

JUJUBEE S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY

KAPITAŁOWEJ

ZA ROK 2025

Katowice, dn. 23.03.2026

SPIS TREŚCI

Informacje ogólne o Spółce Dominującej	3
Organy Spółki Dominującej	3
Struktura akcjonariatu Spółki Dominującej.....	4
Informacje ogólne o Spółce Zależnej, w tym struktura własności	5
Informacje o sprawozdaniu z działalności.....	6
Profil działalności Grupy Kapitałowej.....	6
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w 2025 r.	7
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły po zakończeniu 2025 r.	10
Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej.....	13
Ważniejsze działania Grupy Kapitałowej w zakresie badań i rozwoju	13
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej	13
Wskaźniki Finansowe Spółki Dominującej	16
Wskaźniki Finansowe Grupy Kapitałowej.....	17
Udziały i akcje własne Grupy Kapitałowej.....	18
Oddziały i zakłady grupy Kapitałowej.....	18
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych Grupy Kapitałowej.....	18
Wpływ działalności Grupy Kapitałowej na środowisko	19
Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne Grupy Kapitałowej	19
Czynniki ryzyka i opis zagrożeń	19
Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	23
Podpisy Zarządu Jujubee S.A.	23



Informacje ogólne o Spółce Dominującej

Nazwa: Jujubee S.A.

Siedziba: 40-007 Katowice, ul. Uniwersytecka 13

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

Organy Spółki Dominującej

Zarząd:

- Aleksander Korulski – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

- 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.



Struktura akcjonariatu Spółki Dominującej

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. W dniu 20.02.2026 r., do Spółki Emitenta wpłynęły dwa zawiadomienia od Prezesa Zarządu Emitenta - Pana Aleksandra Korulskiego tj., zawiadomienie o transakcji na akcjach Emitenta uzyskane w trybie art. 19 Rozporządzenia MA oraz zawiadomienie o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta. Składając niniejsze zawiadomienia Pan Aleksander Korulski poinformował Spółkę o dodatkowych warunkach zawartej umowy sprzedaży, zgodnie z którymi:

- całość środków pochodzących z transakcji przeznaczy on niezwłocznie jako zaliczkę na poczet objęcia akcji nowej emisji Spółki, w cenie nie mniejszej niż 1 zł za akcję;
- jeśli do dnia 30.09.2026 roku nie nastąpi wprowadzenie akcji objętych powyższą umową do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect, na żądanie kupującego zgłoszone najpóźniej w dniu 15.10.2026 roku i według decyzji sprzedającego, albo odkupi od kupującego wszystkie akcje objęte umową za łączną kwotę 200.000 zł, albo dokona sprzedaży na rzecz kupującego dodatkowych 300.000 akcji Emitenta za łączną cenę 1 zł, dokonując tym samym uśrednienia ceny sprzedaży akcji względem kupującego do kwoty jednostkowej wynoszącej 40gr za jedną akcję;
- nie zbędzie on, ani nie dokona rozporządzenia lub obciążenia, ani w jakikolwiek inny sposób nie przeniesie bezpośrednio ani pośrednio prawa własności do 500.000 posiadanych przez siebie po zawarciu niniejszej umowy akcji Emitenta do dnia 31.12.2026 roku "lock-up"

Akcjonariat (stan na dzień 31 grudnia 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%



Akcjonariat (stan na dzień 23 marca 2026 r.):

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Aleksander Korulski	653.050	9,21%	653.050	9,21%
Pozostali	6.440.500	90,79%	6.440.500	90,79%
Razem	7.093.550	100,00%	7.093.550	100,00%

Informacje ogólne o Spółce Zależnej, w tym struktura własności

Emitent w ramach przejęcia części majątku Space Fox Games S.A. przejęła także 100% udziałów o łącznej wartości nominalnej 8.000 zł, 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. Zamiarem Zarządu Emitenta była i nadal jest sprzedaż LAB pomiotowi zewnętrznemu lub połączenie obu Spółek.

W związku z niespełnieniem przez Emitenta wymogów zawartych w art. 57 ust. 1 pkt. 1 ustawy o rachunkowości, Emitent na chwilę obecną zobowiązany jest do sporządzenia rocznego raportu skonsolidowanego za 2025 rok oraz do sporządzania kwartalnych raportów skonsolidowanych za 2026 rok.



Informacje o sprawozdaniu z działalności

Spółka Dominująca zdecydowała się skorzystać z możliwości przewidzianej przez art. 55 ust. 2a ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tekst jednolity Dz. U. z 2021 roku, poz. 217), który przewiduje możliwość sporządzenia sprawozdania z działalności grupy kapitałowej łącznie ze sprawozdaniem z działalności jednostki dominującej jako jedno sprawozdanie.

