



RAPORT JUJUBEE S.A. ZA II KWARTAŁ 2025 ROKU

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee S.A. oraz kluczowe wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 kwietnia do 30 czerwca 2025 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2024.

W II kwartale 2025r., Emitent odnotował zysk netto w wysokości 18,9 tys. zł. Na dodatni wynik netto złożyły się przede wszystkim przychody ze sprzedaży w wysokości 250 tys. zł, do których należą płatności wynikające z tytułu umów zawartych z kluczowymi kontrahentami tj. Fulcrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Artifex Mundi, Forever Entertainment, Astragon Entertainment GmbH oraz FuRyu Corporation jak również sprzedaż dotychczas wydanych produktów Emitenta na różnych platformach sprzętowych. Nadto od strony przychodowej pozytywny wpływ na wynik netto miały pozostałe przychody operacyjne w kwocie 46,1 tys. zł wynikające zasadniczo z otrzymanej dotacji.

W minionym kwartale tj. w dniu 05 maja 2025 roku, nastąpiła rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 20.875,00 zł, w wyniku emisji 208.750 akcji zwykłych na okaziciela serii R, wyemitowanych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 688.480,00 zł do kwoty 709.355,00 zł.

Jednym z najistotniejszych zdarzeń minionego kwartału było zawarcie w dniu 24 czerwca 2025 r., ze 101XP Limited z siedzibą w Nikozji, aneksu do kompleksowej umowy wydawniczej dotyczącej gry Dark Moon, o której Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 7/2023. Zgodnie z nowym brzmieniem postanowień umownych, w przypadku osiągnięcia przez Grę przychodu brutto w wysokości co najmniej 200.000 USD w ciągu pierwszych trzydziestu dni kalendarzowych od daty jej komercyjnej premiery, Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie w wysokości 10% przychodu netto, liczonego już od pierwszego zarobionego dolara. Zasady wypłacania pozostałej części tantiem nie ulegają zmianie w stosunku do informacji opublikowanych w raporcie bieżącym ESPI nr 7/2023. Zgodnie z postanowieniami Aneksu, w ramach działań marketingowych poprzedzających premierę oraz w celu dodatkowego zwiększenia rozpoznawalności Gry, Emitent przygotował i dostarczył Wydawcy wersję Prologue, która będzie dystrybuowana bezpłatnie za pośrednictwem platformy Steam. Ponadto Emitent dostarczył Wydawcy finalną wersję gry. Data komercyjnej premiery Gry zostanie określona po przeprowadzeniu przez Wydawcę, w porozumieniu z Emitentem, analizy kalendarza wydawniczego na platformie Steam, z uwzględnieniem optymalnych uwarunkowań rynkowych i marketingowych. Ostateczna data premiery zostanie podana do publicznej wiadomości niezwłocznie po jej ustaleniu. Pozostałe postanowienia umowy wydawniczej, które nie zostały objęte zmianami wynikającymi z Aneksu, pozostają w mocy w dotychczasowym brzmieniu.

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

Z wyrazami szacunku,

Aleksander Korulski

Prezes Zarządu Jujubee S.A.

SPIS TREŚCI

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

DANE EMITENTA

Nazwa (firma): Jujubee Spółka Akcyjna

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

adres poczty elektronicznej: contact@jujubee.pl

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

REGON: 242840860

NIP: 954-273-58-66

KRS: 0000410818

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

OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA

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

- Aleksander Korulski – Prezes Zarządu

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

- Szymon Kuliński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Joanna Kadyszewska – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Selmaj – Członek Rady Nadzorczej,
- Filip Klijewicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Stępień – Członek Rady Nadzorczej.

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

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI EMITENTA

Jujubee S.A. to studio deweloperskie zajmujące się produkcją gier przeznaczonych na komputery osobiste (PC), konsole stacjonarne (Xbox oraz PlayStation), a także urządzenia mobilne. Strategia Spółki uwzględnia wydawanie gier zarówno w modelu self-publishing (tj. bez udziału zewnętrznego wydawcy), jak również przy współudziale wydawcy. Spółka skupia się obecnie na produkcji autorskich gier średnio budżetowych z segmentu strategii, symulacji i gier przygodowych (w tym m.in. Dark Moon oraz Realpolitiks 3: Earth & Beyond), oraz wsparciu gier obecnie dostępnych już na rynku poprzez wydawanie płatnych dodatków oraz portowaniu na inne platformy.

