

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.
ZA ROK 2017

Katowice, dn. 20.03.2018

Spis treści

Wizytówka firmy.....	3
Działalność Spółki	3
Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym:	7
Organy Spółki.....	7
Działalność operacyjna	8
Strategiczne cele na 2018 rok	9
Struktura własności	10
Akcjonariusze (stan na 31 grudnia 2017 roku).....	12
Akcjonariusze (stan na 21 marca 2018 roku)	12
Czynniki ryzyka i opis zagrożeń.....	12
Wpływ działalności Spółki na środowisko	13
Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne.....	13
Ważniejsze działania w zakresie badań i rozwoju	14
Oddziały i zakłady Jednostki	14
Udziały i akcje własne.....	14
Podpisy Zarządu Jujubee S.A.	15



Wizytówka firmy

Nazwa: Jujubee S.A.

Siedziba: 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4

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

Działalność Spółki

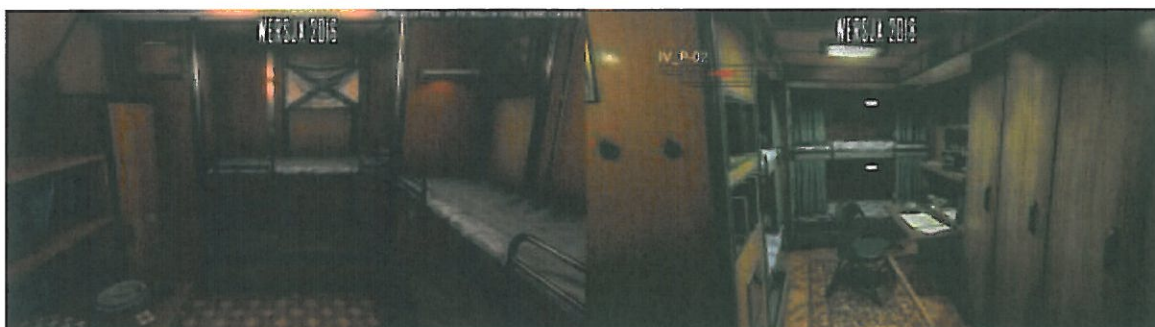
W 2017 roku Zarząd Spółki był dwuosobowy i składał się z Michała Stępnia – Prezesa Zarządu oraz z Wiceprezesa Igora Zielińskiego. Główne prace związane z realizowaniem projektów Spółki były wykonywane w jej siedzibie, zaś część prac była realizowana przez podmioty zewnętrzne, na podstawie zawartych ze Spółką odpowiednich umów.

Zeszły rok, podobnie jak wcześniejszy, przebiegał pod znakiem realizacji własnych projektów Spółki jak i dużego projektu dla partnera zagranicznego, niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment GmbH. Był to także okres, w którym Spółka mogła poszczycić się premierą jednego ze swoich tytułów, gry strategicznej Realpolitiks, która została wydana w lutym na komputery PC (Windows, Mac, Linux), zaś w lipcu (pod nazwą Realpolitiks Mobile) na platformy przenośne iOS (Apple) i Android (Google). Koszt produkcji tytułu zwrócił się w kilka dni i sprzedano ponad 50.000 kopii gry, co – zważywszy na stosunkowo niski budżet produkcji – Spółka uznaje za duży sukces. Warto także odnotować, że tytuł ten charakteryzuje się długim potencjałem sprzedażowym i generuje stałe przychody, stąd decyzja o wydaniu w 2018 roku dwóch płatnych dodatków znacząco poszerzających możliwości i dalszy potencjał rynkowy produkcji. W związku z sukcesem Realpolitiks Spółka podjęła w 2017 roku decyzję o rozpoczęciu produkcji kontynuacji gry, tj. gry Realpolitiks 2.