Profil działalności Grupy Kapitałowej

Spółka Dominująca 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. Ponadto Spółka wspiera gry obecnie dostępne już na rynku poprzez wydawanie płatnych dodatków oraz portowanie 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 zakupie silnika Unity 3D firmy Unity Technologies, który pozwala na szybkie i efektywne tworzenie gier na wiele platform jednocześnie.

Spółka Dominująca pracuje nad ugruntowaniem swojej pozycji, zwiększeniem rozpoznawalności marki i skali biznesu. Drogą do osiągnięcia celu są opracowywane przez Spółkę własne projekty gier, z wydawaniem do dwóch tytułów o budżecie 1-2 mln zł rocznie przy jednoczesnym rozwijaniu mniejszych projektów oraz stała współpraca z zewnętrznymi wydawcami zapewniająca ciągłość funkcjonowania organizacji. Wraz z takimi projektami jak KURSK, Realpolitiks, Deep Diving Simulator czy Dark Moon, Spółka odeszła od produkowania gier przeznaczonych wyłącznie na platformy mobilne czego przykładem jest niedawna premiera gry Realpolitiks 2 na konsolach Microsoft Xbox w dniu 19 marca 2026 roku.



Obecnie Spółka Dominująca po uporządkowaniu portfolio, co wiązało się ze zbyciem i przeniesieniem za wynagrodzeniem pieniężnym - praw własności intelektualnej do wybranych gier (raport ESPI nr 1/2026 z dnia 29.01.2026 r.), chcąc wybrać optymalny sposób realizacji długoterminowej strategii, a także dążąc do zwiększenia skali działania Spółki oraz umocnienia jej pozycji na rynku, w dniu 18 lutego 2026 r. rozpoczęła przegląd opcji strategicznych. Zarząd Spółki Dominującej będzie brał pod uwagę różne opcje strategiczne, w tym przede wszystkim połączenie z innym podmiotem, partnerstwo strategiczne, pozyskanie inwestora strategicznego lub finansowego, przeprowadzenie innej transakcji mogącej skutkować zmianą struktury akcjonariatu Spółki, jak również ewentualny brak działań związanych z ww. możliwymi scenariuszami.

Spółka Zależna Space Fox Lab nie prowadzi w tej chwili działalności operacyjnej, a Zamiarem Zarządu Spółki Dominującej jest sprzedaż LAB pomiotowi zewnętrznemu lub połączenie obu Spółek.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w 2025 r.

Emisja akcji serii R.

W dniu 18 lutego 2025 r., na podstawie upoważnienia zawartego w §3a Statutu Spółki, Zarząd Emitenta podjął w formie aktu notarialnego uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany Statutu Spółki. Zgodnie z treścią Uchwały kapitał zakładowy Spółki uległ podwyższeniu o kwotę 20.875,00 zł, tj. do kwoty 709.355,00 zł, poprzez emisję 208.750 akcji zwykłych na okaziciela, oznaczonych jako seria R, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki, za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały ustalił cenę emisyjną za jedną Akcją Serii R w wysokości 1,60 zł za akcję.

Zgodnie z treścią Uchwały, uzasadnieniem dla wyłączenia prawa poboru do Akcji Serii R było zaoferowanie Akcji Serii R nowemu inwestorowi lub inwestorom, którzy wniosą do Spółki środki pieniężne na jej rozwój. Pozyskane w wyniku emisji środki przyczynią się do wzrostu wartości Spółki, co będzie korzystne dla wszystkich akcjonariuszy. Jednocześnie w dniu 18 lutego 2025 r., za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w formie uchwały doszło do zawarcia umowy objęcia wszystkich emitowanych Akcji Serii R, tj. 208.750 sztuk Akcji Serii R po cenie emisyjnej wynoszącej 1,60 zł za akcję, z Prezesem



Zarządu Spółki Panem Aleksandrem Korulskim. Wszystkie wpłaty z tytułu objęcia Akcji Serii R zostały dokonane i zaksięgowane przed dniem zawarcia umowy objęcia Akcji Serii R, a łączne wpływy brutto z tytułu emisji Akcji Serii R wyniosły łącznie 334.000,00 zł. Rejestracja w/w emisji akcji serii R w KRS nastąpiła w dniu 05.05.2025 r.

Zawarcie umowy kredytowej z Santander Bank Polska S.A.

