



jujubee®

**RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA III KWARTAŁ 2025 ROKU**

SPÓŁKA NOTOWANA NA
NEW/CONNECT

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 2025 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2024.

W III kwartale 2025r., Emitent odnotował zysk netto w wysokości 286 zł. Spadek przychodów Emitenta względem minionych kwartałów w szczególności spowodowany jest zakończeniem procesów produkcji objętych umowami wydawniczymi z Fulqrum Publishing Ltd. oraz 101XP Limited. Na dodatni wynik netto złożyły się przede wszystkim przychody ze sprzedaży w wysokości 209,8 tys. zł, do których należą płatności wynikające z tytułu obowiązujących umów z kluczowymi kontrahentami tj. Fulqrum 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 zasadniczo wynikające z otrzymanej dotacji.

W minionym kwartale Spółka powzięła informację o przyznaniu 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. Obecnie w związku z podpisaniem w dniu 29.10.2025 r. umowy z instytucją finansującą, Emitent oczekuje na wpłatę w/w kwoty dofinansowania, która powinna zasilić konto Spółki jeszcze w czwartym kwartale bieżącego roku.

W dniu 29 października 2025 roku, swoją premierę miała gra Dark Moon, co było zapowiedziane raportem Espi nr 12/2025 z dnia 07.10.2025 r. Pierwotnie cena gry została ustalona przez Wydawcę na poziomie 9,99 USD, natomiast w dniu 27.10.2025 r., po analizie i ocenie potencjału rynkowego gry, Wydawca zdecydował o zmianie jej ceny na kwotę 19,99 USD (nie uwzględniając obniżki na premierę) - raport Espi nr 13/2025 z tego samego dnia. W ocenie Wydawcy taka strategia cenowa ma pozwolić na osiągnięcie większych przychodów ze sprzedaży gry w dłuższym okresie czasu. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie posiada danych o poziomie sprzedaży gry, niemniej jest to tytuł, który spotkał się z największym zainteresowaniem ze strony graczy od wielu lat i w ocenie Zarządu ma szansę w ujęciu ilościowym być najlepiej sprzedającą się grą na platformę PC w historii Spółki. Z informacji pozyskanej bezpośrednio z platformy Steam wynika, że sama lista życzeń wygenerowała dotychczas na podstawie jej konwersji sprzedaż ponad 3 tysięcy sztuk, co zważywszy, że dużą część sprzedaży stanowią zwykle odbiorcy nie posiadający danego tytułu na swojej liście życzeń pozwala domniemywać, że faktyczny wolumen sprzedaży jest istotnie wyższy. Choć Spółka oczekiwała lepszych rezultatów, należy pamiętać, że obecnie rynek charakteryzuje się olbrzymią konkurencją i dużo wyższą liczbą premier niż jeszcze kilka lat temu. Jednocześnie Emitent pragnie podkreślić, że pracuje nad licznymi poprawkami i usprawnieniami, które mają na celu zwiększyć atrakcyjność gry i umożliwić osiąganie istotnych wolumenów sprzedaży przy okazji przyszłych promocji. Ponadto gra nie ukazała się jeszcze na platformach GOG i Epic, co, zgodnie z informacjami uzyskanymi od Wydawcy ma nastąpić wkrótce i powinno mieć realny wpływ na wyniki osiągnięte przez produkt – co istotne wersje na obie te platformy zostały już przygotowane i oczekują jedynie na „zielone światło” od JUJUBEE S.A. | ul. Ceglana 4; 40-514 Katowice; Poland | e-mail: contact@jujubee.pl | jujubee.pl

Wydawcy. Należy również zwrócić uwagę, że Dark Moon może się poszczycić sporą liczbą nowych dodań do listy życzeń, a ich łączna liczba przekroczyła już znacznie pułap stu tysięcy użytkowników. Pozwala to oczekiwać, że konwersja wishlisty na sprzedaż będzie następować przy okazji obniżek cen, które będą pojawiać się w nadchodzącym czasie. Emitent prowadzi także z Wydawcą 101XP Limited, rozmowy dotyczące dalszej, korzystnej dla Spółki zmiany warunków współpracy, co pozwoliłoby osiągać przychody ze sprzedaży gry zanim dojdzie do pełnego zwrotu kosztów jej produkcji. Jednocześnie w ramach działalności Emitenta rozwijane są inne projekty oraz aktywnie realizowana jest polityka pozyskania nowych przychodów, m.in. dzięki premierom dotychczasowych gier na konsolach.