Zeszły rok to także dalsze etapy realizacji projektu nowego symulatora dla niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment GmbH. Zagraniczny wydawca obdarzył Jujubee dużym zaufaniem i zdecydował się na zlecenie Spółce produkcji już drugiego, większego tytułu (po dobrze przyjętym symulatorze Take Off: The Flight Simulator). Jujubee nie wyklucza dalszej współpracy z tym wydawcą

w przyszłości – tym bardziej, że jak dotąd współpraca pomiędzy oboma podmiotami jest wzorowa. Realizacja nowego projektu przebiega zgodnie z harmonogramem i Jujubee spodziewa się premiery tego tytułu w 2018 roku (ostateczna decyzja będzie należeć do wydawcy). Tytuł będzie jedną z najbardziej zaawansowanych i atrakcyjnych graficznie produkcji tego gatunku na urządzeniach mobilnych (iOS i Android).

W 2017 roku Spółka kontynuowała prace nad swoim flagowym produktem, grą przygodowo-dokumentalną KURSK. Po doskonałym odbiorze przez graczy i media grywalnej wersji demo zaprezentowanej w 2016 roku na targach Gamescom, Poznan Game Arena czy Warsaw Games Week, podjęto decyzję o zwiększeniu rozmachu produkcji poprzez dodanie nowych lokacji i znaczne ulepszenie oprawy graficznej:



Oprócz prac produkcyjnych Jujubee realizowało także znaczące działania marketingowe obejmujące promocję KURSKA (jak i pozostałych tytułów) na targach i imprezach branżowych (m.in. Gamescom 2017, Poznań Game Arena, Digital Dragons, itd.), w mediach społecznościowych i poprzez liczne spotkania z przedstawicielami prasy. Firma rozpoczęła także bardziej zaawansowane rozmowy z potencjalnymi globalnymi wydawcami. Rozpoczęcie głównych działań marketingowych planowane jest na drugi kwartał 2018 roku.

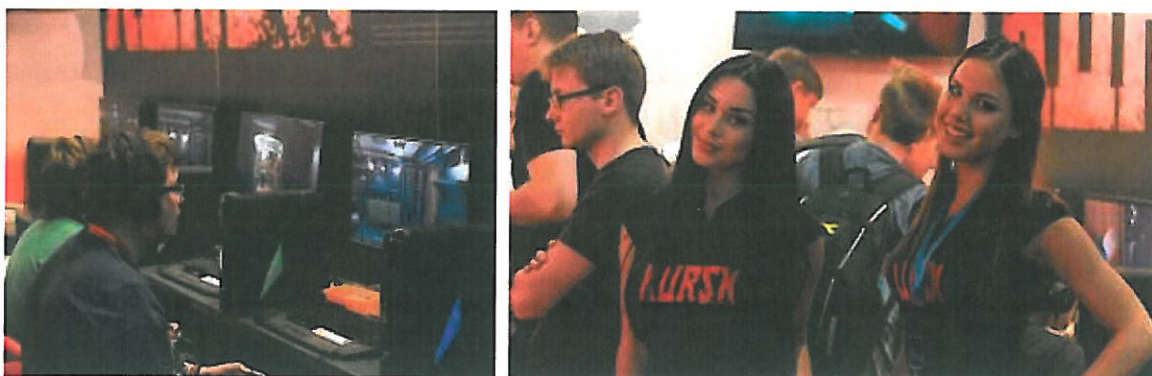
Gra „KURSK”, która została zapowiedziana w drugim kwartale 2015 roku, jest najambitniejszym projektem studia. Tytuł, oprócz doskonałej oprawy graficznej i dojrzałej fabuły zaoferuje graczom



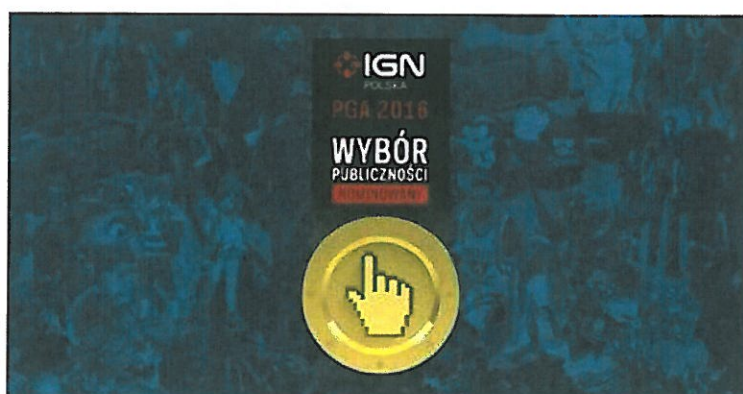
2018



oprawę muzyczną skomponowaną przez wielokrotnie nagradzanego Mikołaja Stroińskiego, który odpowiedzialny jest za oprawę muzyczną do całej gry i który zastąpił m.in. jako kompozytor muzyki do gry Wiedźmin 3. Dla przypomnienia tytuł ukaże się na najważniejszych stacjonarnych platformach sprzętowych - komputerach PC i Mac oraz konsolach Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One.