W dniu 7 marca 2025 r., Spółka zawarła z Santander Bank Polska S.A. z siedzibą w Warszawie, umowę kredytu ratalnego na kwotę 370.000,00 zł. Głównym celem przeznaczenia środków finansowych pochodzących z tytułu zawartej Umowy jest finansowanie bieżącej działalności Spółki. Kredyt oprocentowany jest według zmiennej stopy procentowej równej WIBOR 3M powiększonej o marżę Banku. Spłata kredytu nastąpi w 36 miesięcznych ratach. Wierzytelności Banku z tytułu zawartej Umowy są zabezpieczone m.in. w postaci gwarancji bankowej oraz weksla in blanco wraz z deklaracją wekslową. Pozostałe warunki Umowy, w tym dotyczące zasad oprocentowania i płatności odsetek, udostępnienia i wykorzystania kredytu czy zasad jego spłaty nie odbiegają od powszechnie stosowanych dla tego rodzaju umów.

Premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformę PC.

W dniu 24.04.2025 r., odbyła się premiera gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond na platformę PC. Podstawowa cena za grę została ustalona na poziomie 24,99 EUR/USD. Wynagrodzenie od wydawcy w pełni pokrywa koszt wyprodukowania gry. Przy okazji realizacji trzeciej odsłony gry, Spółka opracowała i rozwinęła nowe technologie, szczególnie w obszarze wykorzystania AI, dzięki czemu jest odtąd w stanie opracowywać gry Grand Strategy w budżecie nawet kilka razy niższym niż wyniósł budżet produkcyjny Realpolitiks 3. W ramach porządkowania portfolio Spółki, w związku z poziomem dotychczasowych oraz dalszych zakładanych przychodów z tytułu sprzedaży gry, została ona objęta umową przeniesienia praw własności intelektualnej do wybranych gier z dnia 29 stycznia 2026 r., a w toku badania sprawozdania finansowego za 2025 dokonano odpisu w wysokości 91% wartości zapasów dotyczących tej gry.

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

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.

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. Zarząd Spółki uważa, że wprowadzone do gry poprawki spowodują poprawę oceny gry na Steam (obecnie status: Mieszane). Stosowana przez wydawcę praktyka promocji powinna przyciągnąć do gry nowych graczy, których pozytywne recenzje powinny się przełożyć na zwiększoną sprzedaż. Obecna wielkość Whishlisty pozwala przypuszczać, że w miarę kolejnych promocji gracze wykażą większe zainteresowanie tytułem. Jednocześnie Spółka prowadzi działania mające na celu wydanie gry na platformach konsolowych co przyniesie Spółce dodatkowe przychody z tego tytułu. Spółka zamierza realizować wydanie na konsole w modelu bezkosztowym, analogicznie jak to miało miejsce dla tytułów Realpolitiks 2 i Punk Wars.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły po zakończeniu 2025 r.

Zawarcie umowy przeniesienia praw własności intelektualnej do wybranych gier:

W dniu 29.01.2026 Spółka Jujubee S.A., zawarła umowę z osobą fizyczną prowadzącą działalność gospodarczą, która jest akcjonariuszem Spółki posiadającym mniej niż 5% akcji oraz która pełniła w przeszłości funkcję Prezesa Zarządu Emitenta, dotyczącą przeniesienia całości praw własności intelektualnej do wybranych tytułów z portfolio Spółki. Przedmiotem umowy jest przeniesienie praw własności intelektualnej na wszystkich znanych polach eksploatacji do grupy gier komputerowych i mobilnych (obecnie m.in. na platformie Steam, GOG oraz wybranych obowiązujących umów wydawniczych), które na dzień zawarcia Umowy generują dla Spółki marginalne i malejące przychody, typowe dla tytułów znajdujących się w późnej fazie cyklu życia, jak i również do wybranych projektów nieukończonych, w odniesieniu do których Spółka nie planuje ponoszenia dalszych nakładów inwestycyjnych:

- COVID: The Outbreak aka VIRUS: The Outbreak



- Deep Diving Simulator aka Deep Diving Adventures
- Deep Diving VR
- FLASHOUT 3
- FLASHOUT 3D: Enhanced Edition
- Flashout 2
- KURSK
- Maggie's Movies - Second Shot
- Punk Wars
- RIN - The Last Child
- Realpolitiks
- Realpolitiks 3: Earth and Beyond
- Realpolitiks II
- Spellcrafter
- Superheroes Academy
- Suspect In Sight
- Suspect: The Run!
- Take Off: The Flight Simulator
- Truck Simulation 19

Zgodnie z treścią Umowy Spółka Jujubee S.A. przeniosła na Kupującego również wszelkie przysługujące jej prawa i uprawnienia wynikające z umowy wydawniczej dotyczącej gry Emerald Caravan, z zastrzeżeniem, że Spółka pozostaje współwydawcą gry w relacji z właścicielem IP, tj. Spółką zależną Emitenta - Space Fox Lab sp. z o.o. Wskazane produkty nie generują obecnie istotnych przychodów, a w części przypadków z uwagi na strukturę obowiązujących umów wydawniczych oraz brak zwrotu poniesionych kosztów produkcji nie generują ich wcale. Produkty, które nadal wykazują sprzedaż, odnotowują systematyczny spadek przychodów, charakterystyczny dla tytułów znajdujących się w późnej fazie cyklu życia. Natomiast projekty pozostające w fazie produkcji nie spotkały się z zainteresowaniem wydawców, w związku z czym nie pozyskano dla nich finansowania zewnętrznego.

