



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA III KWARTAŁ 2024 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 2024 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2023.

W III kwartale 2024r., Emitent odnotował zysk netto w wysokości 145,4 tys. zł. Na dodatni wynik netto złożyły się przede wszystkim przychody ze sprzedaży w wysokości 327,9 tys. zł, do których należą płatności wynikające z tytułu umów zawartych z kluczowymi kontrahentami tj. Fulqrum Publishing Ltd., 101XP Limited, 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 46,1 tys. zł w postaci dotacji.

W minionym kwartale nastąpiły zmiany w Zarządzie Emitenta, co było konsekwencją zawarcia w dniu 28.06.2024r., umowy organizacyjnej dotyczącej przeniesienia części majątku Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie na Emitenta. W dniu 01 lipca 2024 r., Pan Aleksander Korulski został powołany do Zarządu Jujubee S.A. na stanowisko Wiceprezesa, zaś w dniu 2 lipca 2024 r., Pan Michał Stępień złożył rezygnację z członkostwa w zarządzie i pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Jujubee S.A. Jednocześnie w tym samym dniu Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w sprawie powołania Pana Aleksandra Korulskiego na funkcję Prezesa Zarządu Emitenta. W związku z realizacją procesu przeniesienia części majątku Spółki Space Fox S.A., na Emitenta wskutek podziału przez wydzielenie w dniu 30.08.2024 r., Emitent uzgodnił i podpisał Plan podziału Space Fox Games S.A. z siedzibą w Warszawie. W dniu 30 września 2024 r. biegły rewident wydał opinię w zakresie poprawności i rzetelności w/w planu podziału. W tym dniu Emitent wystosował również pierwsze zawiadomienie akcjonariuszy Jujubee S.A. o zamiarze podziału spółki dzielonej Space Fox Games S.A. Drugie zawiadomienie w tej sprawie zostało opublikowane w dniu 15.10.2024 r. W dniu 13 listopada br., miejsce miało Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta, podczas którego powzięto min. uchwałę w sprawie podziału przez wydzielenie Space Fox Games Spółka Akcyjna i przeniesienia części majątku tej spółki na Emitenta w zamian za jego akcje wydane akcjonariuszom spółki dzielonej tj. Space Fox Games S.A.

W dniu 11.09.2024r., Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji 670.900 akcji zwykłych na okaziciela serii P, w ramach kapitału docelowego. W wyniku emisji podwyższeniu ulegnie kapitał zakładowy Spółki o kwotę 67.090,00 zł, tj. do kwoty 592.090,00 zł.

Jednym z najistotniejszych pod kątem produkcyjnym wydarzeń trzeciego kwartału, była premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond w wersji Early Access na platformę PC w dniu 22 października 2024 r. Premiera finalnej wersji gry jest obecnie planowana na pierwszą połowę 2025 r. Wszelkie ostateczne informacje w tej sprawie zostaną podane w osobnych komunikatach ESPI, niezwłocznie po ich powzięciu od Wydawcy Fulqrum Publishing Ltd. W związku z przejściem od spółki Space Fox Games S.A., praw wydawniczych do wszystkich zrealizowanych bądź będących w realizacji produktów z segmentu gier, nie będących objętych umową wydawniczą z innym podmiotem - w tym m.in. do Emerald Caravan, Space Inn oraz Maggie's Movies - Second Shot, Emitent planuje wydanie tej ostatniej gry na platformie Steam w dniu 20 listopada 2024 roku. Z racji na niewielką skalę projektu, data premiery nie będzie potwierdzana poprzez osobny komunikat ESPI.

W III kwartale 2024 r., Emitent kontynuował 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, której demo miał możliwość zaprezentować podczas targów Poznań Game Arena, spotykając się z dużym zainteresowaniem i pozytywnym odbiorem ze strony graczy. Równie dużym zainteresowaniem graczy na Poznańskich targach cieszyło się też demo gry Emerald Caravan pokazywanej równolegle z Dark Moon. Emerald Caravan jako pierwszy z projektów przejętych od Space Fox został przez Spółkę dopracowany od strony wizualnej i mechanicznej co bezpośrednio przełożyło się na duże zainteresowanie zarówno graczy jak i potencjalnych wydawców obecnych na targach.