Wczesna wersja tytułu, zaprezentowana w wersji demo na istotnych imprezach branżowych w 2016 roku, została wyróżniona aż trzy razy przez targową publiczność i znalazła się w dwóch zestawieniach TOP 3 przygotowanych przez polski oddział największego portalu o grach na świecie IGN oraz w zestawieniu TOP 3 autorstwa portalu IndieWorld. Popularny serwis NOIZZ.pl napisał, że *„od kiedy tylko zapowiedziano tytuł, a potem pokazano pierwszą zapowiedź, nie było wątpliwości, że ta gra mocno namiesza na rynku. Na Warsaw Games Week odwiedzający mogli pograć w demo, które prezentuje się naprawdę intrygująco.”* Zagraniczny portal TVGC docenił z kolei zróżnicowaną i innowacyjną rozgrywkę: *„to ciężki temat na grę wideo, ale tu na Gamescom mieliśmy szansę w nią zagrać i byliśmy zaskoczeni jak wiele gatunków i pomysłów znajdzie się w finalnym produkcie”*. Nietuzinkowość i potencjał „KURSKA” zdaje się dostrzegać również największy miesięcznik o grach komputerowych w Polsce, CD-Action, którego redaktor uważa, że choć produkcja jest *„jeszcze w fazie wczesnej alfy, to jeśli tylko uda się zrealizować choć część obietnic - Jujubee może wskoczyć do wyższej ligi developerskiej”*.



Wszystkie te fakty i inne sygnały płynące z rynku potwierdzają, że Spółka podjęła słuszną decyzję stawiając na ten produkt i w konsekwencji postanowiła jeszcze bardziej usprawnić oprawę graficzną oraz wprowadzić nowe lokacje. Tym samym należy oczekiwać, że finalna wersja gry spotka się z jeszcze lepszym odbiorem ze strony potencjalnych odbiorców.

Tytuł „Realpolitiks” z kolei, którego premiera odbyła się zgodnie z zapowiedziami w pierwszym kwartale 2017 roku, był przez ostatnich kilkanaście miesięcy silnie promowany przy okazji wielu znaczących wydarzeń branżowych. Choć ta gra strategiczna była znacznie mniejszym projektem od wspomnianych projektów realizowanych na zlecenie Astragon Entertainment GmbH czy „KURSKA”, to Spółka dostrzegała w nim potencjał zagospodarowania niszy reprezentowanej przez graczy wychowanych na popularnych seriach gier typu „Cywilizacja” czy „Europa Universalis”. Co istotne, „Realpolitiks” był od początku realizowany w sposób umożliwiający bardzo łatwe, stosunkowo tanie i szybkie tworzenie na jego bazie kolejnych tego typu produkcji.

W październiku 2016 roku Spółka podpisała umowę z globalnym i rozpoznawalnym wydawcą 1C Publishing EU, który specjalizuje się w dystrybucji gier strategicznych i wojskowych. Premiera gry została ustalona na luty 2017 roku i w tym właśnie terminie ukazała się na rynku osiągając błyskawicznie komercyjny sukces, konsekwencją czego jest realizowanie przez Spółkę kontynuacji tego tytułu oraz zapowiedziana premiera dwóch płatnych dodatków, z których pierwszy ukazał się już 15 marca 2018 roku. Warto tutaj odnotować, że od czasu premiery gra cieszy się ciągłym zainteresowaniem graczy.



Spółka dostrzega potencjał tkwiący w nietuzinkowych, choć niszowych produkcjach, więc planuje realizację kolejnych tego typu projektów w przyszłości, które powinny umożliwić Jujubee zaistnienie w nowych segmentach rynku.



Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym:

- Zarządzanie bieżącą działalnością Spółki,
- Rozwijanie działalności związanej z produkcją gier na urządzenia mobilne, komputery Mac i PC oraz konsole,
- Utrzymywanie bezpośrednich relacji z partnerami strategicznymi, przede wszystkim Astragon Entertainment GmbH oraz 1C Publishing EU,
- Aktywne poszukiwanie wydawców w celu poszerzenia możliwości dystrybucji gier produkowanych przez Spółkę,
- Prezentowanie i promowanie Spółki i jej produktów na imprezach branżowych, w mediach oraz poprzez kanały społecznościowe,
- Praca nad produktami Spółki – ukończenie prac nad tytułem „Realpolitiks” (w tym „Realpolitiks Mobile”), dalsze rozwijanie gry „KURSK” oraz nowego symulatora na zlecenie niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment GmbH (w tym konwersja gry „Take Off – The Flight Simulator” na komputery Mac i PC), a także opracowanie dwóch płatnych dodatków DLC do „Realpolitiks” i prace koncepcyjne nad następcą „KURSKA”, grą o tytule roboczym „Konklawe”.
- Zwiększenie zatrudnienia celem zapewnienia efektywności produkcyjnej i terminowej realizacji projektów,
- Zwiększenie powierzchni biurowej związane ze zwiększeniem zasobów ludzkich,
- Skuteczne pozyskanie środków z programu sektorowego GameINN,
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów.

Organy Spółki

Spółka została założona 27 stycznia 2012 roku w Katowicach.

Organami Spółki zostały Walne Zgromadzenie, Zarząd i Rada Nadzorcza.

Zarząd Spółki jest dwuosobowy i składa się z Michała Stępnia (Prezesa Zarządu) i Igora Zielińskiego (Wiceprezesa).

W trakcie obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 11.05.2017 r., w związku z wygaśnięciem w tym dniu mandatów członków Rady Nadzorczej Spółki, ukonstytuowała się nowa Rada

Nadzorcza drugiej kadencji – Pan Michał Suflida (będący członkiem Rady Nadzorczej od września 2016 r.) został zastąpiony Arkadiuszem Duchem, który wcześniej pełnił rolę Wiceprezesa Spółki.

Obecny skład Rady Nadzorczej Jujubee S.A.:

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

Działalność operacyjna

2017 rok stał przede wszystkim pod znakiem premiery gry strategicznej Realpolitiks, której premiera miała miejsce w lutym ubiegłego roku – za dystrybucję tytułu na platformach PC odpowiedzialny jest globalny wydawca 1C Publishing EU. Kilka miesięcy później produkcja (pod nazwą „Realpolitiks Mobile”) została wydana przez Jujubee na platformach mobilnych iOS i Android. Tytuł spotkał się z bardzo dobrym odbiorem ze strony rynku i koszty produkcji zarówno wersji na komputery osobiste, jak i wersji mobilnej zwróciły się w ciągu kilku dni od premiery. Wpływy ze sprzedaży tego produktu miały istotny wpływ na wynik finansowy Spółki, podobnie jak wpływy z realizacji nowego projektu gry symulacyjnej dla niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment GmbH. W rezultacie rok 2017 był dla Jujubee pod względem przychodów rekordowy i umocnił silny trend wzrostowy w odniesieniu do ubiegłych lat. Zarząd spodziewa się, że trend ten będzie się utrzymywał, szczególnie w kontekście zbliżającej się premiery „KURSKA”. W efekcie działalności Spółki przychody netto ze sprzedaży wyniosły w 2017 roku rekordowe 1.498.810,90 PLN, zaś strata netto wyniosła, pomimo wysokich nakładów inwestycyjnych, zaledwie 108.474,30 PLN. Zważywszy na zbliżającą się premierę największego projektu, „KURSKA”, stwarza to doskonałe perspektywy finansowe dla Spółki, szczególnie w kontekście bardzo dużego zainteresowania prasy i graczy.



