspomnianego utworu. Gracze wcielą się bowiem w postać opiekuna rytuału Dziadów, dbając o potrzeby zarówno żywych, jak i umarłych gości. Rozgrywka skupi się na odkrywaniu tajemnic, spełnianiu materialnych i duchowych potrzeb postaci oraz rozwiązywaniu ich problemów. Prace nad prototypem zostały już ukończone i Spółka planuje rozwijać dalej projekt aż do pełnej wersji.

SPACE INN (nazwa robocza)

Projekt realizowany przez Space Fox Games S.A. Stworzenie prototypu projektu zostało objęte grantem od Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury w wysokości 104.769,35 EUR (Raport ESPI Space Fox Games S.A. nr 7/2023) i jest obecnie realizowany.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2024

Emitent nie publikował żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2025.

OPIS STANU REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI

Nie dotyczy. Spółka osiągając regularne przychody z prowadzonej działalności operacyjnej, nie była zobowiązana do zamieszczenia w Dokumencie Informacyjnym opisu planowanych działań i inwestycji oraz planowanego harmonogramu ich realizacji.

INFORMACJE NA TEMAT PODJĘTYCH W OBSZERZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI INICJATYW NASTAWIONYCH NA WPROWADZENIE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH

W I kwartale 2025 r. Emitent nie podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.

INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień publikacji raportu, tj. 15 maja 2025 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Aleksander Korulski	853.050	12,03%	853.050	12,03%
Pozostali	6.240.500	87,97%	6.240.500	87,97%
Razem	7.093.550	100,00%	7.093.550	100,00%

INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA W PRZELICZENIA NA PEŁNE ETATY

Liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy według stanu na dzień 31 marca 2025 r. wynosiła 3 osoby. Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z 11 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło) oraz z 3 osobami w ramach umów B2B. Na dzień 31 marca 2025 r. Jujubee S.A. zatrudniała oraz współpracowała łącznie z 17 osobami.

JUJUBEE S.A. W INTERNECIE:

- Strona internetowa: <http://jujubee.pl>
- Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=267210603352542>
- Twitter: <https://twitter.com/JujubeeGames>
- YouTube: <http://youtube.com/c/JujubeeGames>
- Vimeo: <https://vimeo.com/jujubee>