W ocenie Spółki kontynuowanie ich rozwoju ze środków własnych jest ekonomicznie nieuzasadnione. Spółka otrzymała wynagrodzenie pieniężne z tytułu sprzedaży praw w wysokości 100 tysięcy zł netto, płatne w dwóch ratach po spełnieniu warunków wskazanych szczegółowo w Umowie, co w opinii Zarządu pozwala na monetyzację aktywów nieistotnych z punktu widzenia bieżącej strategii produktowej Spółki. Umowa nie obejmuje praw do IP dla gry Dark Moon, jak i wewnątrz rozwijanych przez studio projektów Słowianie (nazwa robocza), Space Inn, Dziady (nazwa robocza), czy niezapowiedzianych dotąd projektów Plague i The Alchemist (nazwy robocze). Ponadto, Spółka zachowała prawo do przychodów z gier, które na dzień zawarcia Umowy zostały już wydane, lub zostały już objęte umową wydawniczą na następujących platformach: PlayStation, Xbox i Nintendo, w tym do przychodów z umowy wydawniczej zawartej z Ultimate Games S.A. (komunikat ESPI nr 10/2024 z dnia 18 kwietnia 2024 r.).

Jednocześnie, wraz z zawarciem Umowy, Spółka uzyskała prawo do 10% udziału w przychodach netto z tytułu ewentualnych kontynuacji, sequeli lub utworów pochodnych opartych o sprzedane IP (z wyłączeniem portów ww. gier na inne platformy, które nie stanowią utworów pochodnych w rozumieniu niniejszej Umowy, przy czym przez port rozumie się wyłącznie techniczne



dostosowanie gry do innej platformy, bez istotnych zmian w jej treści, mechanice lub fabule), a także z tytułu sprzedanych praw do gier których produkcję kupujący ukończy po dacie zawarcia Umowy, w tym m.in. projektów, których dalszy rozwój nie jest obecnie prowadzony przez Spółkę z racji na brak zainteresowania wydawców i możliwości pozyskania finansowania na ich dokończenie, takich jak Emerald Caravan oraz Superheroes Academy, przy czym Spółka nie ponosi i nie planuje już ponosić jakichkolwiek nakładów związanych z ich dalszą produkcją, nadto mechanizm udziału w przyszłych przychodach nie wiąże się dla Spółki z obowiązkiem ponoszenia dalszych nakładów inwestycyjnych ani kosztów operacyjnych.

Strony umowy przewidują, że pierwszy nowy produkt oparty o przeniesione IP może zostać wprowadzony na rynek jeszcze w pierwszym półroczu 2026 roku, co może stanowić źródło potencjalnych przyszłych przychodów dla Spółki w ramach mechanizmu tantiemowego, bez ponoszenia przez Spółkę dodatkowych nakładów inwestycyjnych. Transakcja stanowi element porządkowania portfolio projektów Spółki oraz koncentracji na kluczowych obszarach działalności. Umowa obejmuje również zobowiązanie, bez dodatkowego wynagrodzenia, do udzielania przez nabywcę ograniczonego wsparcia o charakterze pomocniczym dotyczącego m.in. działań promocyjnych, marketingowych czy inwestorskich.

Podjęcie uchwały zarządu w sprawie rozpoczęcia procesu przeglądu opcji strategicznych:

W dniu 18 lutego 2026 r. Zarząd Jujubee S.A., mając na względzie interes Akcjonariuszy oraz chcąc wybrać optymalny sposób realizacji długoterminowej strategii Spółki, a także dążąc do zwiększenia skali działania Spółki oraz umocnienia jej pozycji na rynku, podjął w formie uchwały decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych. Zarząd będzie brał pod uwagę różne opcje strategiczne, w tym przede wszystkim połączenie z innym podmiotem, partnerstwo strategiczne, pozyskanie inwestora strategicznego lub finansowego, przeprowadzenie innej transakcji mogącej skutkować zmianą struktury akcjonariatu Spółki, jak również ewentualny brak działań związanych z ww. możliwymi scenariuszami.

W ramach tego procesu, w zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy prawa, wybranym podmiotom mogą być udzielane dodatkowe informacje o Spółce. W związku z powyższym, Zarząd może do tego procesu zaangażować doradców finansowych i prawnych oraz członków Rady Nadzorczej. Intencją procesu jest zapewnienie Spółce silnego i bezpiecznego dalszego rozwoju oraz maksymalizacja jej wartości dla Akcjonariuszy. Zgodnie z podjętą uchwałą przegląd opcji strategicznych potrwa maksymalnie do II kwartału 2026 roku włącznie.

