



jujubee[®]

**RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA III KWARTAŁ 2022 ROKU**

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee S.A. oraz kluczowe wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 lipca do 30 września 2022 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2021.

W III kwartale 2022 r. Emitent odnotował stratę w wysokości 264 tys. zł. Największy i zdecydowany wpływ na taki wynik miał fakt przejęcia spółki zależnej Strategy Forge S.A., które doszło do skutku w dniu 31 sierpnia 2022r., i w sposób znaczący wpłynęło na prezentację bilansu oraz rachunku zysków i strat Emitenta. Przejęcie spółki zależnej Emitenta nastąpiło w trybie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., poprzez przeniesienie na Emitenta całego majątku spółki przejmowanej jak również wszystkich jej zobowiązań, w drodze sukcesji uniwersalnej. W związku z powyższym w jednostkowym rachunku zysków i strat Emitenta za III kwartał 2022r., ujęte zostały również koszty przejętej spółki zależnej Strategy Forge S.A. za okres ośmiu miesięcy poczynając od stycznia 2022 r., a kończąc na 31 sierpnia 2022r., (moment połączenia spółek) w kwocie 184 tys. zł poniesionych w okresie 8 m-cy 2022 r. przez spółkę zależną. Efekty synergii wynikające z połączenia spółek będzie można zaobserwować w dalszych okresach sprawozdawczych. W kolejnych raportach finansowych prezentowane będą wyłącznie koszty i przychody Emitenta. Nadto od strony kosztowej istotną pozycję w sprawozdaniu finansowym za III kwartał 2022 r., stanowiły wynagrodzenia oraz usługi obce.

W dniu 14 lipca 2022 r., miała miejsce premiera gry „KURSK” na platformie Nintendo Switch. Podstawowa cena gry została ustalona odpowiednio na poziomie: 9.99 USD, 9.99 EUR, 39.99 PLN. Za konwersję gry na platformę Nintendo Switch odpowiedzialna była spółka Forever Entertainment S.A., która będzie otrzymywać od Emitenta określone procentowo wynagrodzenie uzależnione od kwoty uzyskanej przez Emitenta z tytułu elektronicznych pobrań lub tradycyjnej sprzedaży egzemplarzy gry do użytkowników końcowych na Nintendo Switch, po odliczeniu podatków lub innych obciążeń publicznoprawnych. Wydawcą gry „KURSK” na tej platformie jest Emitent (zgodnie z treścią raportu ESPI 10/2022).

W minionym kwartale w aspekcie biznesowym Emitent podjął również decyzję o zleceniu spółce No Gravity Development S.A. wykonania konwersji gry "FLASHOUT 3" na konsole z serii Xbox oraz PlayStation (raport bieżący ESPI nr 19/2022). Wydawcą "FLASHOUT 3" na ww. platformach będzie Emitent. Premiera gry na tych platformach zaplanowana jest

na przełomie IV kwartału 2022 r. i I kwartału 2023 r. Za realizację przedmiotu umowy wykonawca - No Gravity Development S.A. otrzyma wynagrodzenie ryczałtowe w wysokości 65.000 zł netto, zaś wszystkie przychody z tytułu sprzedaży gry będą trafiać do Emitenta.

Zarząd Spółki dziękuje akcjonariuszom za zaufanie, pragnąc zapewnić, iż w dalszym ciągu z pełną determinacją, będzie dążył do osiągnięcia jak najlepszych wyników.

Z wyrazami szacunku,

Michał Stępień

Prezes Zarządu Jujubee S.A.

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:

- Michał Stępień – Prezes Zarządu

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Podhajski – Członek Rady Nadzorczej.

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI EMITENTA

Studio deweloperskie Jujubee działa na rynku rozrywki elektronicznej i tworzy wysokiej jakości produkty cieszące się uznaniem odbiorców. Spółka produkuje i samodzielnie wydaje gry wideo różnych gatunków, skierowane na mobilne i stacjonarne platformy sprzętowe.

Model biznesowy firmy opiera się na dywersyfikacji produkcji do czterech segmentów rynkowych: premium, paymium, free2play oraz produkcji gier na zamówienie podmiotów zewnętrznych. Jujubee skupia się obecnie na wysokobudżetowych projektach własnych (przede z segmentu gier strategicznych) i produkcji gier dla wydawców - na zlecenie.

Znana dotychczas z mniejszych, głównie mobilnych tytułów 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 Dark Moon, COVID: The Outbreak czy Realpolitiks II, Spółka potwierdza swoje większe zaangażowanie w segment gier strategicznych. Elementem owego zaangażowania było powołanie spółki zależnej Strategy Forge S.A., w pełni skupionej na produkcji gier strategicznych, której gra PUNK WARS trafiła na rynek w 2021 roku. W dniu 31 sierpnia nastąpiło połączenie Emitenta ze Strategy Forge S.A. w trybie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., poprzez przeniesienie na Emitenta całego majątku spółki przejmowanej jak również wszystkich jej zobowiązań, w drodze sukcesji uniwersalnej.

Misją Spółki jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych produkcji, odnoszących się do istotnych społecznie treści.