Misją Spółki jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć. Spółka produkuje gry wieloplatformowe, czyli przeznaczone na urządzenia różnych producentów i pracujące pod kontrolą różnych systemów operacyjnych. Jujubee S.A. od początku działalności upatrywała szansy na dynamiczny rozwój w obsłudze najważniejszych platform

sprzętowych, koncentrując się przede wszystkim na produkcji gier mobilnych (iOS, Android) i na platformy stacjonarne (PC, konsole). Aby osiągnąć ten strategiczny cel, Spółka podjęła decyzję o licencjonowaniu silnika Unity 3D firmy Unity Technologies, który pozwala na szybkie i efektywne tworzenie gier na wiele platform jednocześnie.

Spółka pracuje nad ugruntowaniem swojej pozycji, zwiększeniem rozpoznawalności marki i skali biznesu. Droga do osiągnięcia celu są opracowywane przez Spółkę własne projekty gier, z wydawaniem do dwóch tytułów o budżecie 1-2 mln zł rocznie przy jednoczesnym rozwijaniu mniejszych projektów oraz stała współpraca z zewnętrznymi wydawcami zapewniająca ciągłość funkcjonowania organizacji. Wraz z takimi projektami jak będący na ukończeniu projekt Dark Moon, seria gier pod marką Realpolitiks czy grą Deep Diving Simulator, Spółka ugruntowała swoją pozycję i zbudowała kompetencje do tworzenia gier na platformy PC i konsolowe.

PODMIOTY ZALÉŻNE

Spółka w ramach przejęcia części majątku Space Fox Games S.A. przejęła także 100% udziałów o łącznej wartości nominalnej 8.000 PLN, w spółce zależnej Space Fox LAB Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni (dalej LAB) i pozostaje jej jedynym właścicielem. Spółka Zależna była jednym ze składników majątku Space Fox Games S.A. i w ramach Space Fox Games została powołana w celu prowadzenia prac badawczo-rozwojowych w zakresie wytwarzania i optymalizacji narzędzi do produkcji gier. Spółka LAB nie prowadzi w tej chwili działalności operacyjnej i jest zamiarem Zarządu Emitenta sprzedać udziały w tej Spółce do końca III kwartału 2025 roku, stąd w nawiązaniu do treści wyłączenia z obowiązku sporządzania skonsolidowanych raportów kwartalnych i skonsolidowanego raportu rocznego wskazanego w § 5 ust. 2 Załącznika Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu "Informacje bieżące i okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect" i treści art. 56 ust. 3 Ustawy o rachunkowości (Dz.U. 2023 poz. 120 ze zm. „UoR”), a także art. 57 ust. 1 pkt 1 UoR zdecydowano o niesporządzaniu sprawozdania skonsolidowanego.

WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI ZALĘŻNEJ

Wybrane informacje finansowe zawierają podstawowe dane liczbowe, podsumowujące sytuację finansową Spółki zależnej Space Fox LAB Sp. z o.o. za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 r. wraz z danymi porównawczymi za 2024 r.

Wybrane pozycje RZIS	2Q 2025	2Q 2024
	tys. PLN	
Przychody netto ze sprzedaży	0	4
Zysk (strata) ze sprzedaży	-53	-9
EBIT	-53	501
EBITDA	-4	501
Wynik brutto	-10	501
Wynik netto	-10	504

Wybrane pozycje RPP	2Q 2025	2Q 2024
	tys. PLN	
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	0	495
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0	-493
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1	-21
Przepływy pieniężne netto razem	-1	-19

Wybrane pozycje bilansu	2Q 2025	2Q 2024
	tys. PLN	
Aktywa razem	1 024	1 134
Aktywa trwałe	409	501
Aktywa obrotowe	615	624
Zapasy	594	594
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	0	7
Należności razem, w tym:	21	23
Należności krótkoterminowe	21	23
Pasywa razem	1 024	1 134
Kapitał własny, w tym:	680	700
Kapitał podstawowy	8	8
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	338	437
Rezerwy na zobowiązania	0	0
Zobowiązania długoterminowe	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	5	14

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

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

KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Jednostkowy Bilans (PLN):