Ustalenie daty premiery gry Realpolitiks 2 na konsolach Microsoft Xbox:

W dniu 19 marca 2026 r., miejsce miała premiera gry Realpolitiks 2, w wersji na platformę Xbox w sklepie cyfrowym Microsoft Store. Cena gry została ustalona na kwotę 24.99\$. Zgodnie z treścią umowy zawartej z wydawcą Ultimate Games S.A., Spółka nie ponosiła żadnych kosztów związanych z konwersją, natomiast będzie otrzymywała uzgodniony procent od zysku netto ze sprzedaży Gry.



Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej

Cele strategiczne Spółki na 2026 r. obejmują realizację następujących zadań:

- Zawarcie kontraktu z partnerem zewnętrznym w celu wydania gry Dark Moon na konsole;
- Wydanie gry Punk Wars na konsoli Xbox z partnerem Ultimate Games S.A. oraz działania w celu jej wydania na konsole Nintendo Switch i PlayStation;
- Znalezienie wydawców dla projektów z portfolio Spółki znajdujących się w fazie prototypu np. projekt Space Inn, Dziady czy Słowianie;
- Pozyskanie środków z programów dofinansowań;
- Kontynuacja przeglądu opcji strategicznych przez Spółkę Dominującą celem nawiązania współpracy z partnerem strategicznym/finansowym lub połączenia z innym podmiotem.

Ważniejsze działania Grupy Kapitałowej w zakresie badań i rozwoju

W roku 2025 Grupa Kapitałowa nie realizowała projektów w zakresie badań i rozwoju.

Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

W 2025 r. Spółka Dominująca wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości 839 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. Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka Dominująca poniosła stratę rzędu -274 tys. zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2025 r. w Spółce Dominującej wyniosły 1.112 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejszą pozycję stanowiły: usługi obce (440 tys. zł), amortyzacja (312 tys. zł)



(związana głównie z zakończonymi pracami rozwojowymi w ramach projektów B+R) oraz wynagrodzenia w kwocie 116 tys. zł. Ponadto Emitent odnotował pozostałe przychody operacyjne w kwocie 197 tys. zł na co składają się przychody z tytułu dotacji. Emitent poniósł stratę z działalności operacyjnej w kwocie -3.226 tys. zł oraz stratę netto na poziomie -3.961 tys. zł. Istotną pozycją wpływającą na wynik finansowy był odpis aktualizacyjny wartości zapasów na kwotę 3.138 tys. zł opisany poniżej.

W toku prac dotyczących przygotowania jednostkowego sprawozdania finansowego Emitenta za 2025 r., Emitent podjął decyzję o dokonaniu na dzień bilansowy 31.12.2025 r., odpisu aktualizującego wartość zapasów w łącznej kwocie 3.138 tys. zł. Odpis ten dotyczy następujących gier Emitenta:

- odpis w wysokości 50% wartości zapasów dotyczy następujących gier: Dark Moon, Realpolitiks 2, Punk Wars, Gore Doctor Nintendo Switch;
- odpis w wysokości 91% wartości zapasów dotyczy następujących gier: Realpolitiks 3, MAGGIE'S MOVIES - SECOND SHOT!, RIN: The Last Child;
- odpis w wysokości 100% wartości zapasów dotyczy następujących gier: Flashout 3, SUPERHEROES ACADEMY;

Mniejsze odpisy dotyczą następujących gier będących obecnie na etapie prototypu: Słowianie oraz Noc Dziadów. Dokonany odpis wynika zasadniczo m.in. z poziomu dotychczasowych oraz dalszych zakładanych przychodów z tytułu sprzedaży ww. gier, opóźnienia w wydaniu części ww. gier na konsole z 2025 na 2026 rok, a także braku rozwoju części powyższych tytułów w 2025 roku. Odpis został ujęty w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2025 w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne - aktualizacja wartości aktywów niefinansowych", a tym samym wpłynął na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów.

Jednocześnie Zarząd w toku przygotowywania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2025 powziął informację o konieczności dokonania obniżenia wartości zapasów oraz kosztów zakończonych prac rozwojowych w spółce zależnej Emitenta - Space Fox LAB Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni. Powyższe jest spowodowane niezrealizowaniem w wystarczającym zakresie celów biznesowych bazujących na tych aktywach, w tym nieosiągnięciem założonych wyników finansowych przez Space Fox Lab. Skutkiem tego jest obniżenie wartości udziałów posiadanych przez Emitenta do wysokości kapitałów własnych Spółki zależnej. Powyższy odpis spowodował zmianę w pozycji krótkoterminowe aktywa finansowe/ w jednostkach powiązanych/udziały lub akcje z kwoty 920 tys. zł do kwoty 125 tys. zł, tj. o kwotę 795 tys. zł, która to kwota ujęta została w pozycji koszty finansowe/aktualizacja wartości aktywów finansowych.