Strategiczne cele na 2018 rok

Podstawowym celem Spółki na obecny rok jest ukończenie prac nad tytułem „KURSK” i rozpoczęcie jego dystrybucji. Istotnym zadaniem będzie także zapewnienie produkcji należytej promocji. Jeszcze w pierwszej połowie 2018 roku Spółka planuje rozpoczęcie działań promocyjnych. Jujubee prowadzi także rozmowy z globalnymi wydawcami i rozważa powierzenie dystrybucji jednemu z nich – w tym kontekście głównym celem Spółki jest przede wszystkim zapewnienie należytej ekspozycji grze na konsolach i na komputerach w dystrybucji pudełkowej.

W 2018 roku Spółka planuje także dalszy rozwój tytułu „Realpolitiks”, który doczeka się między innymi dwóch płatnych dodatków – pierwszy z nich ukazał się na rynku 15 marca bieżącego roku. Warto odnotować, że Jujubee pracuje już nad kontynuacją Realpolitiks.

Po premierze „KURSKA” Jujubee rozpocznie także właściwe prace nad projektem „Konklawe” jak i nad rozszerzeniami do „KURSKA” – pierwszym z nich będzie fabularny i niezależny DLC o roboczym tytule „Kengir”, którego historia będzie również oparta na faktach i będzie się koncentrować na opowieści o ucieczce z jednego z radzieckich łagrów. Drugi DLC wprowadzi z kolei wsparcie dla technologii VR.

Istotnym celem z punktu widzenia Spółki jest także dalsze zacieśnianie współpracy z niemieckim wydawcą Astragon Entertainment GmbH. Ważnym etapem tej współpracy będzie ukończenie prac nad rozwijanym przez Spółkę niezapowiedzianym symulatorem, którego premiera powinna nastąpić jeszcze w tym roku (decyzja o dacie premiery zostanie podjęta przez niemieckiego wydawcę).

W 2018 roku Jujubee będzie także realizować projekt badawczy dotyczący sztucznej inteligencji w grach strategicznych, współfinansowany ze środków sektorowych programu GameINN.

Ważnym elementem strategii Spółki jest ponadto intensyfikacja działań marketingowych oraz poszukiwanie nowych obszarów funkcjonowania. Jak pokazuje przykład „Realpolitiks” realizacja wyróżniających się na rynku projektów, dotyczących istotnych społecznie tematów, zwiększa szanse powodzenia rynkowego produkcji, co za tym idzie w 2018 roku Jujubee planuje rozpoczęcie prac nad nowym tytułem spełniającym te kryteria. Emitent będzie także prowadził działania mające na celu pozyskanie środków ze stosownych funduszy wspierających rozwój branży gier.

W kontekście zbliżającej się premiery „KURSKA” oraz realizacji coraz większych i ambitniejszych projektów Zarząd oczekuje, że rok 2018 będzie dla Jujubee okresem dalszego rozwoju i umacniania pozycji przedsiębiorstwa na rynku – tym bardziej, że produkcje Spółki zdobywają coraz większy

światowy rozgłos. W efekcie Zarząd uważa, że realizacja obecnych projektów zapewni Spółce kolejne lata stabilnego i zauważalnego rozwoju.

Struktura własności

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

Szczególnym momentem mającym wpływ na strukturę własności było wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 830.000 praw do akcji zwykłych na okaziciela Emitenta serii D oraz 830.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Debiut Spółki na rynku NewConnect nastąpił 3 sierpnia 2015 roku. Dzięki publicznej emisji akcji Spółka pozyskała 1,74 miliona złotych, zaś stopa redukcji zapisów inwestorów, którzy brali udział w book-buildingu, wyniosła ponad 53%.

W dniu 28 lipca 2017r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Zgodnie z Uchwałą podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 5.000,00 zł w drodze emisji 50.000 nowych akcji serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E nastąpiło w drodze subskrypcji prywatnej zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych. Cena emisyjna jednej akcji serii E była równa 11 zł, w związku z czym Spółka pozyskała w wyniku emisji akcji serii E 550.000 zł. Należy podkreślić iż 47.500 akcji serii E zostało objętych przez osoby pełniące w Spółce obowiązki zarządcze.