BILANS	30.06.2025	30.06.2024
AKTYWA	8 320 981,24	5 099 971,82
Aktywa trwałe	576 992,89	880 375,54
Wartości niematerialne i prawne	550 860,43	858 252,19
Koszty zakończonych prac rozwojowych	550 860,43	858 252,19
Wartość firmy	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	1 292,46	2 927,35
Środki trwałe	1 292,46	2 927,35
Urządzenia techniczne i maszyny	1 292,46	2 927,35
Środki transportu	0,00	0,00
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Należności długoterminowe	14 022,00	14 022,00
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	14 022,00	14 022,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Nieruchomości	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	10 818,00	5 174,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	10 818,00	5 174,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	7 743 988,35	4 219 596,28
Zapasy	6 619 598,20	3 997 560,92
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	6 619 598,20	3 997 560,92
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	176 719,07	130 444,88
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:	176 719,07	130 444,88
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	155 893,10	106 515,99
- do 12 miesięcy	155 893,10	106 515,99
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	20 825,97	23 928,89
- inne	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	944 652,51	89 954,04
Krótkoterminowe aktywa finansowe	944 652,51	89 954,04
Udziały lub akcje	920 360,00	0,00
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	24 292,51	89 954,04
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	24 292,51	89 954,04
- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 018,57	1 636,44
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00

Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
BILANS	30.06.2025	30.06.2024
PASYWA	8 320 981,24	5 099 971,82
Kapitał (fundusz) własny	5 971 251,45	3 588 092,83
Kapitał (fundusz) podstawowy	709 355,00	525 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	12 189 269,48	10 144 905,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	8 786 688,00	8 015 153,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-6 989 352,20	-7 242 885,98
Zysk/strata netto	61 979,17	161 073,33
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 349 729,79	1 511 878,99
Rezerwy na zobowiązania	147 419,95	89 308,86
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	133 001,00	77 718,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	12 679,01	9 850,92
Zobowiązania długoterminowe	0,00	5 000,00
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	0,00	5 000,00
- kredyty i pożyczki	0,00	5 000,00
- inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	798 423,50	613 904,77
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:	798 423,50	613 904,77
- kredyty i pożyczki	343 909,04	324 256,69
- inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	257 031,41	105 822,30
- do 12 miesięcy	257 031,41	105 822,30
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	36 353,73	109 581,32
- z tytułu wynagrodzeń	107 562,79	65 277,70
- inne	53 566,53	8 966,76
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	1 403 886,34	803 665,36
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	1 403 886,34	803 665,36
- długoterminowe	198 573,68	330 507,52
- krótkoterminowe	1 205 312,66	473 157,84

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2025 30.06.2025	01.01.2024 30.06.2024	01.04.2025 30.06.2025	01.04.2024 30.06.2024
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	535 619,29	511 689,06	249 980,36	259 094,07
Przychody netto ze sprzedaży produktów	535 619,29	511 689,06	249 980,36	259 094,07
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	551 332,58	436 590,28	266 599,08	222 367,49
Amortyzacja	154 190,88	155 652,72	77 095,44	77 826,33
Zużycie materiałów i energii	2 076,00	3 345,09	1 000,26	780,63
Usługi obce	206 958,77	154 491,78	101 449,36	76 731,16
Podatki i opłaty	1 282,30	2 955,37	1 160,30	2 939,37
Wynagrodzenia	58 262,58	61 997,57	29 131,29	31 108,38
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	11 448,66	11 976,11	5 724,33	6 055,11
Pozostałe koszty rodzajowe	1 047,16	3 409,46	507,44	1 699,74
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	116 066,23	42 762,18	50 530,66	25 226,77
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-15 713,29	75 098,78	-16 618,72	36 726,58
Pozostałe przychody operacyjne	93 161,47	92 917,73	46 109,51	46 808,99
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	700,00	0,00	700,00
Dotacje	92 217,48	92 217,48	46 108,74	46 108,74
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	943,99	0,25	0,77	0,25
Pozostałe koszty operacyjne	16,81	7,35	15,84	1,66
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	16,81	7,35	15,84	1,66
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	77 431,37	168 009,16	29 474,95	83 533,91
Przychody finansowe	1 826,09	0,00	1 687,69	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	17,58	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	1 808,51	0,00	1 687,69	0,00
Koszty finansowe	17 278,29	6 935,83	12 276,50	3 197,18
Odsetki	15 528,48	5 042,78	11 276,69	2 566,06
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	1 749,81	1 893,05	999,81	631,12
ZYSK (STRATA) BRUTTO	61 979,17	161 073,33	18 886,14	80 336,73
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	61 979,17	161 073,33	18 886,14	80 336,73