Powyższe informacje były niezwłocznie przekazywane do publicznej wiadomości w drodze raportów: Espi nr 6/2026 z dnia 18.03.2026 r. oraz 7/2026 z dnia 21.03.2026 r.



Na poziomie wyniku skonsolidowanego Grupa Kapitałowa odnotowała stratę netto w wysokości -3.959 tys. zł. W zdecydowanym stopniu wynik ten spowodowany jest dokonaniem odpisów aktualizujących w Spółce Dominującej tj. odpisu dotyczącego gier Emitenta w wysokości 3.138 tys. zł oraz odpis związany z koniecznością obniżenia wartości zapasów oraz kosztów zakończonych prac rozwojowych w spółce zależnej Emitenta - Space Fox LAB Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni, skutkujący obniżeniem wartości zapasów o kwotę 495 tys. zł oraz prac rozwojowych o kwotę 58 tys. zł.

Ponadto Grupa Kapitałowa wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości 839 tys. zł. W strukturze przychodów ze sprzedaży największą pozycję stanowiły przychody wynikające z zawartych umów wydawniczych Spółki Dominującej (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. Na poziomie wyniku ze sprzedaży Grupa Kapitałowa poniosła stratę rzędu -375 tys. zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2025 r. w wyniku skonsolidowanym wyniosły 1.213 tys. zł. W strukturze kosztowej najistotniejszą pozycję stanowiły: usługi obce (443 tys. zł), amortyzacja (410 tys. zł) oraz wynagrodzenia w kwocie 116 tys. zł. Ponadto Grupa Kapitałowa odnotował pozostałe przychody operacyjne w kwocie 285 tys. zł na co składają się przychody z tytułu dotacji. Grupa Kapitałowa poniosła stratę z działalności operacyjnej w kwocie -3.792 tys. zł. Istotną pozycją wpływającą na wynik finansowy był odpis aktualizacyjny wartości zapasów na kwotę 3.138 tys. zł dokonany w Spółce Dominującej, zgodnie z informacją powyżej oraz na kwotę 495 tys. zł w jednostce zależnej.



Wskaźniki Finansowe Spółki Dominującej

	Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2025	31.12.2024
Wskaźniki rentowności	Zyskowość sprzedaży	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży	max	-32,7%	15,0%
	Rentowność sprzedaży brutto	zysk brutto / przychody netto ze sprzedaży	max	-487,0%	26,5%
	Rentowność sprzedaży netto	zysk netto / przychody netto ze sprzedaży	max	-472,4%	22,2%
	Rentowność kapitału własnego	zysk netto / kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	-67,0%	4,8%
	Rentowność aktywów	zysk netto / aktywa ogółem	max	-93,7%	3,2%
	EBIT	wynik z działalności operacyjnej - dotacje +/- strata/zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	max	- 3 411 278,65	166 880,85
	EBITDA	EBIT + amortyzacja	max	- 3 099 645,04	477 369,34
Wskaźniki sprawności wykorzystania zasobów	Wskaźnik rotacji majątku	przychody netto ze sprzedaży/aktywa ogółem	max	0	0
	Wskaźnik obrotu rzeczowych aktywów trwałych	przychody netto ze sprzedaży/aktywa trwałe	max	2	2
	Wskaźnik rotacji należności handlowych w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży)*365	min	45	56
	Wskaźnik rotacji zapasów w dniach	(zapasy/koszty działalności operacyjnej)*365	min	1 169	2 249
	Wskaźnik rotacji zobowiązań handlowych w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszt własny sprzedaży pomniejszony o amortyzację, wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia)*365	min	147	190
Wskaźniki zadłużenia/finansowania	Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy / kapitały ogółem	0,3 - 0,5	0,5	0,3
	Pokrycie zadłużenia kapitałem własnym	kapitał własny / zobowiązania wraz z rezerwami	>1	0,9	2,4
	Stopień pokrycia aktywów trwałych kapitałem własnym	kapitał własny / aktywa trwałe	>1	4,9	7,6
	Trwałość struktury finansowania	kapitał własny / pasywa ogółem	max	0,5	0,7
Wskaźniki	Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	0,5	1,8



Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	7,1	11,2
Pokrycie zobowiązań należnościami	należności handlowe / zobowiązania handlowe	>1	0,4	0,6
Kapitał obrotowy netto (w tys. zł)	aktywa obrotowe - zobowiązania bieżące	-	3 292,97	6 495,40
Udział kapitału pracującego w całości aktywów	kapitał obrotowy / aktywa ogółem	max	77,9%	82,6%