PODSTAWOWE PRODUKTY EMITENTA

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, Windows Phone), wydawanych następnie na platformach stacjonarnych (PC, Mac, 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. W chwili obecnej Spółka koncentruje się przede wszystkim na produkcji gier na platformy stacjonarne, ale wciąż wspiera także rynek gier mobilnych - mając na uwadze cele strategiczne oraz chęć maksymalizacji przychodów i zysków, Spółka chce tym samym wciąż wspierać jak najszerszy zakres urządzeń obecnych na rynku, często we współpracy z zewnętrznymi podmiotami (odpowiedzialnymi za konwersję produktów na dodatkowe platformy sprzętowe – tak jak to miało miejsce w przypadku KURSKA czy gier z serii Realpolitiks).

WYBRANE PRODUKCJE EMITENTA:

FLASHOUT 3D - bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek tytuł inspirowany takimi klasykami jak



F-Zero czy seria WipEout. Jest to gra wyścigowa o zniewalającej grafice, świetnych efektach wizualnych, z doskonałą muzyką elektroniczną i przepętnionymi akcją wyścigami. W III kwartale 2022 r. ukazała się darmowa, odświeżona wersja na platformach Steam

i GOG, promująca FLASHOUTA 3.

REALPOLITIKS (<http://realpolitiks.net>) - (PC, Mac, iOS, Android, Switch, PS4, Xbox One)


Średniej wielkości tytuł, gra strategiczna z rozgrywką w czasie rzeczywistym, stawiająca duży nacisk na aspekty ekonomiczne i polityczne oraz na wymiar moralny podejmowanych przez graczy decyzji. Premiera gry w wersji na komputery PC, Mac oraz Linux miała miejsce 16 lutego 2017 r. – premiera mobilnej wersji gry na platformie iOS nastąpiła w dniu 20 lipca 2017 r. a na platformie Android odpowiednio w dniu 27 lipca 2017 r. Tytuł ukazał się także na platformie Nintendo Switch w dniu 30 sierpnia 2018 r.

Rozgrywka została zaprezentowana po raz pierwszy na majowej konferencji Digital Dragons 2016 w Krakowie, której jednym ze sponsorów było Jujubee S.A. i od tego czasu gra jest silnie promowana zarówno na imprezach branżowych jak i w mediach. Tytuł spotkał się z żywym zainteresowaniem polskiej prasy i doczekał się m.in. obszernej zapowiedzi w największym polskim serwisie o grach wideo (<http://www.gry-online.pl/S022.asp?ID=11284>). Recenzje również potwierdzają, że Realpolitiks spełnia zakładane założenia i jest grą mogącą przypaść do gustu graczom. Największy miesięcznik o grach wideo w Polsce, CD-Action, napisał: *„Realpolitiks to naprawdę dobra rzecz nie tylko dla fanów strategicznego political fiction i znakomity wstęp do świata grand strategy. Polecam.”* Autorzy licznych pozytywnych recenzji, które już pojawiły się w mediach (m.in. ocena 4.5/5 od serwisu Dobre Programy czy 8/10 od amerykańskiego portalu Voletic.com) często podkreślają, że brakowało produkcji koncentrującej się na wydarzeniach współczesnych i że uproszczona rozgrywka może odpowiadać większej liczbie graczy, których produkcje typu grand-strategy często odrzucają wysokim poziomem skomplikowania. Zdają się to potwierdzać reakcje graczy – demo Realpolitiks przez długi czas znajdowało się w zestawieniu TOP 10 najpopularniejszych dem na Steam (na ponad 1000 pozycji), ponadto produkcja przez długi czas okupowała wysokie

JUJUBEE S.A. | ul. Ceglana 4; 40-514 Katowice; Poland | e-mail : contact@jujubee.pl | jujubee.pl

miejsca (również TOP 10) w zestawieniach sprzedaży popularnych sklepów cyfrowych. Warto nadmienić, że koszt produkcji tytułu zwrócił się w zaledwie kilka dni od rozpoczęcia sprzedaży, a gra pojawia się wciąż w kolejnych kanałach dystrybucji – m.in. na platformie cyfrowej Mac App Store, w wersji pudełkowej (na wybranych rynkach europejskich - od 05.05.2017 r.), na platformie cyfrowej GOG.COM.

Od premiery gry Spółka dokonała kilku jej istotnych aktualizacji, co spotkało się z bardzo dobrym odbiorem graczy, tytuł otrzymał także kilka wyróżnień. Warto odnotować, że gra ukazała się również na urządzeniach mobilnych (iOS i Android), ale Spółka nie zapomniała o dalszym rozwijaniu produkcji, dzięki czemu na rynku pojawił się także płatny dodatek New Power. Produkcja wciąż cieszy się zainteresowaniem graczy.

Gra wraz z dodatkiem (pod tytułem Realpolitik: New Power) ukazała się również na konsoli Nintendo Switch oraz PlayStation 4 i Xbox One.

TAKE OFF – THE FLIGHT SIMULATOR (iOS, Android, Switch)

Wysokobudżetowy symulator lotniczy stworzony z myślą o platformach mobilnych, którego premiera miała miejsce w II kwartale 2016 r. Od czasu premiery gra była aktualizowana o nową zawartość – w tym nowe misje i samoloty. Spółka zrealizowała ten projekt na zlecenie firmy Astragon Entertainment GmbH, znanego wydawcy gier, który specjalizuje się w produkcji symulatorów. Najbardziej rozpoznawalne to „Transocean”, serie „Farming Simulator” i „Bus Simulator” czy niezmiernie popularny na urządzeniach mobilnych „Construction Simulator”, który po dziś dzień osiąga bardzo dobre wyniki sprzedaży.