Jednostkowe Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2025 30.06.2025	01.01.2024 30.06.2024	01.04.2025 30.06.2025	01.04.2024 30.06.2024
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	5 575 272,28	3 427 019,50	5 952 365,31	3 507 756,10
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	5 575 272,28	3 427 019,50	5 952 365,31	3 507 756,10
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	688 480,00	525 000,00	688 480,00	525 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	20 875,00	0,00	20 875,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	20 875,00	0,00	20 875,00	0,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	709 355,00	525 000,00	709 355,00	525 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	11 876 144,48	10 144 905,48	11 876 144,48	10 144 905,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	313 125,00	0,00	313 125,00	0,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	12 189 269,48	10 144 905,48	12 189 269,48	10 144 905,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie	334 000,00	0,00	334 000,00	0,00
Zmniejszenie	334 000,00	0,00	334 000,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-7 242 885,98	-7 242 885,98	-6 946 259,17	-7 162 149,38
Korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 379 763,72	732 343,01	1 379 763,72	732 343,01
Zmiany zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmniejszenie	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	1 379 763,72	732 343,01	1 379 763,72	732 343,01
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-8 369 115,92	-8 369 115,92	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-8 369 115,92	-8 369 115,92	-8 369 115,92	-8 369 115,92
Przeniesienie straty z lat ubiegłych do pokrycia	0,00	0,00	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	-6 989 352,20	-7 242 885,98	-6 989 352,20	-7 162 149,38
Wynik netto:	61 979,17	161 073,33	18 886,14	80 336,73
- zysk netto	61 979,17	161 073,33	18 886,14	80 336,73
- strata netto	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	5 971 251,45	3 588 092,83	5 971 251,45	3 588 092,83
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	5 971 251,45	3 588 092,83	5 971 251,45	3 588 092,83

Jednostkowy Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2025 30.06.2025	01.01.2024 30.06.2024	01.04.2025 30.06.2025	01.04.2024 30.06.2024
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-630 800,90	-135 942,33	-62 827,22	-211 424,84
Zysk (strata) netto	61 979,17	161 073,33	18 886,14	80 336,73
Korekty razem	-692 780,07	-297 015,66	-81 713,36	-291 761,57
Amortyzacja	154 190,88	155 652,72	77 095,44	77 826,33
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	15 528,48	5 042,78	11 276,69	2 566,06
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu zapasów	-635 674,30	-422 750,69	-253 818,65	-227 999,93
Zmiana stanu należności	18 544,68	66 850,75	18 765,32	25 206,96
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-148 723,13	10 712,47	99 647,19	-115 207,74
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-96 646,68	-112 523,69	-34 679,35	-54 153,25
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-630 800,90	-135 942,33	-62 827,22	-211 424,84
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	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	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	0,00	0,00	0,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
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	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	632 380,56	220 065,28	-52 437,65	232 472,00
Wpływy	647 909,04	275 092,30	0,00	275 092,30
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	334 000,00	0,00	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	313 909,04	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	275 092,30	0,00	275 092,30
Wydatki	15 528,48	55 027,02	52 437,65	42 620,30
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
Splaty kredytów i pożyczek	0,00	49 984,24	41 160,96	40 054,24
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	0,00	0,00	0,00
Odsetki	15 528,48	5 042,78	11 276,69	2 566,06
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	632 380,56	220 065,28	-52 437,65	232 472,00
Przepływy pieniężne netto razem	1 579,66	84 122,95	-115 264,87	21 047,16
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	1 579,66	84 122,95	-115 264,87	21 047,16
Środki pieniężne na początek okresu	22 712,85	5 831,09	139 557,38	68 906,88
Środki pieniężne na koniec okresu	24 292,51	89 954,04	24 292,51	89 954,04

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

KOMENTARZ DOT. WYNIKÓW FINANSOWYCH W II KWARTALE 2025 R.

W II kwartale 2025 r. Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży na poziomie 250,0 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży największą pozycję stanowiły przychody wynikające z zawartych umów wydawniczych (tj. Fulcrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Artifex Mundi, Forever Entertainment, FuRyu Corporation oraz Astragon Entertainment GmbH) jak również bezpośrednia sprzedaż tytułów Emitenta za pośrednictwem platform dystrybucyjnych.