Zarząd 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.....	5
PODMIOTY ZALEŻNE.....	6
WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI ZALEŻNEJ	7
ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU.....	8
KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	9
KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA ORAZ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE 2025 R.	16
HARMONOGRAM WYDAWNICZY	18
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 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. Space Inn i Emerald Caravan), 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 ukończony 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 ZALEŻNE

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 zamiarem Zarządu Emitenta była sprzedaż LAB pomiotowi zewnętrznemu 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. W związku z brakiem interesujących ofert nabycia LAB, Zarząd podjął decyzję o połączeniu obu Spółek do końca roku kalendarzowego i w tym celu rozpoczął już prace nad przeprowadzeniem procesu połączenia.

WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI ZALEŻNEJ

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 30.09.2025 r. wraz z danymi porównawczymi za 2024 r.

Wybrane pozycje RZIS	3Q 2025	3Q 2024
	tys. PLN	
Przychody netto ze sprzedaży	1	4
Zysk (strata) ze sprzedaży	-80	-9
EBIT	-80	501
EBITDA	-4	501
Wynik brutto	-17	501
Wynik netto	-17	504

Wybrane pozycje RPP	3Q 2025	3Q 2024
	tys. PLN	
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	4	482
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0	-514
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3	5
Przepływy pieniężne netto razem	3	-27

Wybrane pozycje bilansu	3Q 2025	3Q 2024
	tys. PLN	
Aktywa razem	1 002	1 134
Aktywa trwałe	384	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	1 002	1 134
Kapitał własny, w tym:	680	700
Kapitał podstawowy	8	8
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	329	437
Rezerwy na zobowiązania	0	0
Zobowiązania długoterminowe	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	5	14
Rozliczenia międzyokresowe (dotacja podlegająca amortyzacji)	324	433

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy JUJUBEE S.A. za III 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 III kwartał 2025 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Jednostkowy Bilans (PLN):

BILANS	30.09.2025	30.09.2024
AKTYWA	8 298 315,41	5 706 840,73
Aktywa trwałe	499 897,45	802 957,63
Wartości niematerialne i prawne	474 012,49	781 404,25
Koszty zakończonych prac rozwojowych	474 012,49	781 404,25
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	1 044,96	2 357,38
Środki trwałe	1 044,96	2 357,38
Urządzenia techniczne i maszyny	1 044,96	2 357,38
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	7 798 417,96	4 903 883,10
Zapasy	6 729 544,29	4 516 693,15
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	6 729 544,29	4 516 693,15
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	141 470,98	182 466,17
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:	141 470,98	182 466,17
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	130 877,31	114 767,41
- do 12 miesięcy	130 877,31	114 767,41
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	10 593,67	67 698,76
- inne	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	925 327,88	114 390,38
Krótkoterminowe aktywa finansowe	925 327,88	114 390,38
w jednostkach powiązanych	920 360,00	0,00
- udziały lub akcje	920 360,00	0,00
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	4 967,88	114 390,38
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	4 967,88	114 390,38
- inne środki pieniężne	0,00	0,00

Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 074,81	90 333,40
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00

BILANS	30.09.2025	30.09.2024
PASYWA	8 298 315,41	5 706 840,73
Kapitał (fundusz) własny	5 971 537,83	4 572 119,03
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	838 625,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-6 989 352,20	-7 242 885,98
Zysk/strata netto	62 265,55	306 474,53
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 326 777,58	1 134 721,70
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	632 350,82	287 356,22
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:	632 350,82	287 356,22
- kredyty i pożyczki	308 959,11	40 000,00
- inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	170 142,71	90 936,17
- do 12 miesięcy	170 142,71	90 936,17
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	29 939,62	85 522,57
- z tytułu wynagrodzeń	45 742,85	64 430,72
- inne	77 566,53	6 466,76
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	1 547 006,81	753 056,62
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	1 547 006,81	753 056,62
- długoterminowe	178 715,45	284 398,78
- krótkoterminowe	1 368 291,36	468 657,84