„Take Off - The Flight Simulator” to tytuł, który oferuje graczom możliwość latania najpopularniejszymi i odwzorowanymi w najmniejszym detalu maszynami – od małych awionetek po największe na świecie samoloty pasażerskie. Do dyspozycji gracza oddany został archipelag hawajski, w obrębie którego może wykonywać swobodne i dowolne loty, ponadto odbiorca ma dostęp do najważniejszych lotnisk na świecie – takich jak Nowy Jork, Paryż, Frankfurt, Moskwa, Sydney czy Dubaj. Tytuł jest najbardziej rozbudowaną tego typu produkcją mobilną na rynku i umożliwia graczom także rozegranie kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, budowę własnej linii lotniczej czy zarządzanie potężną flotą samolotów.



Premiera gry miała miejsce 9 czerwca 2016 r. na platformach iOS i Android. Zgodnie z umową, oprócz wynagrodzenia otrzymanego z tytułu realizacji projektu, spółka otrzymuje tantiemy od przychodów ze sprzedaży już od chwili pojawienia się gry na rynku (rozliczane kwartalnie).

Wysoka jakość tytułu zwiększyła rozpoznawalność Spółki na rynku gier mobilnych i aktualnie Take Off – The Flight Simulator to jedna z najpopularniejszych gier tego typu w App Store. Również opinie graczy potwierdzają, że tytuł spełnia oczekiwania rynku – średnia ocen najnowszej wersji na wielu istotnych rynkach, takich jak USA, przewyższa 4/5 i plasuje produkcję w czołówce symulatorów.

Sukces gry sprawił, że Spółka zrealizowała również (na zlecenie partnera niemieckiego Astragon Entertainment GmbH) wersję na komputery PC. Premiera tej edycji odbyła się w dniu 10 października 2017r. Jujubee otrzymuje istotny procent od sprzedaży tego tytułu.

Jujubee, na zlecenie spółki Astragon Entertainment, zrealizowało również zremasterowaną wersję gry na konsolę Nintendo Switch, która ukazała się na rynku w marcu 2022 roku.

KURSK (<http://kurskthegame.com>) - (PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One)


KURSK to pierwsza w historii przygodowo-dokumentalna gra wideo inspirowana prawdziwymi wydarzeniami. W produkcji gracz wciela się w rolę szpiega, który znajduje drogę na rosyjski podwodny okręt nuklearny K-141 Kursk. Twoim zadaniem jest zebranie tajnych informacji o rewolucyjnych torpedach superkawitacyjnych Szkwał. Podczas próby wypełnienia misji stajesz się świadkiem dramatycznych wydarzeń, które w tym czasie wstrząsnęły światem.

Tytuł ukazał się na rynku w czwartym kwartale 2018 r. na platformie Windows PC i będzie sukcesywnie wydawany na pozostałych zapowiedzianych platformach sprzętowych. Od czasu premiery Spółka wprowadziła w grze wiele istotnych zmian znacząco usprawniających rozgrywkę i optymalizację. We wrześniu 2021 roku zadebiutowała wersja na konsolę PlayStation 4, zaś w maju 2021 r. gra miała swoją premierę na konsoli Xbox One. W dniu 14 lipca 2022 r., tytuł zadebiutował na platformie Nintendo Switch.

Deep Diving Simulator / Deep Diving Adventures (PC, Mac, VR, Switch, Xbox, PlayStation)



Deep Diving Simulator jest przystępnym symulatorem nurkowania, który ukazuje odbiorcom z czym współczesny nurek musi się zmagać na co dzień. Koncentrując się na autentyczności, gracze zyskują możliwość odwiedzenia niezbadanych światowych akwenów, bacznie przy tym obserwując poziom tlenu, dekompresji i unikając podwodnych zagrożeń. Użytkownicy mogą odnajdywać i zbierać zapomniane relikty, odwiedzać zatopione statki, odkrywać nieznanne gatunki i zdobywać nowy sprzęt do nurkowania. Każde zanurzenie daje im możliwość odkrycia tajemnic, które wolałyby pozostać na zawsze zapomniane, takie jak zaginione miasto Atlantydy.



Tytuł oferuje możliwość zwiedzenia wielu zróżnicowanych graficznie lokacji, na różnych głębokościach, zarówno w ciepłych jak i zimnych wodach. Użytkownicy mogą także korzystać ze specjalistycznego sprzętu, w tym zdalnie sterowanego podwodnego robota. Premiera gry na platformie PC (za pośrednictwem platformy Steam) nastąpiła w dniu 27 maja 2019 r. Gra posiada wsparcie organizacji International Diving Federation oraz umożliwia graczom podwodną eksplorację przy użyciu specjalistycznego robota na licencji firmy GRALmarine. Tytuł oferuje także wsparcie technologii AlienFX firmy Alienware. Z racji na dobry odbiór gry przez rynek powstał dodatek DLC pod tytułem „Adventure Pack” oraz wersja na platformy VR – z pełnym wsparciem kontrolerów do wirtualnej rzeczywistości. Powstała również wersja na konsolę Nintendo Switch pod nazwą „Deep Diving Adventures”, łącząca w sobie zawartość gry podstawowej oraz wspomnianego dodatku, która spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem ze strony graczy i prasy branżowej, zdobywając wysokie oceny w wielu zagranicznych recenzjach. Wydawcą „Deep Diving Adventures” na rynku japońskim jest FuRyu Corporation – tytuł na tym rynku w przedsprzedaży pojawił się w listopadzie 2020 r., zaś do sprzedaży trafił już w kolejnym miesiącu. Gra trafiła także do sprzedaży na rynku azjatyckim dzięki wydawcy Arc System Works. W dniu 17 czerwca 2022 r., tytuł Deep Diving Adventures miał swoją premierę na konsolach Xbox oraz PlayStation, gdzie również spotkał się z ciepłym przyjęciem i bardzo dobrymi ocenami ze strony użytkowników konsoli Sony.