Koszty działalności operacyjnej w II kwartale br. wyniosły 266,6 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejsze pozycje stanowiły: usługi obce w kwocie 101,4 tys. zł, amortyzacja w kwocie 77 tys. zł (związana głównie z zakończonymi pracami rozwojowymi w ramach projektów B+R), wartość sprzedanych towarów w kwocie 50,5 tys. zł (związana z aktywowaniem kosztów gier znajdujących się w sprzedaży) oraz wynagrodzenia w kwocie 29,1 tys. zł (w kwocie 29,1 tys. zł zostały ujęte wyłącznie wynagrodzenia pracowników kwalifikowanych pod koszty ogólne. Wynagrodzenia pracowników projektowych obecnie realizowanych produkcji zostały zaprezentowane w aktywach bilansu w pozycji „zapasy”). Istotny wzrost zapasów związany jest z kosztami poniesionymi przede wszystkim na projekty Dark Moon oraz Realpolitiks 3, a dodatkowo z przejęciem projektów od Spółki Space Fox Games S.A., w ramach podziału przez wydzielenie, które Emitent będzie rozwijał. Istotny wzrost rozliczeń międzyokresowych krótkoterminowych również jest związany z przejęciem wydzielonej części majątku Spółki Space Fox Games S.A., gdzie największą część stanowią przejęte rozliczenia międzyokresowe gier Space Inn oraz Noc Dziadów. Wykazane rozliczenia międzyokresowe związane są z dotacjami, które zostały udzielone na oba wymienione wyżej projekty, przy czym projekt Noc Dziadów został rozliczony w styczniu 2025 roku, a projekt Space Inn został oddany zgodnie z planem na koniec maja 2025 roku.

Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka wykazała stratę na poziomie 16,6 tys. zł, co jest związane ze zmniejszeniem wpływów z tyt. umów produkcyjnych. 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 29,4 tys. zł. Biorąc pod uwagę poniesione koszty finansowe Spółka w II kwartale 2025 r. wykazała zysk netto na poziomie 18,9 tys. zł.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ W II KWARTALE 2025 R.**Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o emisję akcji serii R**

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

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

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

Uchwały podjęte na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Jujubee S.A. w dniu 30 czerwca 2025 r.

W dniu 30 czerwca 2025 r., odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. Podczas obrad ZWZA nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał, a wszystkie uchwały, za wyjątkiem uchwał objętych pkt 16) i 17) planowanego porządku obrad, zostały podjęte. Odstąpienie od głosowania nad uchwałami zawartymi w pkt 16) i 17) planowanego porządku obrad wynikało z powiązania ww. uchwał i braku quorum wymaganego przez art. 445 § 1 Kodeksu spółek handlowych na potrzeby podjęcia uchwały w sprawie zmiany statutu objętej punktem 17) planowanego porządku obrad.

Podpisanie aneksu do umowy wydawniczej gry Dark Moon

w dniu 24 czerwca 2025 r., Emitent zawarł ze 101XP Limited z siedzibą w Nikozji aneks do umowy wydawniczej dotyczącej gry Dark Moon, zgodnie z którym zmianie uległy istotne postanowienia dotyczące zasad wypłaty tantiem przysługujących Emitentowi z tytułu sprzedaży Gry. W przypadku osiągnięcia przez Grę przychodu brutto w wysokości co najmniej 200.000 USD w ciągu pierwszych trzydziestu dni kalendarzowych od daty jej komercyjnej premiery, Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie w wysokości 10% przychodu netto, liczonego już od pierwszego zarobionego dolara. Zasady wypłacania pozostałej części tantiem nie ulegają zmianie w stosunku do informacji opublikowanych w raporcie bieżącym ESPI nr 7/2023. Zgodnie z aneksem Emitent przygotował również wersję Prologue gry, którą już dostarczył Wydawcy i która będzie dystrybuowana bezpłatnie za pośrednictwem platformy Steam. Ponadto Emitent dostarczył finalną wersję Gry, tzw. wersja Gold Master, a data komercyjnej premiery Gry zostanie określona po przeprowadzeniu przez Wydawcę, w porozumieniu z Emitentem, analizy kalendarza wydawniczego na platformie Steam, z uwzględnieniem optymalnych uwarunkowań rynkowych i marketingowych. Ostateczna data premiery zostanie podana do publicznej wiadomości niezwłocznie po jej

ustaleniu. Pozostałe postanowienia umowy wydawniczej, które nie zostały objęte zmianami wynikającymi z Aneksu, pozostają w mocy w dotychczasowym brzmieniu.