Wskaźniki Finansowe Grupy Kapitałowej

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2025	31.12.2024	
Wskaźniki rentowności	Zyskowność sprzedaży	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży	max	-44,7%	14,2%
	Rentowność sprzedaży brutto	zysk brutto / przychody netto ze sprzedaży	max	-486,8%	26,3%
	Rentowność sprzedaży netto	zysk netto / przychody netto ze sprzedaży	max	-472,1%	22,0%
	Rentowność kapitału własnego	zysk netto / kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	-67,0%	4,7%
	Rentowność aktywów	zysk netto / aktywa ogółem	max	-87,4%	3,0%
	EBIT	przychody z działalności operacyjnej - koszty z działalności operacyjnej	max	- 4 065 763,24	164 643,67
	EBITDA	przychody z działalności operacyjnej - koszty z działalności operacyjnej + amortyzacja	max	- 3 656 092,30	483 572,94
Wskaźniki sprawności wykorzystania zasobów	Wskaźnik rotacji majątku	przychody netto ze sprzedaży/aktywa ogółem	max	0	0
	Wskaźnik obrotu rzeczowych aktywów trwałych	przychody netto ze sprzedaży/aktywa trwałe	max	1	1
	Wskaźnik rotacji należności handlowych w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży)*365	min	45	62
	Wskaźnik rotacji zapasów w dniach	(zapasy/koszty działalności operacyjnej)*365	min	1 107	2 449
	Wskaźnik rotacji zobowiązań handlowych w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty własne sprzedaży)*365	min	144	190
Wskaźnik zadłużenia	kapitał obcy / kapitały ogółem	0,3 - 0,5	0,6	0,3	



	Pokrycie zadłużenia kapitałem własnym	kapitał własny / zobowiązania wraz z rezerwami	>1	0,8	2,1
	Stopień pokrycia aktywów trwałych kapitałem własnym	kapitał własny / aktywa trwałe	>1	2,8	3,9
	Trwałość struktury finansowania	kapitał własny / pasywa ogółem	max	0,4	0,7
Wskaźniki płynności finansowej	Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	0,3	0,4
	Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	7,1	10,8
	Pokrycie zobowiązań należnościami	należności handlowe / zobowiązania handlowe	>1	0,4	0,7
	Kapitał obrotowy netto (w tys. zł)	aktywa obrotowe - zobowiązania bieżące	-	3 287,94	6 191,27
	Udział kapitału pracującego w całości aktywów	kapitał obrotowy / aktywa ogółem	max	72,6%	75,1%

Udziały i akcje własne Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa nie posiada udziałów i akcji własnych.

Oddziały i zakłady grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa nie posiada oddziałów i zakładów.

Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych Grupy Kapitałowej



W 2025 r. Grupa Kapitałowa nie stosowała w rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Wpływ działalności Grupy Kapitałowej na środowisko

Działalność Grupy Kapitałowej nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne Grupy Kapitałowej

Średnie zatrudnienie w Jujubee S.A. w roku 2025 wyniosło 10 osób. Zatrudnienie na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosło 3 osoby (z czego 1 osoba była zatrudniona na podstawie umowy o pracę). Pozostałe osoby współpracowały na podstawie umów o dzieło i umowy zlecenie. Spółka Zależna nie zatrudniała żadnych osób.

Najważniejszymi zasobami rzeczowymi i niematerialnymi są, co wynika z charakteru działalności Grupy Kapitałowej, zestawy komputerowe i specjalistyczne oprogramowanie oraz własna infrastruktura serwerowa, a także zakończone prace rozwojowe.

Do zasobów prawnych należy zaliczyć przede wszystkim prawa do wyprodukowanych przez Grupę Kapitałową tytułów oraz projektów będących w rozwoju, jak również do marki Jujubee, która jest zarejestrowana w amerykańskim urzędzie patentowym.

Czynniki ryzyka i opis zagrożeń



Czynniki ryzyka dotyczą zjawisk oraz zdarzeń przyszłych i niepewnych, które jednakże mogą z różnym prawdopodobieństwem - wystąpić, i oddziaływać negatywnie na poziom opłacalności przedsięwzięcia inwestycyjnego. Należy mieć świadomość, że każde przedsiębiorstwo jest na nie narażone i nie sposób przewidzieć wszystkich ryzyk i zagrożeń.