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2025 30.09.2025	01.01.2024 30.09.2024	01.07.2025 30.09.2025	01.07.2024 30.09.2024
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	745 396,42	839 565,38	209 777,13	327 876,32
Przychody netto ze sprzedaży produktów	745 396,42	839 565,38	209 777,13	327 876,32
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	796 098,94	642 452,56	244 766,36	205 862,28
Amortyzacja	234 538,35	233 070,63	80 347,47	77 417,91
Zużycie materiałów i energii	3 186,38	4 583,03	1 110,38	1 237,94
Usługi obce	277 945,66	225 925,87	70 986,89	71 434,09
Podatki i opłaty	1 632,30	3 111,60	350,00	156,23
Wynagrodzenia	87 393,87	91 178,86	29 131,29	29 181,29
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	17 172,99	17 700,44	5 724,33	5 724,33
Pozostałe koszty rodzajowe	3 932,11	3 694,97	2 884,95	285,51
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	170 297,28	63 187,16	54 231,05	20 424,98
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-50 702,52	197 112,82	-34 989,23	122 014,04
Pozostałe przychody operacyjne	139 270,91	139 026,71	46 109,44	46 108,98
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	700,00	0,00	0,00
Dotacje	138 326,22	138 326,22	46 108,74	46 108,74
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	944,69	0,49	0,70	0,24
Pozostałe koszty operacyjne	18,44	32,38	1,63	25,03
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	18,44	32,38	1,63	25,03
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	88 549,95	336 107,15	11 118,58	168 097,99
Przychody finansowe	2 043,14	0,00	217,05	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	2 025,56	0,00	217,05	0,00
Koszty finansowe	28 327,54	29 632,62	11 049,25	22 696,79
Odsetki	25 607,92	22 017,86	10 079,44	16 975,08
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	2 719,62	7 614,76	969,81	5 721,71
ZYSK (STRATA) BRUTTO	62 265,55	306 474,53	286,38	145 401,20
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	62 265,55	306 474,53	286,38	145 401,20

Jednostkowe Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2025 30.09.2025	01.01.2024 30.09.2024	01.07.2025 30.09.2025	01.07.2024 30.09.2024
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	5 575 272,28	3 427 019,50	5 971 251,45	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	5 971 251,45	3 507 756,10
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	688 480,00	525 000,00	709 355,00	525 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	20 875,00	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	20 875,00	0,00	0,00	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	12 189 269,48	10 144 905,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	313 125,00	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	313 125,00	0,00	0,00	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	838 625,00	0,00	838 625,00
Zwiększenie	0,00	838 625,00	0,00	838 625,00
Zmniejszenie	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	838 625,00	0,00	838 625,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-7 242 885,98	-7 242 885,98	-6 927 373,03	-7 081 812,65
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	-6 927 373,03	-7 081 812,65
Wynik netto:	62 265,55	306 474,53	286,38	145 401,20
- zysk netto	62 265,55	306 474,53	286,38	145 401,20

- strata netto	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	5 971 537,83	4 572 119,03	5 971 537,83	4 572 119,03
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	5 971 537,83	4 572 119,03	5 971 537,83	4 572 119,03

Jednostkowy Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2025 30.09.2025	01.01.2024 30.09.2024	01.07.2025 30.09.2025	01.07.2024 30.09.2024
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-803 319,21	-648 899,22	-162 438,87	-512 956,89
Zysk (strata) netto	62 265,55	306 474,53	286,38	145 401,20
Korekty razem	-865 584,76	-955 373,75	-162 725,25	-658 358,09
Amortyzacja	234 538,35	233 070,63	80 347,47	77 417,91
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	15 528,48	22 017,86	10 079,44	16 975,08
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	-745 620,39	-941 882,92	-109 946,09	-519 132,23
Zamiana stanu należności	53 792,77	14 829,46	35 248,09	-52 021,29
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-279 845,88	-31 579,39	-131 122,75	-42 291,86
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-143 978,09	-251 829,39	-47 331,41	-139 305,70
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-803 319,21	-648 899,22	-162 438,87	-512 956,89
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-3 252,03	0,00	-3 252,03	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	3 252,03	0,00	3 252,03	0,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	3 252,03	0,00	3 252,03	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	-3 252,03	0,00	-3 252,03	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	788 826,27	757 458,51	146 366,27	537 393,23
Wpływy	804 354,75	1 113 717,30	191 395,64	838 625,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	334 000,00	838 625,00	0,00	838 625,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	278 959,11	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	191 395,64	275 092,30	191 395,64	0,00
Wydatki	15 528,48	356 258,79	45 029,37	301 231,77
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	0,00	334 240,93	34 949,93	284 256,69
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	22 017,86	10 079,44	16 975,08
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	788 826,27	757 458,51	146 366,27	537 393,23

