

Lista zmian do raportu kwartalnego Jujubee S.A. za III kwartał 2024 r.:

Str. 3, było:

„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.”

Str. 3, jest:

„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. Premiera gry zaplanowana jest na wiosnę 2025 r., zaś ostateczna data premiery zostanie podana w drodze raportu bieżącego ESPI po jej ustaleniu z wydawcą. 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.”

Str. 13, było:

„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.”

Str. 13, jest:

„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. W minionym kwartale nastąpił

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

Str. 17, było:

2.	Dark Moon	Jujubee S.A.	101XP	PC	TBA
----	-----------	--------------	-------	----	-----

Str. 17, jest:

2.	Dark Moon	Jujubee S.A.	101XP	PC	II kwartał 2025*
----	-----------	--------------	-------	----	------------------

Str. 19, było:

„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.”

Str. 19, jest:

„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. Najważniejsze prace nad grą zostały ukończone i obecnie prace koncentrują się na dopracowywaniu balansu i najważniejszych elementów rozgrywki. Premiera gry zaplanowana jest na wiosnę 2025 roku. Ostateczna data premiery zostanie podana w drodze raportu bieżącego ESPI po jej ustaleniu z wydawcą. 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.”