Koszt produkcji gry we wszystkich dotychczasowych wersjach już się zwrócił.

COVID: THE OUTBREAK (PC, Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X)



Zadaniem gracza, wcielającego się w lidera Globalnej Organizacji Zdrowia (GHO) jest powstrzymanie rozprzestrzeniania się koronawirusa i uratowanie ludzkości, nim będzie za późno. Oprócz możliwości zarządzania kryzysowego tytuł dostarcza graczom także walorów edukacyjnych – w tym informacji jak się zachować w przypadku epidemii, jakie działania przedsięwziąć i jak w maksymalny sposób chronić siebie i swoich bliskich. Informacje podane w grze bazują na danych publikowanych przez WHO oraz na informacjach podawanych przez ekspertów i konsultantów.

W samej grze poprzez swoje działania gracz będzie się mógł przekonać jak ciężkim zadaniem jest zarządzanie kryzysowe, jaki wpływ różne decyzje mogą mieć na skuteczną walkę z globalną epidemią, do czego może prowadzić słuchanie szarlatanów czy brak stosownego sprzętu medycznego.

Produkcja zadebiutowała na komputerach PC w dniu 29 maja 2020 r. Stworzenie tytułu w rekordowo krótkim czasie było możliwe dzięki rozwijaniu od ponad dwóch lat przez Jujubee własnego narzędzia do produkcji gier strategicznych. Tytuł może poszczycić się wysoką średnią ocen ze strony kupujących i aktualnie rozwijane są wersje na konsole – za konwersję odpowiedzialna jest spółka Forever Entertainment S.A. Gra ukazała się już na platformie Nintendo Switch, natomiast o konkretnej dacie ukazania się tytułu na konsolach Xbox

i PlayStation poinformuje wydawca. Emitent planuje również debiut tej produkcji we własnym zakresie na platformach iOS, Android.

GRY W PRODUKCJI I PLANOWANE

REALPOLITIKS II (Mac, Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, iOS, Android)



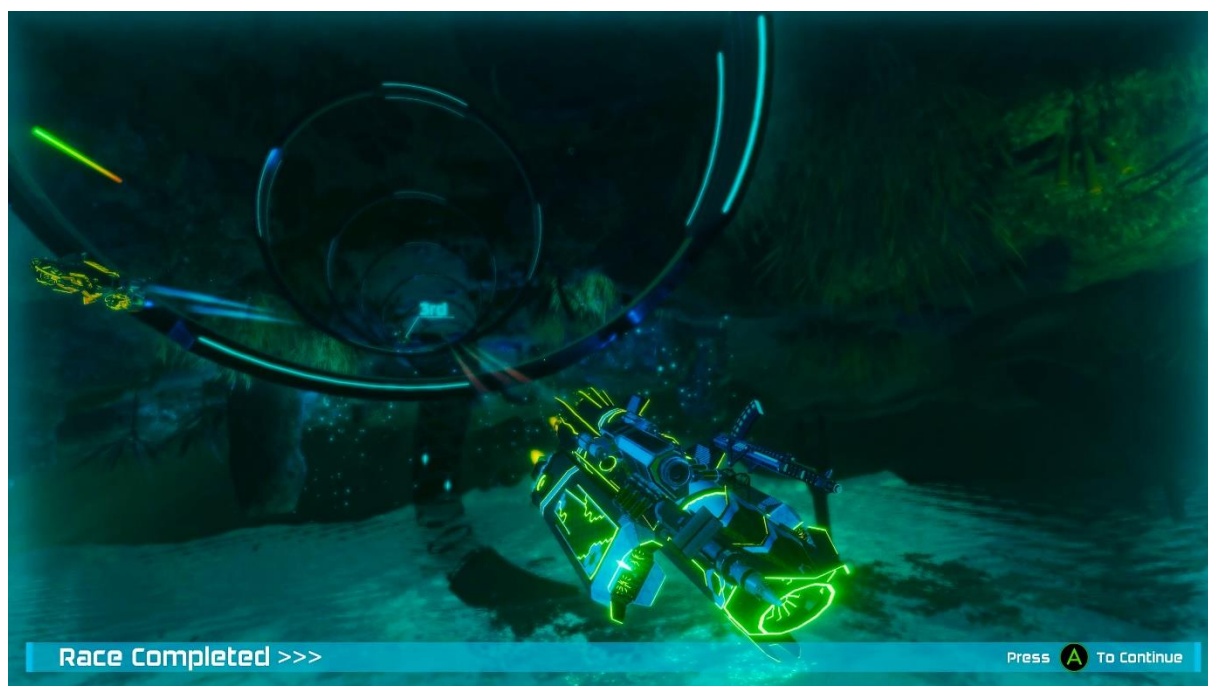
Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitik. Tytuł jest w produkcji od 2017 r. i zaferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Gra w trybie wczesnego dostępu ukazała się w wersji PC na platformie 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. Gra jest wciąż rozwijana i ukaże się także na konsolach oraz w wersji przeznaczonej na urządzenia mobilne. Premiera na konsolach zaplanowana jest w I poł. 2023 r.