Przepływy pieniężne netto razem	-17 744,97	108 559,29	-19 324,63	24 436,34
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-17 744,97	108 559,29	-19 324,63	24 436,34
Środki pieniężne na początek okresu	22 712,85	5 831,09	24 292,51	89 954,04
Środki pieniężne na koniec okresu	4 967,88	114 390,38	4 967,88	114 390,38

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

KOMENTARZ DOT. WYNIKÓW FINANSOWYCH W III KWARTALE 2025 R.

W III kwartale 2025 r. Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży na poziomie 209,8 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży największą pozycję stanowiły przychody wynikające z zawartych umów wydawniczych (tj. Fulqrum Publishing Ltd., 101XP Limited, Artifex Mundi, Forever Entertainment, FuRyu Corporation oraz Astragon Entertainment GmbH) jak również bezpośrednia sprzedaż tytułów Emitenta za pośrednictwem platform dystrybucyjnych. Spadek przychodów ze sprzedaży względem minionych kwartałów w największym stopniu spowodowany jest zakończeniem etapu produkcyjnego gier objętych umowami wydawniczymi z Fulqrum Publishing Ltd. oraz 101XP Limited.

Koszty działalności operacyjnej w III kwartale br. wyniosły 244,8 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejsze pozycje stanowiły: usługi obce w kwocie 71,0 tys. zł, amortyzacja w kwocie 80,3 tys. zł (związana głównie z zakończonymi pracami rozwojowymi w ramach projektów B+R), wartość sprzedanych towarów w kwocie 54,2 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”). W ujęciu rocznym istotną pozycję stanowią zapasy, których wartość związana jest z kosztami poniesionymi przede wszystkim na projekt Dark Moon oraz Realpolitik 3, a dodatkowo z przejściem projektów od Spółki Space Fox Games S.A., w ramach podziału przez wydzielenie, które Emitent będzie rozwijał. Istotny wzrost rozliczeń międzyokresowych krótkoterminowych również związany jest z przejściem 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 i rozliczony z Komisją Europejską, która udzieliła powyższej dotacji, na początku sierpnia 2025 r.

Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka wykazała stratę na poziomie 35,0 tys. zł, co jest związane ze zmniejszeniem wpływów z tyt. umów produkcyjnych oraz rzadszymi płatnościami wynikającymi z kończących się umów wydawniczych. 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 11,1 tys. zł. Biorąc pod uwagę poniesione koszty finansowe Spółka w III kwartale 2025 r. wykazała zysk netto na poziomie 286 zł.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ W III KWARTALE 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, mimo uzyskania pozytywnej oceny wniosku kwalifikującej projekt do otrzymania dofinansowania.

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

Premiera gry „Dark Moon” w dniu 29 października 2025 roku.

Nie uwzględniając obniżki na premierę, ostatecznie cena gry została ustalona przez Wydawcę na poziomie 19,99 USD, przy założeniu, że taka strategia cenowa pozwoli na osiągnięcie większych przychodów ze sprzedaży w dłuższym okresie czasu. Jednocześnie Wydawca podjął decyzję o rezygnacji z publikacji wersji Prologue, aby w pełni skoncentrować się na premierze właściwej wersji Gry oraz zapewnić jej maksymalną widoczność na platformie Steam. Gra spotkała się z największym zainteresowaniem ze strony rynku jeśli chodzi o premiery Spółki na platformie PC od wielu lat i Emitent spodziewa się, że z racji na tematykę tytułu oraz cały czas widoczne zainteresowanie, jej sprzedaż będzie się utrzymywać w dłuższym okresie, szczególnie przy okazji obniżek cen związanych z promocjami. W ocenie Zarządu, szczególnie powinno się to ujawniać, kiedy to gra będzie dostępna w cenie poniżej psychologicznego pułapu 10 dolarów, tym bardziej, że liczba dodań do listy życzeń jest rekordowa i przekroczyła 100 tysięcy. Ponadto nowi gracze cały czas grę dodają do obserwowanych, czyli można domniemywać, że są zainteresowani jej zakupem w przyszłości. Jednocześnie Emitent uważa, że na zwiększenie poziomu sprzedaży będzie miało wpływ zwiększenie średniej ocen z obecnych niecałych 60% do ponad 70% na platformie Steam oraz wydanie gry już ze wszystkimi poprawkami na kolejnych platformach dystrybucyjnych