W dniu 02.08.2017r. Zarząd Jujubee S.A. poinformował o zawarciu pomiędzy członkami Zarządu tj. Panami: Michałem Stępnem, Igorem Zielińskim oraz członkiem Rady Nadzorczej Panem Arkadiuszem Duchem (Akcjonariusze) a spółką Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie aneksów (Aneksy) do umów o ograniczeniu rozporządzania akcjami Emitenta (Umowy lock-up;

o których Emitent informował w raporcie ESPI nr 7/2017 z dnia 31 stycznia 2017 r.). Na podstawie Aneksów został wydłużony termin obowiązywania Umów lock-up o 2 miesiące tj. do dnia 31 grudnia 2017 r. oraz ograniczono liczbę akcji Jujubee S.A. wchodzących w skład pakietu akcji będących przedmiotem Umów lock-up do 498.000 sztuk akcji - w przypadku Michała Stępnia i Igora Zielińskiego (każdego z nich) oraz 492.500 sztuk akcji - w przypadku Arkadiusza Ducha.

W dniu 19.01.2018r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 15.000,00 zł w drodze emisji 150.000 nowych akcji serii F (akcje zwykłe na okaziciela), o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji serii F w wysokości 7,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii F przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Wyłączenie prawa poboru w stosunku do dotychczasowych akcjonariuszy było podyktowane chęcią zapewnienia Spółce możliwości jak najszybszego oraz możliwie najmniej skomplikowanego pozyskiwania nowego kapitału od inwestorów cieszących się dobrą renomą. Pozyskanie w ten sposób środków finansowych umożliwia Spółce rozpoczęcie oraz finansowanie nowych projektów, których realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć pozytywnie na konkurencyjność oraz rentowność Spółki.

W dniu 22.01.2018r. Członkowie Zarządu tj. Michał Stępień i Igor Zieliński oraz członkowie Rady Nadzorczej: Szymon Kuliński, Maciej Kuliński, Arkadiusz Duch oraz Maciej Duch, złożyli oświadczenia stanowiące zobowiązanie, że w okresie do 30.06.2018 r. Akcjonariusze nie będą podejmowali czynności lub działań mających na celu dokonanie jakiegokolwiek transakcji (włącznie z transakcją z wykorzystaniem instrumentów pochodnych) sprzedaży akcji Emitenta. Ww. oświadczenia zawierały spis sytuacji wyłączających omawiane zobowiązanie, w szczególności w przypadku: ogłoszenia publicznego, bezwarunkowego wezwania do sprzedaży akcji Emitenta; zobowiązania do zbycia lub zamiany akcji Emitenta w odpowiedzi na wezwanie, o którym mowa powyżej; zbycia akcji w wyniku orzeczenia sądu lub z powodu wydania decyzji przez organ administracji publicznej; zbycia akcji w ramach skupu akcji własnych ogłoszonego i przeprowadzonego przez Emitenta; przeniesienia akcji na następcę prawnego Akcjonariusza oraz zbycia lub przeniesienia akcji w wyniku prowadzonego postępowania upadłościowego, likwidacyjnego lub podobnego.

Akcjonariusze (stan na 31 grudnia 2017 roku)

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	508.000	15,03%	508.000	15,03%
Igor Zieliński	508.000	15,03%	508.000	15,03%
Arkadiusz Duch	502.000	14,85%	502.000	14,85%
Maciej Konrad Duch	215.000	6,36%	215.000	6,36%
Maciej Kuliński	195.000	5,77%	195.000	5,77%
Szymon Kuliński	195.000	5,77%	195.000	5,77%
Pozostali	1.257.000	37,19%	1.257.000	37,19%
Razem	3.380.000	100,00%	3.338.000	100,00%

Akcjonariusze (stan na 20 marca 2018 roku)

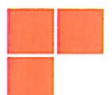
Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	470.000	13,31%	470.000	13,31%
Igor Zieliński	470.000	13,31%	470.000	13,31%
Arkadiusz Duch	385.000	10,91%	385.000	10,91%
Maciej Konrad Duch	215.000	6,09%	215.000	6,09%
Maciej Kuliński	175.000	4,96%	175.000	4,96%
Szymon Kuliński	175.000	4,96%	175.000	4,96%
Pozostali	1.640.000	46,46%	1.640.000	46,46%
Razem	3.530.000	100,00%	3.530.000	100,00%

