

JUJUBEE S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.

ZA ROK 2022

Katowice, dn. 21.03.2023

SPIS TREŚCI

Informacje ogólne o Emitencie	3
Organy Spółki.....	3
Struktura akcjonariatu.....	4
Profil działalności Spółki	4
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w 2022 r.....	5
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu 2022 r.....	8
Przewidywany rozwój jednostki	9
Ważniejsze działania Spółki w zakresie badań i rozwoju	10
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	10
Udziały i akcje własne.....	11
Oddziały i zakłady	11
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych	12
Wpływ działalności Spółki na środowisko	12
Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne.....	12
Czynniki ryzyka i opis zagrożeń.....	13
Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	14
Podpisy Zarządu Jujubee S.A.	14



Informacje ogólne o Emitencie

Nazwa: Jujubee S.A.

Siedziba: 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4

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

Organy Spółki

W dniu 30.06.2022 r., odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A. („ZWZA”). ZWZA podjęło uchwały w sprawie wyboru członków Rady Nadzorczej Spółki na okres nowej, wspólnej kadencji wynoszącej 5 lat. Do składu Rady Nadzorczej powołani zostali jej dotychczasowi członkowie, tj. Pan Maciej Stępień, Pan Maciej Duch, Pan Szymon Kuliński, Pan Tomasz Muchalski oraz Pan Piotr Podhajski. Ponadto, w związku z wygaśnięciem mandatu Prezesa Zarządu Spółki, Rada Nadzorcza Emitenta powołała dotychczasowego Prezesa Zarządu Spółki, Pana Michała Stępnia, na nową kadencję wynoszącą 5 lat. Wobec powyższego skład Zarządu prezentuje się następująco:

Zarząd:

Michał Stępień – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

Skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31.12.2022 r. oraz na dzień 21.03.2023 r. kształtuje się następująco:

Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Piotr Podhajski – Członek Rady Nadzorczej,

Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,

Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej,

Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej.



Struktura akcjonariatu

W dniu 24.02.2022 r., nastąpiło zarejestrowanie przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 62.500,00 zł w wyniku emisji 105.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L i 520.000 akcji zwykłych na okaziciela serii M, wyemitowanych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 415.500,00 zł do kwoty 478.000,00 zł.

Akcjonariat (stan na dzień 31 grudnia 2022 r.):

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	387.463	8,11%	387.463	8,11%
Pozostali	4.392.537	91,89%	4.392.537	91,89%
Razem	4.780.000	100,00%	4.780.000	100,00%

Akcjonariat (stan na dzień 21 marca 2023 r.):

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	375.963	7,87%	375.963	7,87%
Pozostali	4.404.037	92,13%	4.404.037	92,13%
Razem	4.780.000	100,00%	4.780.000	100,00%

Profil działalności Spółki

Jujubee S.A. to studio deweleperskie 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 średniobudżetowych z segmentu strategii, symulacji i gier przygodowych (w tym m.in. Dark Moon oraz Superheros Academy) 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 wielopatformowe, 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 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.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w 2022 r.

Premiery nowych gier

Rok 2022 przyniósł przede wszystkim znaczący rozwój działalności wydawniczej Emitenta, który związany był z licznymi premierami jego tytułów na różnych platformach sprzętowych. Emitent kontynuował także współpracę z dotychczasowymi kluczowymi partnerami oraz rozpoczął rozmowy z renomowanym zagranicznym wydawcą w przedmiocie produkcji i dystrybucji gry Dark Moon. W 2022 r. miały miejsce premiery następujących gier z portfolio Spółki:

- „Threat From Within” – płatny dodatek do gry strategicznej „Punk Wars”, wydany w wersji PC na platformach Steam i GOG w dniu 19.05.2022 r.;
- „Flashout 3” – trzecia odsłona futurystycznych wyścigów została wydana w wersji PC na platformie Steam w dniu 22.09.2022 r.;
- „Deep Diving Adventures” – gra będąca połączeniem zawartości z gry „Deep Diving Simulator” oraz płatnego dodatku Adventure Pack została wydana w wersji przeznaczonej na konsolę



Nintendo Switch na rynku azjatyckim (10.02.2022 r.) oraz na rynku japońskim (17.12.2022 r.) Jednocześnie w dniu 17.06.2022 r. tytuł zadebiutował w wersji przeznaczonej na konsole Xbox i PlayStation na rynku europejskim i północno-amerykańskim. Za konwersję gry na obie konsole odpowiedzialny był wykonawca No Gravity Development S.A., natomiast Emitent pełnił rolę wydawcy.