Mając powyższe na uwadze, Zarząd oczekuje dalszej poprawy 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.....	5
OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA.....	5
PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI EMITENTA.....	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 III KWARTALE 2024 R.	13
HARMONOGRAM WYDAWNICZY.....	17
STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2024.....	25
OPIS STANU REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI.....	25
INFORMACJE NA TEMAT PODJĘTYCH W OBSZERZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI INICJATYW NASTAWIONYCH NA WPROWADZENIE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH.....	25
INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU.....	26
INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA W PRZELICZENIA NA PEŁNE ETATY.....	26

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 Kljowicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Stępień – Członek Rady Nadzorczej.

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

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

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

Ze skutkiem na dzień 30 września 2024 r., rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Pan Piotr Podhajski, a w dniu 11 października 2024r., członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji dokonali

uzupełnienia składu powołując Pana Szymona Kulińskiego na Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Jednocześnie w tym samym dniu Rada Nadzorcza podjęła również uchwały w przedmiocie zmiany Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki. Nowym Przewodniczącym został Pan Szymon Kuliński, a także w przedmiocie wyboru nowego Sekretarza Rady Nadzorczej Spółki, którym została Pani Joanna Kadyszewska.

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. 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 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.

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy JUJUBEE S.A. za III kwartał 2024 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 III kwartał 2024 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Jednostkowy Bilans (PLN):

BILANS	30.09.2024	30.09.2023
AKTYWA	5 706 840,73	4 945 151,12
Aktywa trwałe	802 957,63	1 141 162,13
Wartości niematerialne i prawne	781 404,25	393 757,56
Koszty zakończonych prac rozwojowych	781 404,25	393 757,56
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	2 357,38	706 394,69
Środki trwałe	2 357,38	706 394,69
Urządzenia techniczne i maszyny	2 357,38	8 635,22
środki transportu	0,00	170 882,87
Środki trwałe w budowie	0,00	526 876,60
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Należności długoterminowe	14 022,00	27 715,88
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	27 715,88
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	5 174,00	13 294,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5 174,00	13 294,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	4 903 883,10	3 803 988,99
Zapasy	4 516 693,15	3 450 561,20
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	4 516 693,15	3 450 561,20
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	182 466,17	174 652,04
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:	182 466,17	174 652,04
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	114 767,41	164 132,04
- do 12 miesięcy	114 767,41	164 132,04
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	67 698,76	10 520,00
- inne	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	114 390,38	166 676,51
Krótkoterminowe aktywa finansowe	114 390,38	166 676,51
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	114 390,38	166 676,51
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	114 390,38	166 676,51
- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	90 333,40	12 099,24
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00

BILANS	30.09.2024	30.09.2023
PASYWA	5 706 840,73	4 945 151,12
Kapitał (fundusz) własny	4 572 119,03	3 293 959,47
Kapitał (fundusz) podstawowy	525 000,00	478 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	10 144 905,48	9 649 905,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	8 015 153,00	7 520 153,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	838 625,00	542 000,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-7 242 885,98	-7 636 772,91
Zysk/strata netto	306 474,53	260 826,90
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 134 721,70	1 651 191,65
Rezerwy na zobowiązania	89 308,86	89 686,10
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	77 718,00	71 496,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	9 850,92	16 450,16
Zobowiązania długoterminowe	5 000,00	208 352,03
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:	5 000,00	208 352,03
- kredyty i pożyczki	5 000,00	65 000,00
- inne zobowiązania finansowe	0,00	143 352,03
Zobowiązania krótkoterminowe	287 356,22	335 732,63
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:	287 356,22	335 732,63
- kredyty i pożyczki	40 000,00	38 693,08
- inne zobowiązania finansowe	0,00	24 364,31
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	90 936,17	29 411,14
- do 12 miesięcy	90 936,17	29 411,14
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	85 522,57	165 114,73
- z tytułu wynagrodzeń	64 430,72	72 219,61
- inne	6 466,76	5 929,76
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	753 056,62	1 017 420,89
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	753 056,62	1 017 420,89
- długoterminowe	284 398,78	447 369,58
- krótkoterminowe	468 657,84	570 051,31