takich jak GOG czy Epic Games Store. Aktualnie Spółka prowadzi istotne działania m.in. polegające na wprowadzaniu zmian w balansie rozgrywki, co sugerowali gracze w swoich komentarzach i recenzjach, co z kolei pozwoli na jeszcze lepsze dostosowanie produktu do ich potrzeb i oczekiwań. Proces ten został zaplanowany na najbliższe tygodnie i jego zakres może zostać rozszerzony o wprowadzenie nowych funkcjonalności czy trybów rozgrywki, jeżeli dojdzie do takich ustaleń w trakcie prowadzonych aktualnie rozmów z wydawcą, które obejmują również ustalanie warunków, na jakich Emitent zdecydowałby się na wprowadzenie dodatkowych rozwiązań w grze (mogłyby nimi być np. dodanie trybu Sandbox czy alternatywnych zadań lub celów oferujących inne wrażenia z rozgrywki). Pozostałe informacje dotyczące Dark Moon znajdują się w sekcji raportu dotyczącej tej gry, zamieszczonej poniżej.

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	konsole	TBA
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	2025*
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	TBA
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, TBA - To Be Announced (do ogłoszenia w późniejszym czasie)

SUPERHEROES ACADEMY



Gra strategiczna, której istotą 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 jest grą strategiczną z elementami survivalowymi, osadzoną w konwencji SF. Prace nad grą rozpoczęły się w trzecim kwartale 2019 r., a Wydawcą tytułu został 101XP Limited z siedzibą w Nikozji. Budżet produkcyjny gry na dzień publikacji raportu wyniósł 1.252 tys. złotych. Premiera gry miała miejsce 29 października 2025r. Jednocześnie zrezygnowano z publikacji darmowej wersji Prologue. Tytuł spotkał się z największym zainteresowaniem ze strony rynku i graczy od lat względem dotychczasowych produkcji Spółki i został pozytywnie oceniony przez prasę branżową otrzymując ocenę 7.5/10 od popularnego serwisu o grach PPE.PL. Choć gra nie osiągnęła na ten moment oczekiwanego sukcesu rynkowego, to Emitent wciąż widzi w niej istotny potencjał

sprzedażowy, szczególnie, że tytuł jest pozbawiony istotnych błędów i większość uwag graczy dotyczy balansu rozgrywki, który może zostać szybko zmieniony. Znacznie większa dynamika sprzedaży gry Dark Moon względem innych tytułów Studia, możliwość dokonywania dzięki feedbackowi graczy poprawek zwiększających atrakcyjność produktu jak również zamiar wydania gry na nowe platformy dystrybucji (GOG i Epic), pozwalają sądzić, że sprzedaż będzie się aktywować przy okazji obniżek, szczególnie jeśli do tego czasu tytuł doczeka się dalszych poprawek i wprowadzenia zasugerowanych przez graczy funkcjonalności, które są przedmiotem obecnie prowadzonych negocjacji z wydawcą 101XP. Ponadto Emitent oczekuje, że bardzo duża lista życzeń będzie się w przyszłości przekładać na sprzedaż, która umożliwi pełen zwrot inwestycji. Warto nadmienić, że na moment publikacji niniejszego raportu Spółka nie posiada jeszcze wiedzy dotyczącej dotychczasowej sprzedaży i choć liczba recenzji jest już znacznie wyższa niż w przypadku innych gier wyprodukowanych przez Emitenta po podobnym czasie od premiery, to dopiero dane od wydawcy dadzą szerszy obraz i pozwolą ocenić jak sprzedaż będzie się kształtować w dłuższym okresie.

REALPOLITIKS II (wersje konsolowe oraz mobilne)



Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitiks. 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 Fulqrum 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)



Drua 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 III 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 listopada 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 września 2025 r. wynosiła 2 osoby. Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z 5 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło). Na dzień 30 września 2025 r. Jujubee S.A. zatrudniała oraz współpracowała łącznie z 7 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>