- „KURSK” w wersji przeznaczonej na konsolę Nintendo Switch w dniu 14.07.2022 r.

Jednocześnie w 2022 r. Spółka kontynuowała pracę nad kolejnymi tytułami lub wersjami na pozostałe platformy sprzętowe:

- VIRUS: The Outbreak (wersja mobilna na systemy iOS, Android);
- Flashout 3 (wersje na konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch);
- Superheroes Academy (PC i Nintendo Switch);
- Realpolitiks II (wersje na konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch);
- Dark Moon (PC).

Premiery ww. tytułów planowane są w 2023 r. W przypadku gier „Superheros Academy” oraz „Dark Moon” Emitent prowadzi rozmowy z potencjalnymi wydawcami. Ostateczne terminy premier obu gier zostaną ustalone w zależności od rezultatów prowadzonych rozmów z wydawcami.

Połączenie ze spółką zależną Strategy Forge S.A.

W dniu 31.08.2022 r. postanowieniem Sądu Rejonowego Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, zostało zarejestrowane połączenie Jujubee S.A. ("Spółka Przejmująca") ze spółką zależną tj. Strategy Forge S.A. ("Spółka Przejmowana"). Połączenie Emitenta ze Strategy Forge S.A. zostało dokonane w trybie połączenia przez przejęcie, na podstawie przepisu art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., tj. poprzez przeniesienie na Spółkę Przejmującą całego majątku Spółki Przejmowanej w drodze sukcesji uniwersalnej, bez podwyższenia kapitału zakładowego Spółki Przejmującej, z uwagi na fakt, że Emitent posiadał 100% udziału w kapitale zakładowym i w głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki Przejmowanej. Zgodnie z treścią art. 494 k.s.h. § 1 Emitent wstąpił z dniem wpisu połączenia, tj. w dniu 31 sierpnia 2022 r., we wszystkie prawa i obowiązki Spółki Przejmowanej, co skutkuje zgodnie z treścią art. 493 § 1 i 2 k.s.h., rozwiązaniem Spółki Przejmowanej bez przeprowadzenia postępowania likwidacyjnego i wykreśleniem jej z rejestru przedsiębiorców KRS. Strategy Forge S.A. została wykreślona z Krajowego Rejestru Sądowego postanowieniem Sądu z dnia 17 października 2022 r.



Połączenie ze spółką zależną Strategy Forge S.A. poprzedzone zostało nabyciem pozostałych akcji spółki zależnej, co miało miejsce w dniu 27.01.2022 r. Wówczas Zarząd Emitenta zawarł z pozostałymi akcjonariuszami Strategy Forge S.A. umowy nabycia 415.000 akcji Strategy Forge za łączną kwotę 2.592.500,00 zł stając się jej jedynym akcjonariuszem.

W celu dokonania transakcji nabycia akcji Strategy Forge S.A. Emitent przeprowadził emisję nowych akcji (serii M), które zostały objęte po cenie wyższej niż rynkowa w tamtym okresie. Umowy objęcia akcji serii M zostały podpisane w dniu 27.01.2022r. Zarząd Emitenta podejmując decyzję o nabyciu akcji Strategy Forge S.A. kierował się interesem akcjonariuszy uznając, iż najlepszym z dostępnych w tamtym okresie wariantów dalszego rozwoju, było uzyskanie pełnej kontroli nad Strategy Forge S.A., który ostatecznie został wchłonięty w drodze decyzji WZA wyrażonej stosownymi uchwałami akcjonariuszy o połączeniu w trybie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. W ocenie Zarządu, w wyniku dokonanego połączenia, perspektywy rozwoju Spółki istotnie się poprawiły.

Od strony kosztowej Zarząd Emitenta jest zdania, że połączenie Jujubee S.A. ze spółką zależną, pomoże zredukować istotnie wysoki poziom kosztów stałych, a dzięki synergii operacyjnym przyniesie dodatkowe korzyści ekonomiczne, które będą widoczne w kolejnych okresach sprawozdawczych. Wobec powyższego pomimo straty za rok 2022, Zarząd Spółki jest zdania, że w związku z oczekiwanymi wpływami z tytułu umów wydawniczych, sprzedaży gier oraz dotacji, po uwzględnieniu szacowanych wydatków oraz bieżących zobowiązań Emitenta, bieżące potrzeby finansowe Spółki będą zaspokojone.