FLASHOUT 3

Trzecia odsłona futurystycznych wyścigów, których poprzednie części spotkały się z bardzo dobrym odbiorem na rynku mobilnym. Gra oferuje znacznie atrakcyjniejszą

rozgrywkę i oprawę graficzną. Premiera tytułu w wersji PC na platformie Steam miała miejsce w dniu 22 września 2022 r. Gra od premiery wspiera także technologię VR, jak i obsługę symulatorów ruchu. Nadto tytuł będzie oferowany salonom gier wraz z licencją komercyjną (na zasadzie abonamentu). Gra oferuje graczom lokalny tryb multiplayer w postaci trybu split-screen (możliwość grania na jednym urządzeniu i ekranie przez dwóch graczy).



FLASHOUT 3 może poszczycić również unikalną oprawę muzyczną skomponowaną przez znanych twórców – utwory muzyki elektronicznej będą stworzone między innymi przez Adama Skorupę.

W przyszłości możliwe będzie wprowadzenie również trybu online multiplayer. Z racji na charakterystykę gry w bardzo prosty sposób będzie można również oferować graczom płatne dodatki DLC w postaci dodatkowych statków, broni czy tras.

Aktualnie rozwijane są wersje na konsole PlayStation i Xbox (przez zewnętrzny podmiot) oraz na konsolę Nintendo Switch (wewnętrznie).

DARK MOON



Dark Moon będzie grą strategiczną z elementami survivalowymi, osadzoną w konwencji SF. Bardzo dobry odbiór gry Realpolitiks na wielu platformach pozwolił Jujubee z powodzeniem zaistnieć na rynku gier strategicznych, stąd wola Spółki by wprowadzić na rynek kolejny tytuł z tego segmentu. Prace nad grą rozpoczęły się w trzecim kwartale 2019 r. Warto odnotować, że do tej pory tytuł został dodany do listy życzeń przez ponad 30.000 graczy na platformie Steam.



Obecnie Emitent prowadzi rozmowy z renomowanym zagranicznym wydawcą w przedmiocie produkcji i dystrybucji tego tytułu, oczekując istotnego wsparcia finansowego,

które pozwoli na stworzenie jeszcze bardziej rozbudowanej, kompleksowej i atrakcyjnej wizualnie produkcji. Choć od dłuższego czasu w proces produkcyjny zaangażowana jest większość zespołu, Spółka zdecydowała się nie publikować nowych materiałów z gry aż do zakończenia negocjacji z potencjalnym wydawcą. Jednocześnie Spółka zastrzega, że w przypadku zawarcia umowy wydawniczej Emitent ustali wraz z wydawcą datę premiery gry.

PUNK WARS



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.

W wyniku połączenia Emitenta ze spółką zależną Strategy Forge S.A., Emitent stał się właścicielem tytułu przejmując do niego wszelkie prawa. 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 prowadzi rozmowy z potencjalnymi podwykonawcami, którzy byłoby odpowiedzialni za konwersję gry na ww. platformy.



SUPERHEROES ACADEMY



Gra strategiczna, która na etapie produkcji została przejęta przez Emitenta w wyniku połączenia Emitenta ze spółką zależną Strategy Forge S.A. Istotą gry stanowi możliwość zarządzania własną akademią superbohaterów, tworzyć nowych i wyposażać ich w specjalne moce. Strategia czasu rzeczywistego przedstawiająca tematykę superbohaterów w zabawny i przystępny sposób, dobrze wpisująca się w aktualną modę na tego typu tematykę. Premiera

wersji PC na platformie Steam oraz na konsoli Nintendo Switch zaplanowana jest na I połowę 2023 r. Tytuł znajduje się na zaawansowanym etapie realizacji.

HARMONOGRAM WYDAWNICZY

Lp.	Tytuł	Developer	Wydawca	Platforma	Data wydania
1.	VIRUS: The Outbreak (wersja mobile)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	iOS, Android	IV kw. 2022 r. / I kw. 2023 r.
2.	Superheroes Academy	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	STEAM, NS	I poł. 2023 r
3.	Realpolitiks II (wersje konsolowe)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PS, XO, NS	I poł. 2023 r.
4.	Dark Moon	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	STEAM	2023 r.
5.	Flashout 3 (wersje konsolowe)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PS, XO, NS	IV kw. 2022 r. / I kw. 2023 r.

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

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

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy JUJUBEE S.A. za III kwartał 2022 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 zarówno Emitent nie dokonywał zmiany zasad (polityki) rachunkowości. Raport okresowy za III kwartał 2022 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowy

KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA ORAZ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W III KWARTALE 2022 R.

Komentarz dot. wyników finansowych w III kwartale 2022 r.