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2024 30.09.2024	01.01.2023 30.09.2023	01.07.2024 30.09.2024	01.07.2023 30.09.2023
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	839 565,38	978 399,50	327 876,32	331 519,79
Przychody netto ze sprzedaży produktów	839 565,38	978 399,50	327 876,32	331 519,79
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	642 452,56	871 278,29	205 862,28	226 070,15
Amortyzacja	233 070,63	181 048,06	77 417,91	57 836,01
Zużycie materiałów i energii	4 583,03	13 999,27	1 237,94	3 479,10
Usługi obce	225 925,87	228 982,68	71 434,09	35 584,91
Podatki i opłaty	3 111,60	7 096,00	156,23	3 096,00
Wynagrodzenia	91 178,86	166 162,20	29 181,29	27 978,64
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	17 700,44	16 373,38	5 724,33	3 257,56
Pozostałe koszty rodzajowe	3 694,97	131 895,84	285,51	66 150,11
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	63 187,16	125 720,86	20 424,98	28 687,82
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	197 112,82	107 121,21	122 014,04	105 449,64
Pozostałe przychody operacyjne	139 026,71	185 993,29	46 108,98	91 732,64
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	700,00	26 811,11	0,00	26 811,11
Dotacje	138 326,22	159 179,46	46 108,74	64 920,74
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,49	2,72	0,24	0,79
Pozostałe koszty operacyjne	32,38	15,62	25,03	0,79
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	32,38	15,62	25,03	0,79
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	336 107,15	293 098,88	168 097,99	197 181,49
Przychody finansowe	0,00	3 535,02	0,00	3 615,25
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	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	0,00	3 535,02	0,00	3 615,25
Koszty finansowe	29 632,62	35 807,00	22 696,79	17 040,07
Odsetki	22 017,86	26 472,75	16 975,08	9 391,07
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	7 614,76	9 334,25	5 721,71	7 649,00
ZYSK (STRATA) BRUTTO	306 474,53	260 826,90	145 401,20	183 756,67
Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	306 474,53	260 826,90	145 401,20	183 756,67

Jednostkowe Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2024 30.09.2024	01.01.2023 30.09.2023	01.07.2024 30.09.2024	01.07.2023 30.09.2023
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	3 427 019,50	2 491 132,57	3 507 756,10	2 568 202,80
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	3 427 019,50	2 491 132,57	3 507 756,10	2 568 202,80
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	525 000,00	478 000,00	525 000,00	478 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	525 000,00	478 000,00	525 000,00	478 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 144 905,48	9 649 905,48	10 144 905,48	9 649 905,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	10 144 905,48	9 649 905,48	10 144 905,48	9 649 905,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	838 625,00	542 000,00	838 625,00	542 000,00
Zwiększenie	838 625,00	542 000,00	838 625,00	542 000,00
Zmniejszenie	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	838 625,00	542 000,00	838 625,00	542 000,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-7 242 885,98	-7 839 101,57	-7 081 812,65	-7 636 772,91
Korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	732 343,01	732 343,01	732 343,01	732 343,01
Zmiany zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00	77 070,23
Zwiększenie	0,00	0,00	0,00	77 070,23
Zmniejszenie	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	732 343,01	732 343,01	732 343,01	809 413,24
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-8 369 115,92	-7 839 101,57	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-8 369 115,92	-7 839 101,57	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Przeniesienie straty z lat ubiegłych do pokrycia	0,00	530 014,35	0,00	0,00
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	-8 369 115,92	-8 369 115,92	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-7 242 885,98	260 826,90	-7 081 812,65	-7 559 702,68
Wynik netto:	306 474,53	260 826,90	145 401,20	183 756,67
- zysk netto	306 474,53	260 826,90	145 401,20	183 756,67
- strata netto	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	4 572 119,03	3 293 959,47	4 572 119,03	3 293 959,47
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	4 572 119,03	3 293 959,47	4 572 119,03	3 293 959,47