Zmiany do Regulaminu Programu Motywacyjnego Jujubee S.A..

W dniu 30.11.2022 r. oraz 30.12.2022 r. Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwały wprowadzające zmiany do Regulaminu Programu Motywacyjnego Jujubee S.A. Szczegółowy opis wprowadzonych zmian wraz z treścią Regulaminu Programu Motywacyjnego został przedstawiony w raportach bieżących ESPI nr 21/2022 oraz ESPI nr 22/2022.

Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym

- Zarządzanie bieżącą działalnością,
- Rozwijanie działalności związanej z produkcją gier na urządzenia mobilne, komputery Mac i PC oraz konsole,
- Utrzymywanie bezpośrednich relacji z partnerami strategicznymi, przede wszystkim z wydawcą Fulqrum Publishing, Forever Entertainment S.A., Furyu Corporation, Astragon Entertainment GmbH, Arc System Works Co. Ltd., oraz No Gravity Development S.A.



- Aktywne poszukiwanie wydawców w celu poszerzenia możliwości dystrybucji gier produkowanych przez Spółkę,
- Prezentowanie i promowanie Spółki i jej produktów w mediach oraz poprzez kanały społecznościowe,
- Prowadzenie projektu badawczego związanego z pozyskaniem środków z programu Szybka Ścieżka ,
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu 2022 r.

Podpisanie umowy wydawniczej i rozpoczęcie produkcji Realpolitiks 3: Earth and Beyond

W dniu 11.01.2023 r. Zarząd Spółki podpisał z Fulqrum Publishing Ltd. ("Wydawca") umowę wydawniczą na grę Realpolitiks 3: Earth and Beyond ("Umowa") na podstawie której Wydawca będzie wyłącznym globalnym dystrybutorem tego tytułu na platformie PC Windows, Mac OS oraz Linux, natomiast Emitent będzie odpowiadał za produkcję gry. Emitent zachowa także prawo do wydania i dystrybucji gry na innych platformach.

Wysokość budżetu produkcyjnego gry sfinansowanego przez Wydawcę wynosi 240 tys. EUR. Zgodnie z Umową Emitent będzie otrzymywał od Wydawcy płatności zaliczkowe pod warunkiem dostarczenia i zaakceptowania przez Wydawcę kamieni milowych określonych w harmonogramie produkcji. Jednocześnie Wydawca odpowiada za wszelkie działania marketingowe, promocyjne i reklamowe związane z dystrybucją gry.

Ponadto, po pokryciu kosztów produkcji i marketingu i innych opłat poniesionych przez Wydawcę związanych z wydaniem gry, Emitentowi przysługiwać będzie 50% wpływów netto ze sprzedaży gry (tj. przychodów pomniejszonych o należne opłaty i podatki na rzecz właścicieli platform dystrybucji cyfrowych) na platformie PC oraz 100% wpływów netto w przypadku dystrybucji gry na innych platformach. Umowa wydawnicza została zawarta na okres 15 lat. Wraz z zawarciem Umowy Emitent rozpoczął proces produkcyjny gry Realpolitiks 3: Earth and Beyond.



Ustalenie premiery Flashout 3 na konsolach Microsoft Xbox i Nintendo Switch

W lutym 2023 r. Emitent zapowiedział premierę Flashout 3 w wersji przeznaczonej na konsole Microsoft Xbox na dzień 10.03.2023., i Nintendo Switch na rynkach europejskim i amerykańskim na dzień 24.03.2023 r. Podstawowa cena gry została ustalona odpowiednio na poziomie: 19.99 USD, 19.99 EUR oraz 79.99 PLN. W przypadku wersji przeznaczonej na konsolę Microsoft Xbox za konwersję gry odpowiedzialny jest wykonawca No Gravity Development S.A., natomiast Emitent dokonywał portu wersji na Nintendo Switch. Jednocześnie w przypadku obu wersji konsolowych Spółka pełni funkcję wydawcy i będzie otrzymywała wszystkie przychody z tytułu sprzedaży gry pomniejszone o należne prowizje obu platform dystrybucyjnych. Data premiery gry w wersji przeznaczonej na konsole Sony PlayStation, nie została jeszcze ustalona, aczkolwiek planowana jest również na trzeci kwartał 2023r.