W III kwartale bieżącego roku przychody ze sprzedaży wyniosły 237 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży najistotniejsze pozycje stanowiły przychody z tytułu zawartych umów wydawniczych w tym m.in. z Astragon Entertainment GmbH, Forever Entertainment, 1C Entertainment EU, jak również przychody ze sprzedaży generowane bezpośrednio ze sprzedaży tytułów własnych za pośrednictwem platform dystrybucyjnych.

Koszty działalności operacyjnej w III kwartale br. wyniosły 652 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejszą pozycję stanowiły wynagrodzenia (338 tys. zł) oraz usługi obce (140 tys. zł).

Na poziomie wyniku netto Spółka odnotowała w III kwartale br. stratę na poziomie 264 tys. zł. Należy jednak wyraźnie podkreślić, że w związku z połączeniem w dniu 31 sierpnia 2022 r., Emitenta z jego spółką zależną Strategy Forge S.A., do rachunku zysku i strat Emitenta za III kwartał 2022 r., zaliczone zostały koszty spółki zależnej w łącznej kwocie 184 tys. zł, za okres ośmiu miesięcy (tj. od 1 stycznia 2022 r. do 31 sierpnia 2022 r.).

Połączenie spółek nastąpiło metodą łączenia udziałów. W wyniku połączenia zwiększeniu uległy poszczególne pozycje bilansowe tj.: majątek trwały, środki pieniężne, należności krótkoterminowe, zapasy, rozliczenia międzyokresowe kosztów, rezerwa z tytułu odroczonego podatku, zobowiązania krótkoterminowe oraz kapitał zapasowy.

Od strony kosztowej Zarząd Emitenta jest zdania, że połączenie Jujubee S.A. ze spółką zależną, pomoże zredukować istotnie wysoki poziom kosztów stałych, a dzięki synergii operacyjnym przyniesie dodatkowe korzyści ekonomiczne, które będą widoczne w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Pozostałe zdarzenia istotnie wpływające na działalność w III kwartale 2022 r.

W dniu 14 lipca 2022 r. miejsce miała premiera gry „KURSK” na platformie Nintendo Switch. Podstawowa cena gry została ustalona odpowiednio na poziomie: 9.99 USD, 9.99 EUR, 39.99 PLN. Za konwersję gry na konsolę Nintendo Switch odpowiedzialna była spółka Forever Entertainment S.A., która będzie otrzymywać od Emitenta określone procentowo wynagrodzenie uzależnione od kwoty uzyskanej przez Emitenta z tytułu elektronicznych pobrań lub tradycyjnej sprzedaży egzemplarzy gry do użytkowników końcowych na Nintendo Switch, po odliczeniu podatków lub innych obciążeń publicznoprawnych. Wydawcą gry „KURSK” na tej platformie jest Emitent (zgodnie z treścią raportu ESPI 10/2022).

W dniu 23.08.2022r (raport bieżący ESPI nr 19/2022) Emitent poinformował o podpisaniu ze spółką No Gravity Development S.A., umowy na wykonanie konwersji gry "FLASHOUT 3" na konsole z serii Xbox oraz PlayStation (raport bieżący ESPI nr 19/2022 z dnia 23.08.2022 r.). Wydawcą "FLASHOUT 3" na ww. platformach będzie Emitent. Premiera gry na tych platformach zaplanowana na przełomie IV kwartału 2022 r. i I kwartału 2023 r. Za realizację przedmiotu umowy wykonawca - No Gravity Development S.A. otrzyma wynagrodzenie ryczałtowe w wysokości 65.000 zł netto, zaś wszystkie przychody z tytułu sprzedaży gry będą trafiać do Emitenta. Pozostałe warunki umowy nie odbiegają od rynkowych.

W dniu 31.08.2022 r., Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wydał postanowienie w sprawie rejestracji połączenia Jujubee S.A. ("Spółka Przejmująca") ze spółką zależną tj. Strategy Forge S.A. ("Spółka Przejmowana"). Połączenie Emitenta ze Strategy Forge S.A. zostało dokonane w trybie połączenia przez przejęcie, na podstawie przepisu art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., tj. poprzez przeniesienie na Spółkę Przejmującą całego majątku Spółki Przejmowanej w drodze sukcesji uniwersalnej, bez podwyższenia kapitału zakładowego Spółki Przejmującej, z uwagi na fakt, że Emitent posiadał 100% udziału w kapitale zakładowym i w głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki Przejmowanej.

Zgodnie z treścią art. 494 k.s.h. § 1 Emitent wstąpił z dniem wpisu połączenia, tj. w dniu 31 sierpnia 2022 r., we wszystkie prawa i obowiązki Spółki Przejmowanej, co skutkuje zgodnie z treścią art. 493 § 1 i 2 k.s.h., rozwiązaniem Spółki Przejmowanej bez przeprowadzenia postępowania likwidacyjnego i wykreśleniem jej z rejestru przedsiębiorców KRS.

KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):

Jednostkowy Bilans (PLN):

BILANS	30.09.2022	30.09.2021
AKTYWA	4 239 812,55	3 043 889,58
Aktywa trwałe	861 973,20	899 397,48
Wartości niematerialne i prawne	568 761,00	743 764,44
Koszty zakończonych prac rozwojowych	568 761,00	743 764,44
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	251 352,32	26 088,04
Środki trwałe	251 352,32	26 088,04
Urządzenia techniczne i maszyny	33 865,05	26 088,04
Środki transportu	217 487,27	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Należności długoterminowe	27 715,88	0,00
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	27 715,88	0,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	93 000,00
Nieruchomości	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	93 000,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	14 144,00	36 545,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	14 144,00	36 545,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	3 377 839,35	2 144 492,10
Zapasy	3 002 413,09	1 299 122,36
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	3 002 413,09	1 299 122,36
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	194 606,92	506 625,38
Należności od jednostek powiązanych	0,00	132 358,04
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek:	194 606,92	374 267,34
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	138 110,56	101 098,92
- do 12 miesięcy	138 110,56	101 098,92
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	34 730,21	12 469,07
- inne	21 766,15	260 699,35
Inwestycje krótkoterminowe	165 180,92	325 004,79
Krótkoterminowe aktywa finansowe	165 180,92	325 004,79
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	165 180,92	325 004,79
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	165 180,92	325 004,79

- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	15 638,42	13 739,57
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
BILANS	30.09.2022	30.09.2021
PASYWA	4 239 812,55	3 043 889,58
Kapitał (fundusz) własny	2 616 292,51	1 795 766,69
Kapitał (fundusz) podstawowy	478 000,00	400 500,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	9 649 905,48	4 986 869,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	9 371 639,00	4 972 153,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	15 000,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-7 106 758,56	-3 757 638,24
Zysk/strata netto	- 404 854,41	151 035,45
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 623 520,04	1 248 122,89
Rezerwy na zobowiązania	186 835,20	54 791,28
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	158 614,00	36 545,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	26 481,26	16 506,34
Zobowiązania długoterminowe	303 188,41	175 777,47
Wobec jednostek powiązanych	0,00	10 777,47
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	303 188,41	165 000,00
- kredyty i pożyczki	135 000,00	165 000,00
- inne zobowiązania finansowe	168 188,41	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	386 346,99	450 812,21
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	123 005,48
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	386 346,99	327 806,73
- kredyty i pożyczki	32 192,19	60 029,00
- inne zobowiązania finansowe	21 875,33	0,00
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	100 872,60	53 189,87
- do 12 miesięcy	100 872,60	53 189,87
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	110 948,58	137 012,29
- z tytułu wynagrodzeń	117 528,53	77 575,57
- inne	2 929,76	0,00
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	747 149,44	566 741,93
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00

Inne rozliczenia międzyokresowe	747 149,44	566 741,93
- długoterminowe	288 755,51	446 258,57
- krótkoterminowe	458 393,93	120 483,36

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2022 30.09.2022	01.01.2021 30.09.2021	01.07.2022 30.09.2022	01.07.2021 30.09.2021
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	673 610,38	901 124,73	237 206,48	427 230,82
Przychody netto ze sprzedaży produktów	673 610,38	901 124,73	237 206,48	427 230,82
Zmiana stanu produktów	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	1 650 577,23	1 016 245,37	652 355,81	457 634,83
Amortyzacja	165 338,72	143 277,86	66 611,10	49 070,68
Zużycie materiałów i energii	13 686,72	8 772,56	4 871,70	5 539,69
Usługi obce	401 621,66	277 202,45	140 621,64	88 853,59
Podatki i opłaty	9 374,18	2 769,19	2 033,18	2 769,19
Wynagrodzenia	767 496,21	331 089,51	338 507,79	206 207,55
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	114 213,37	57 269,80	41 453,91	43 129,72
Pozostałe koszty rodzajowe	104 121,90	56 081,72	43 579,87	55 167,89
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	74 724,47	139 782,28	14 676,62	6 896,52
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-976 966,85	-115 120,64	-415 149,33	-30 404,01
Pozostałe przychody operacyjne	588 353,26	341 711,89	208 879,64	202 158,78
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	588 141,02	341 710,88	208 693,19	202 158,35
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	212,24	1,01	186,45	0,43
Pozostałe koszty operacyjne	6,78	52 721,26	5,39	0,46
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	52 500,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	6,78	221,26	5,39	0,46
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-388 620,37	173 869,99	-206 275,08	171 754,31
Przychody finansowe	59 150,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	59 150,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	30 510,04	22 834,54	13 203,37	6 720,15
Odsetki	21 632,03	14 194,23	10 482,91	5 823,20
Strata z tytułu rozchodu danych finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	8 878,01	8 640,31	2 720,46	896,95
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-359 980,41	151 035,45	-219 478,45	165 034,16
Podatek dochodowy	44 874,00	0,00	44 874,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	-404 854,41	151 035,45	-264 352,45	165 034,16