Jednostkowy Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2024 30.09.2024	01.01.2023 30.09.2023	01.07.2024 30.09.2024	01.07.2023 30.09.2023
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-648 899,22	197 057,33	-512 956,89	-236 273,52
Zysk (strata) netto	306 474,53	260 826,90	145 401,20	183 756,67
Korekty razem	-955 373,75	-63 769,57	-658 358,09	-420 030,19
Amortyzacja	233 070,63	181 048,06	77 417,91	57 836,01
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	22 017,86	26 472,75	16 975,08	17 265,69
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	-26 811,11	0,00	-26 811,11
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu zapasów	-941 882,92	-293 202,20	-519 132,23	-84 780,05
Zmiana stanu należności	14 829,46	-97 466,30	-52 021,29	4 766,31
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-31 579,39	-71 405,88	-42 291,86	-319 799,22
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-251 829,39	217 595,11	-139 305,70	-68 507,82
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-648 899,22	197 057,33	-512 956,89	-236 273,52
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	-497 920,66	0,00	-142 072,94
Wpływy	0,00	32 125,86	0,00	32 125,86
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	32 125,86	0,00	32 125,86
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
- odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Wydatki	0,00	530 046,52	0,00	174 198,80
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	530 046,52	0,00	174 198,80
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	0,00	-497 920,66	0,00	-142 072,94
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	757 458,51	452 282,02	537 393,23	497 569,65
Wpływy	1 113 717,30	542 000,00	838 625,00	542 000,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	838 625,00	542 000,00	838 625,00	542 000,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	275 092,30	0,00	0,00	0,00
Wydatki	356 258,79	89 717,98	301 231,77	44 430,35
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	334 240,93	46 306,92	284 256,69	21 396,92
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	0,00	16 938,31	0,00	5 767,74
Odsetki	22 017,86	26 472,75	16 975,08	17 265,69

Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	757 458,51	452 282,02	537 393,23	497 569,65
Przepływy pieniężne netto razem	108 559,29	151 418,69	24 436,34	119 223,19
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	108 559,29	151 418,69	24 436,34	119 223,19
Środki pieniężne na początek okresu	5 831,09	15 257,82	89 954,04	47 453,32
Środki pieniężne na koniec okresu	114 390,38	166 676,51	114 390,38	166 676,51

KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA ORAZ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W III KWARTALE 2024 R.

KOMENTARZ DOT. WYNIKÓW FINANSOWYCH W III KWARTALE 2024 R.

W III kwartale 2024 r. Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży na poziomie 327,9 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży największą pozycję stanowiły przychody wynikające z zawartych umów wydawniczych (tj. Fulqrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Forever Entertainment, FuRyu Corporation oraz Astragon Entertainment GmbH jak również bezpośrednia sprzedaż tytułów Emitenta za pośrednictwem platform dystrybucyjnych.

Koszty działalności operacyjnej w III kwartale br. wyniosły 205,9 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejsze pozycje stanowiły: amortyzacja w kwocie 77,4 tys. zł (związana głównie z zakończonymi pracami rozwojowymi w ramach projektów B+R), usługi obce (71,4 tys. zł) oraz wynagrodzenia (29,2 tys. zł). W kwocie 29,2 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”. Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka wykazała zysk na poziomie 122 tys. zł.

Ponadto Emitent odnotował pozostałe przychody operacyjne w kwocie 46,1 tys. zł, na co w przeważającym stopniu składają się przychody z tytułu dotacji, co wpłynęło na osiągnięcie „zysku z działalności operacyjnej” na poziomie 168,1 tys. zł. Biorąc pod uwagę poniesione koszty finansowe Spółka w III kwartale 2024 r. wykazała zysk netto na poziomie 145,4 tys. zł

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ W III KWARTALE 2024 R.