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;
- Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta;
- Ryzyko związane z wahaniami kursów walutowych;

- Ryzyko związane z ogólną polityką fiskalną państwa;
- Ryzyko siły wyższej i zdarzeń nieprzewidywalnych;
- Ryzyko nielegalnej dystrybucji;
- Zagrożenia związane z realizacją zleceń zewnętrznych;
- Zagrożenia związane ze zmianami regulacji prawnych;
- Ryzyko związane z działalnością konkurencji;
- Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier;
- Ryzyko związane ze strukturą przychodów;
- Inne ryzyka i zagrożenia.

Powyższe jak i inne ryzyka mogą wpłynąć na działalność Emitenta, w tym na jego sytuację gospodarczą, finansową i majątkową oraz na jego perspektywy rozwoju. Należy ponadto pamiętać, że wymienione powyżej ryzyka i zagrożenia nie są jedynymi, na jakie narażona jest Spółka. Przedstawiła ona tylko te ryzyka i zagrożenia, które uznała za wyjątkowo istotne, niemniej mogą istnieć także inne czynniki ryzyka i zagrożenia, które mogłyby wywołać skutki, o których mowa powyżej. Przygotowując listę ryzyk i zagrożeń Emitent nie kierował się także prawdopodobieństwem zaistnienia powyższych zdarzeń ani oceną ich ważności.

Wpływ działalności Spółki na środowisko

Działalność jednostki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne

Zatrudnienie w roku 2017 wyniosło 36 osób (z czego trzy osoby były zatrudnione na podstawie umowy o pracę. Pozostałe osoby współpracowały na podstawie umów o dzieło oraz umów zlecenia). Zatrudnienie w roku 2016 wyniosło 22 osób (Jedna osoba była zatrudniona na podstawie umowy o pracę, zaś pozostałe osoby współpracowały na podstawie omów o dzieło i umów zlecenia).

Najważniejszymi zasobami rzeczowymi i niematerialnymi są, co wynika z charakteru działalności Spółki, zestawy komputerowe i specjalistyczne oprogramowanie oraz infrastruktura serwerowa.

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.

Ważniejsze działania w zakresie badań i rozwoju

W roku 2017 Spółka prowadziła badania w ramach realizowanych projektów, tj. rozwijała i eksperymentowała z rozwiązaniami z zakresu sztucznej inteligencji, interfejsów użytkownika, optymalizacji służącej do bardziej wydajnego wykorzystywania możliwości sprzętu, itp.

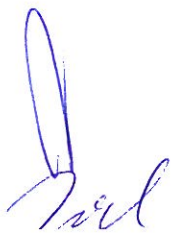
Istotnym osiągnięciem umożliwiającym znaczne zwiększenie działań badawczych i rozwojowych było uzyskanie dofinansowania z programu sektorowego GameINN (w wysokości 1.341.171 PLN). Realizacja projektu badawczego związanego ze sztuczną inteligencją w grach strategicznych rozpoczęła się w 2018 roku.

Oddziały i zakłady Jednostki

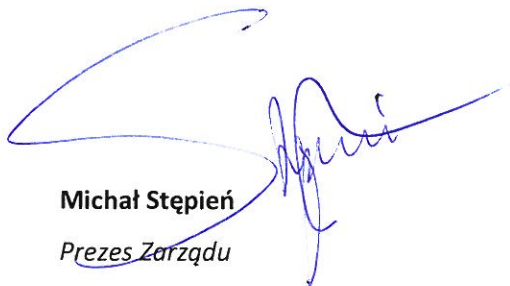
Spółka nie posiada oddziałów i zakładów.

Udziały i akcje własne

Jednostka nie posiada udziałów i akcji własnych.



Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

**Michał Stępień***Prezes Zarządu***Igor Zieliński***Wiceprezes Zarządu*

JUJUBEE S.A. | 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4
tel./fax: 32 219 10 85 | NIP: 9542735866
REGON: 242840860 | contact@jujubee.pl