Jednostkowe Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2022 30.09.2022	01.01.2021 30.09.2021	01.07.2022 30.09.2022	01.07.2021 30.09.2021
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	4 275 775,46	1 163 131,24	4 275 775,46	1 163 131,24
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	4 275 775,46	1 163 131,24	4 275 775,46	1 163 131,24
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	415 500,00	400 500,00	478 000,00	400 500,00
Zmiany kapitału podstawowego	62 500,00	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	62 500,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	478 000,00	400 500,00	478 000,00	400 500,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	5 250 419,48	4 520 269,48	7 798 419,48	4 520 269,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	4 399 486,00	466 600,00	1 851 486,00	466 600,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	9 649 905,48	4 986 869,48	9 649 905,48	4 986 869,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	2 610 500,00	0,00	0,00	0,00
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-2 610 500,00	15 000,00	0,00	15 000,00
Zwiększenie	0,00	15 000,00	0,00	15 000,00
Zmniejszenie	2 610 500,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	15 000,00	0,00	15 000,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-4 000 644,02	-3 757 638,24	-4 000 644,0	-3 757 638,24
Korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	276 820,81	276 820,81	276 820,81	276 820,81
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	276 820,81	0,00	276 820,81	0,00
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-4 277 464,83	-4 034 459,05	-4 277 464,83	-4 034 459,05
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-4 277 464,83	-4 034 459,05	-4 277 464,83	-4 034 459,05
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	-7 383 579,37	-3 757 638,24	-7 383 579,37	-3 757 638,24
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-7 106 758,56	-3 757 638,24	-7 106 758,56	-3 757 638,24
Wynik netto:	-404 854,41	151 035,45	-264 352,45	165 034,16
- zysk netto	0,00	151 035,45	0,00	165 034,16
- strata netto	-404 854,41	0,00	-264 352,45	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 616 292,51	1 795 766,69	2 492 442,02	1 629 731,24
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	2 616 292,51	1 795 766,69	2 492 442,02	1 629 731,24

Jednostkowy Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2022 30.09.2022	01.01.2021 30.09.2021	01.07.2022 30.09.2022	01.07.2021 30.09.2021
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-849 382,13	-271 411,97	-53 742,78	-77 732,52
Zysk (strata) netto	-404 854,41	151 035,45	-264 352,45	165 034,16
Korekty razem	-444 527,72	-422 447,42	210 609,67	-242 766,68
Amortyzacja	173 669,66	143 277,86	74 942,04	49 070,68
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	21 632,03	14 194,23	10 482,91	5 823,20
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	52 500,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	98 307,00	0,00	98 307,00	0,00
Zmiana stanu zapasów	-1 718 707,69	-318 616,32	-1 464 284,44	-156 958,44
Zamiana stanu należności	180 822,44	-227 824,04	126 286,41	-185 899,90
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	57 435,39	124 527,08	73 870,59	103 288,82
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-512 315,09	-210 506,23	36 376,62	-58 091,04
Inne korekty	1 254 628,54	0,00	1 254 628,54	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-849 382,13	-271 411,97	-53 742,78	-77 732,52
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-38 330,39	141 870,47	-38 330,39	33 819,51
Wpływy	0,00	171 117,96	0,00	59 800,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	111 317,96	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	59 800,00	0,00	59 800,00
- odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Wydatki	38 330,39	29 247,49	38 330,39	25 980,49
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	38 330,39	29 247,49	38 330,39	25 980,49
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-38 330,39	141 870,47	-38 330,39	33 819,51
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	614 742,04	322 400,29	-28 591,87	360 771,32
Wpływy	712 686,78	555 000,00	2 192,19	555 000,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	16 020,00	555 000,00	0,00	555 000,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	2 192,19	0,00	2 192,19	0,00
Inne wpływy finansowe	694 474,59	0,00	0,00	0,00
Wydatki	97 944,74	232 599,71	30 784,06	194 228,68
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	45 005,48	145 005,48	15 005,48	115 005,48
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	31 307,23	0,00	5 295,67	0,00
Odsetki	21 632,03	14 194,23	10 482,91	5 823,20
Inne wydatki finansowe	0,00	73 400,00	0,00	73 400,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	614 742,04	322 400,29	-28 591,87	360 771,32
Przepływy pieniężne netto razem	-272 970,48	192 858,79	-120 665,04	316 858,31
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-272 970,48	192 858,79	-120 665,04	316 858,31

Środki pieniężne na początek okresu	438 151,40	132 146,00	285 845,96	8 146,48
Środki pieniężne na koniec okresu	165 180,92	325 004,79	165 180,92	325 004,79

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWĄ EMITENTA I WYNIKI OSIĄGNIĘTE PO ZAKOŃCZENIU III KWARTAŁU 2022 R.

Postanowieniem z dnia 17 października 2022 r. Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, wykreślił spółkę Strategy Forge S.A. z Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 13 października 2022 r. Zarząd Emitenta za zgodą Rady Nadzorczej Spółki, podpisał umowę z PREMIUM AUDYT sp. z o.o. firmą audytorską (która jest podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem ewidencyjnym 3992), na badanie sprawozdań finansowych za 2022 r. oraz 2023 r.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2022

Emitent nie publikował żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2022.

OPIS STANU REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI – W PRZYPADKU GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 pkt 13a ZAŁĄCZNIKA NR 1 DO REGULAMINU ASO

Nie dotyczy – Spółka nie jest emitentem, który nie osiąga regularnych przychodów z prowadzonej działalności operacyjnej.

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

W III kwartale 2022 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. 14 listopada 2022 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	387.463	8,11%	387.463	8,11%
Pozostali	4.392.537	91,89%	4.392.537	91,89%
Razem	4.780.000	100,00%	4.780.000	100,00%

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

Liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy według stanu na dzień 30 września 2022 r. wynosiła 9 osób.

Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z 10 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło).

Na dzień 30 września 2022 r. Jujubee S.A. zatrudniała oraz współpracowała łącznie z 19 osobami.

JUUBEE S.A. W INTERNECIE:

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