Informacja dotycząca premiery gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformie Steam.

Raportem ESPI nr 16/2024 z dnia 17.07.2024 r., Emitent poinformował, że powziął informację, iż gra Realpolitiks 3: Earth and Beyond (Produkt), której globalnym wydawcą jest Fulqrum Publishing Ltd. (Wydawca) zadebiutuje w czwartym kwartale 2024 roku na platformie Steam w formacie Early Access, natomiast strona produktu w sklepie Steam zostanie opublikowana w dniu 18 lipca 2024 r.

W dniu 16 października 2024 r. Emitent poinformował, że premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond w wersji Early Access na platformę PC została ustalona na dzień 22 października 2024 r. Premiera finalnej wersji gry jest obecnie planowana na pierwszą połowę 2025 r. Cena Gry zostanie ustalona przez Wydawcę. Dokładna data premiery pełnej wersji Gry oraz ewentualnych premier na innych platformach sprzętowych zostaną podane niezwłocznie po powzięciu stosownych informacji od Wydawcy.

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

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

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

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

Uchwała Zarządu w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii P w ramach kapitału docelowego

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

Emisję Akcji Serii P przeprowadzono w formie subskrypcji prywatnej w rozumieniu art. 431 § 2 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych przeprowadzanej w drodze oferty publicznej zwolnionej z obowiązku opublikowania prospektu emisyjnego w rozumieniu właściwych przepisów prawa ani innego dokumentu informacyjnego albo ofertowego na potrzeby takiej oferty, w szczególności oferty skierowanej do mniej niż 150 osób na państwo członkowskie.

Transakcja na akcjach dokonana przez osobę pełniącą obowiązki zarządcze

Raportem ESPI nr 20/2024 z dnia 18.09.2024 r., Emitent poinformował o wpłynięciu do Spółki zawiadomienia sporządzonego przez Pana Aleksandra Korulskiego - Prezesa Zarządu, o dokonaniu transakcji na akcjach Spółki, tj. zawarciu umowy objęcia 275.200 akcji zwykłych na okaziciela serii P w dniu 17.09.2024 r.

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

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

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

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

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

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

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ PO ZAKOŃCZENIU III KWARTAŁU 2024 R.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A.

W dniu 13 listopada 2024r., odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. Podczas obrad NWZA nie odstępiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, ani też nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał, a wszystkie uchwały objęte porządkiem obrad zostały podjęte. NWZA podjęło między innymi:

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

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

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	TBA
3.	Realpolitiks II (wersje konsolowe i mobilne)	Jujubee S.A.	Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A.	PS, XO, NS	TBA
4.	Realpolitiks 3: Earth and Beyond (pełna wersja)	Jujubee S.A.	Fulqrum Publishing	PC	I połowa 2025 r.
5.	Punk Wars	Jujubee S.A.	Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A.	XO, PS, NS	TBA
6.	Słowianie (nazwa robocza)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PC	TBA
7.	Emerald Caravan	Space Fox Games S.A./Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	2025
8.	Maggie's Movies – Second Shot	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	Steam: 20.11.2024* konsole: TBA
9.	Space Inn	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	TBA
10.	Noc Dziadów (nazwa robocza)	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	PC, console, mobile	TBA

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

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

Grywalne wersje demo*

Lp.	Tytuł	Developer	Wydawca	Platforma	Data wydania
1.	Dark Moon	Jujubee S.A.	101XP	STEAM	Q4 2024 lub Q1 2025

*Harmonogram ma charakter poglądowy. Planowany termin publikacji demo może ulec zmianie. W przypadku zewnętrznego wydawcy ostateczna decyzja dotycząca publikacji demo należy do jego gestii. Wg założeń demo byłyby publikowane podczas specjalnych wydarzeń na platformie Steam (w tym podczas festiwalu Next Fest jak i festiwalu tematycznych).