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

Przyznanie dofinansowania w ramach Programu Funduszy Europejskich dla Nowoczesnej Gospodarki "Granty na Eurogranty"

W dniu 04.08.2025 r., Emitent powziął informację o spełnieniu wymogów przyznania Emitentowi dofinansowania przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości, w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki oraz działania "Granty na Eurogranty" na przygotowanie wniosku o dofinansowanie do programu Kreatywna Europa, Video Games. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 107.000,00 zł. Warunkiem przyznania niniejszego dofinansowania było uzyskanie wyniku oceny wniosku o Eurogrant w Programie UE na poziomie powyżej 50% maksymalnej liczby punktów lub etapów oceny możliwych do osiągnięcia w danym konkursie. Emitent uzyskał 76 pkt na 100 przy progu kwalifikowalności wynoszącym 70 punktów, co pozwoliło na otrzymanie dofinansowania w ramach tego programu. Jeśli chodzi o drugie dofinansowanie w ramach programu Kreatywna Europa, Video Games - Emitentowi nie udało się go uzyskać w związku z wykorzystaniem całego budżetu przez instytucję finansującą.

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	III kwartał 2025*
3.	Realpolitiks II (wersja na Xbox)	Jujubee S.A.	Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A.	PS, XO, NS	2025*
4.	Punk Wars	Jujubee S.A.	Ultimate Games S.A (Xbox)/Jujubee S.A.	XO, PS, NS	TBA
5.	Słowianie (nazwa robocza)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PC	TBA
6.	Emerald Caravan	Space Fox Games S.A./Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	2025
7.	Maggie's Movies – Second Shot	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	konsole	TBA

8.	Space Inn	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	PC, konsole	TBA
9.	Noc Dziadów (nazwa robocza)	Space Fox Games S.A.	Jujubee S.A.	PC, console, mobile	TBA

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

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

SUPERHEROES ACADEMY



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

DARK MOON



Dark Moon będzie grą strategiczną z elementami survivalowymi, osadzoną w konwencji SF. Prace nad grą rozpoczęły się w trzecim kwartale 2019 r. Widoczne jest bardzo duże zainteresowanie tym tytułem w stosunku do dotychczasowych gier Emitenta. Demo gry osiąga bardzo dobre wyniki na platformie Steam, co sugeruje, że będzie to gra z największym potencjałem sprzedażowym w historii Spółki. Jednocześnie należy podkreślić, że na dzień publikacji raportu budżet produkcyjny gry zamyka się w kwocie 1 miliona złotych, co powinno pozwolić na szybki zwrot inwestycji w przypadku potwierdzenia się założeń dotyczących odbioru gry przez rynek. Liczba dodań do listy życzeń osiągnęła pułap prawie 75 tys., co jest wynikiem kilkukrotnie większym od najlepiej dotychczas sprzedających się tytułów Jujubee. Wydawcą tytułu został 101XP Limited z siedzibą w Nikozji. Na dzień pisania raportu prace nad grą zostały ukończone. Emitent przekazał Wydawcy zarówno wersję Prologue i wersję Gold Master gry. Wydawca kończy opracowywanie planu marketingowego, w ramach którego ogłoszone zostaną daty premier wersji Prologue oraz pełnej wersji gry. Wersja Prologue jest to darmowa wersja demonstracyjna gry, pozwalająca na rozgrywkę trwającą do dwóch godzin i umożliwiającą odbiorcom kompleksowe zapoznanie się z zawartością tytułu i jego najważniejszymi funkcjonalnościami. Wersja ta jest znacznie bardziej rozszerzona od strony rozgrywki od zaprezentowanego kilka miesięcy temu grywalnego dema. Zgodnie z ustaleniami z Wydawcą, premiera wersji Prologue ma poprzedzić wydanie pełnej wersji gry o bardzo krótki odstęp czasowy i ma przede wszystkim na celu odświeżenie zainteresowania tytułem tuż przed jego właściwą premierą.

REALPOLITIKS II (wersje konsolowe oraz mobilne)



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

REALPOLITIKS 3: EARTH AND BEYOND



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



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

PUNK WARS (wersje konsolowe)



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

SŁOWIANIE (nazwa robocza)

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

EMERALD CARAVAN (PC, konsole)



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

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

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

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

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



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

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

NOC DZIADÓW (nazwa robocza)

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

SPACE INN (nazwa robocza)

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

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2025

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

OPIS STANU REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI

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

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

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

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

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień publikacji raportu, tj. 14 sierpnia 2025 r.:

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

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

Liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy według stanu na dzień 30 czerwca 2025 r. wynosiła 3 osoby. Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z 7 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło) oraz z 2 osobami w ramach umów B2B. Na dzień 30 czerwca 2025 r. Jujubee S.A. zatrudniała oraz współpracowała łącznie z 12 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>