Ryzyka i zagrożenia dotyczące w sposób szczególny działalności Emitenta obejmują między innymi:

- **Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki;**

Emitent działa na rynku gier komputerowych, charakteryzującym się wysokim stopniem konkurencyjności. Stanowi on część rynku tzw. domowej rozrywki (wraz z muzyką, filmami, książką itp.). Odbiorcy mogą zmienić preferowany sposób spędzania wolnego czasu, decydując się na inne zajęcia (alternatywne do gier komputerowych) – tj. film, muzykę, sport czy książkę. Nie można wykluczyć ryzyka, że gry, które zaproponuje Emitent, nie trafią w zmieniające się gusta klientów, co do formy spędzania wolnego czasu i nie będą w stanie skutecznie konkurować z innymi formami domowej rozrywki, co będzie w sposób negatywny wpływało na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

- **Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta;**

Emitent narażony jest na ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty min. w związku z dynamicznym rozwojem nowych technologii czy zmianą preferencji ostatecznych odbiorców produktów spółki. Spółka podejmuje zróżnicowane działania mające na celu zniwelowanie tego ryzyka poprzez opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

- **Ryzyko związane z wahaniami kursów walutowych;**

Spółka zakłada wysokie ryzyko zmienności kursów walutowych. Emitent ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD i EUR. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) oraz w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach). Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN. Zabezpieczeniem przed skutkami tego



zjawiska jest wybieranie do realizacji projektów o oczekiwanych wysokich poziomach rentowności, co powinno przełożyć się na osiągnięcie oczekiwanej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Emitent prowadzi także rachunki w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe.

- **Ryzyko związane z ogólną polityką fiskalną państwa i zmianą regulacji prawnych;**

Regulacje prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Przepisy prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, uregulowania dotyczące podmiotów gospodarczych, prawo autorskie i prawo własności przemysłowej, przepisy celne oraz prawa z zakresu papierów wartościowych. Emitent, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne zapisy w uregulowaniach prawnopodatkowych. Szczególnie częste są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze stosowania ustaw podatkowych. Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może w sposób negatywny wpływać na jej sytuację finansową, a w efekcie na osiągane wyniki i perspektywy rozwoju. Może wystąpić również ryzyko zmian obowiązujących przepisów oraz ich interpretacji w taki sposób, że nowe regulacje okażą się mniej korzystne dla Emitenta, jego dostawców lub klientów, co może mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo przepisy prawa polskiego na bieżąco implementują zmiany prawa Unii Europejskiej, które mogą mieć wpływ na otoczenie prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta. Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć wpływ także inne systemy prawne, w szczególności gdy umowy zawierane są wg prawa siedziby zagranicznego partnera handlowego (np. firm Sony Corporation, Microsoft, Nintendo Co., Apple Inc.). Co więcej, gry przeznaczone na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, że obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego. Ryzyko to Emitent stara się minimalizować przez korzystanie z doradztwa wyspecjalizowanych podmiotów. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

- **Ryzyko nielegalnej dystrybucji;**



Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, w szczególności za pośrednictwem Internetu. Takie działania pozbawiają uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. W przeciwieństwie do komputerów PC, gry na poszczególne konsole, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy Steam również posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier w wersji PC, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy). Opisany czynnik może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

- **Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników;**

Prawidłowe funkcjonowanie Spółki w znacznym stopniu uzależnione jest od wiedzy i doświadczenia kadry zarządzającej oraz posiadanego zespołu. Spółka pozyskała do współpracy osoby z odpowiednimi kompetencjami co pozwala na sprawną, planową i prawidłową realizację planów Spółki. Emitent nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne. Utrata któregokolwiek z kluczowych pracowników może wiązać się z opóźnieniami w produkcji, pogorszeniem jakości gry lub zwiększeniem kosztów produkcyjnych oraz w konsekwencji może mieć wpływ na przesunięcie planowanej premiery gry. W celu ograniczenia tego ryzyka Spółka wprowadziła program motywacyjny dla kluczowych pracowników, współpracowników oraz kadry zarządzającej Emitenta.

- **Ryzyko związane z działalnością konkurencji;**

Wielość podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcje gier dla określonej platformy, a także utrudnienia z dotarciem do odbiorców Emitenta w tym trudności związane z zaprezentowaniem produktów Emitenta jako atrakcyjniejsze od pozostałych dostępnych na rynku.

- **Ryzyko płynności finansowej;**

Zagrożenie utraty płynności finansowej istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez



kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. W celu zabezpieczenia przed tym ryzykiem Spółka prowadzi działania produkcyjne co najmniej dwóch tytułów równocześnie, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Spółka prowadzi działania w celu pozyskania nowych kontrahentów i nawiązania wartościowej współpracy.

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

Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

W roku 2025 Spółka Jujubee S.A. stosowała zasady ładu korporacyjnego. Oświadczenie o stosowanych zasadach ładu korporacyjnego zostało zamieszczone w treści Raportu Rocznego za 2025 r.

Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

Aleksander Korulski

Prezes Zarządu

Jujubee S.A.