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

SUPERHEROES ACADEMY



Gra strategiczna, której istotę stanowi możliwość zarządzania własną akademią superbohaterów, tworzenia nowych i wyposażania 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. Emitent prowadzi 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. Do daty niniejszego Raportu tytuł został dodany do listy życzeń przez prawie 50 tys. graczy na platformie Steam i w związku z widocznym zainteresowaniem ze strony potencjalnych odbiorców, Spółka zdecydowała się znacznie zwiększyć kompleksowość tytułu. Jednocześnie dzięki zastosowaniu autorskiego narzędzia do produkcji gier strategicznych, budżet produkcji zmieści się w przedziale 1-2 milionów złotych, co powinno pozwolić na szybki zwrot inwestycji w przypadku potwierdzenia się założeń dotyczących odbioru gry przez rynek. Wydawcą tytułu został 101XP Limited z siedzibą w Nikozji. Na datę niniejszego Raportu data premiery gry nie została ustalona i zostanie ona podana do publicznej wiadomości przez Wydawcę, niemniej najważniejsze prace nad grą zostały ukończone i obecnie prace koncentrują się na dopracowywaniu balansu i najważniejszych elementów rozgrywki. Grywalna wersja demo zaprezentowana została podczas targów PGA 2024 w Poznaniu, gdzie spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony graczy. Usprawnione demo pojawi się również na platformie Steam do końca bieżącego roku lub w pierwszym kwartale 2025. Decyzja o ostatecznej dacie publikacji grywalnego dema należy do wydawcy.

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 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 umową, wersja na platformę Xbox ma być ukończona maksymalnie w pierwszym kwartale 2025 roku. Jujubee nie ponosi kosztów związanych z konwersją i wprowadzeniem tej wersji na rynek.

REALPOLITIKS 3: EARTH AND BEYOND



Trzecia odsłona popularnej serii gier z segmentu grand-strategy. Tytuł jest rozwijany we współpracy z wydawcą Fulqrum Publishing i zmierza w pierwszej kolejności na platformę PC. Gra zaoferuje całkowicie przeprojektowany model rozgrywki, bardziej zbliżony do najpopularniejszych produkcji studia Paradox Interactive. Całkowitemu przeprojektowaniu ulegnie także interfejs użytkownika, zaś sama gra będzie 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 przełoży 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 zaoferuje również znacznie bardziej rozbudowane zależności pomiędzy poszczególnymi funkcjonalnościami, co przełoży się na bardziej wiarygodną i realistyczną symulację, dzięki czemu tytuł powinien trafić w gusta docelowych odbiorców tego typu strategii. Ta odsłona Realpolitiks będzie najbardziej zbliżoną jakościowo do gier od Paradox Interactive, co w ocenie Spółki powinno zaowocować znacznie lepszym odbiorem od poprzedniczek i zachęcić fanów gier Paradoxu do zakupu. Jednocześnie dzięki zastosowaniu autorskiego narzędzia do produkcji gier strategicznych, budżet produkcji zmieści się w przedziale 1-2 milionów złotych, co powinno pozwolić na szybki zwrot inwestycji w przypadku pozytywnego odbioru gry. Gra w wersji Early Access ukazała się na PC w październiku 2024 roku. Premiera finalnej wersji gry na platformie PC zaplanowana jest na pierwszą połowę 2025 roku.

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 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. Zgodnie z umową, wersja na platformę Xbox ma być ukończona maksymalnie w pierwszym kwartale 2025 roku. Jujubee nie ponosi kosztów związanych z konwersją i wprowadzeniem tej wersji na rynek.

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 jest już ukończona i data premiery wersji na Steam jest planowana na 20 listopada 2024 roku, zaś Emitent oczekuje potwierdzenia tego terminu ze strony platformy 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 postaci 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 2024.

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 III kwartale 2024 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 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	355.000	6,76%	355.000	6,76%
Pozostali	4.895.000	93,24%	4.895.000	93,24%
Razem	5.250.000	100,00%	5.250.000	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 30 września 2024 r. wynosiła 3 osoby. Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z 8 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 30 września 2024 r. Jujubee S.A. zatrudniała oraz współpracowała łącznie z 14 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>