Wprowadzenie do obrotu na NewConnect akcji serii K i M

W dniu 08.02.2023 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 94/2023 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii K i M Emitenta. Pierwszy dzień notowań akcji serii K i M nastąpił w dniu 16.02.2023 r. (uchwała Zarząd GPW nr 117/2023 z dnia 13.02.2023 r.).

Przewidywany rozwój jednostki

Cele strategiczne Spółki na 2023 r. obejmują realizację następujących zadań:

- Wydanie gry Realpolitiks II na urządzenia mobilne oraz na konsole PlayStation, Xbox i Nintendo Switch;
- Wydanie gry FLASHOUT 3 na konsolach PlayStation, Xbox i Nintendo Switch;
- Zakończenie prac i wydanie gry Superheroes Academy;
- Pozyskanie wydawcy dla gry Dark Moon i dalsze prace nad tym tytułem;
- Prace związane z realizacją projektu Realpolitiks 3: Earth & Beyond.
- Rozpoczęcie prac nad grą z gatunku survival-horror;
- Pozyskanie środków z programów dofinansowań;
- Uruchomienie systemu licencyjnego do korzystania z autorskiej technologii Jujubee do produkcji gier strategicznych;
- Zwiększenie poziomu przychodów ze sprzedaży, rozpoznawalności Spółki oraz jej produktów.



Harmonogram wydawniczy

Aktualny harmonogram wydawniczy na 2023 r. prezentuje się następująco:

Lp.	Tytuł	Deweloper	Wydawca	Platforma	Data wydania*
1.	Flashout 3 (wersje konsolowe)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PS, XO, NS	I kw. 2023 r.
2.	Superheroes Academy	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	STEAM, NS	II poł. 2023 r.
3.	Realpolitiks II (wersje konsolowe)	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	PS, XO, NS	II poł. 2023 r.
4.	Dark Moon	Jujubee S.A.	Jujubee S.A.	STEAM	2023 r.

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Emitent; Wyjaśnienie skrótów: PS - PlayStation, XO - Xbox, NS - Nintendo Switch

W przypadku gier Superheros Academy oraz Dark Moon Emitent prowadzi rozmowy z potencjalnymi wydawcami. Ostateczne terminy premier obu gier zostaną ustalone w zależności od rezultatów prowadzonych rozmów z wydawcami.

Ważniejsze działania Spółki w zakresie badań i rozwoju

W roku 2022 Emitent prowadził badania w ramach realizowanych projektów, tj. rozwijał i eksperymentował z rozwiązaniami z zakresu sztucznej inteligencji, interfejsów użytkownika, optymalizacji służącej do bardziej wydajnego wykorzystywania możliwości sprzętu, itp.

Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2022 r. Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości 812 tys. zł (spadek o 17% r/r). W strukturze przychodów ze sprzedaży najistotniejsze pozycje stanowiły przychody z tytułu zawartych umów wydawniczych w tym m.in. z Astragon Entertainment GmbH, Forever Entertainment, 1C Entertainment EU, jak również przychody ze sprzedaży generowane bezpośrednio ze sprzedaży tytułów własnych za pośrednictwem platform dystrybucyjnych.

Koszty działalności operacyjnej w 2022 r. wyniosły 2,2 mln zł. W strukturze kosztowej najistotniejszą pozycję stanowiły wynagrodzenia (946 tys. zł), usługi obce (547 tys. zł) oraz amortyzacja (227 tys. zł).

Na poziomie wyniku netto Spółka odnotowała w 2022 r. stratę na poziomie 530 tys. zł. Znaczący wpływ na taki wynik miało połączenie ze spółką zależną Strategy Forge S.A. Do rachunku zysku i strat Emitenta



zaliczone zostały koszty spółki zależnej w łącznej kwocie 184 tys. zł, za okres ośmiu miesięcy (tj. od 01.01.2022 r. do 31.08.2022 r.). Szczegółowy opis wpływu połączenia ze spółką Strategy Forge S.A. został zawarty w raporcie okresowym za III kwartał 2022 r. Istotny wpływ na taki wynik finansowy miały również poniesione koszty związane z samym procesem połączenia Spółek, koszty związane z wydaniem produktów Emitenta na różne platformy sprzętowe oraz zmiana warunków makroekonomicznych w otoczeniu Spółki (wzrost wynagrodzeń, inflacja).

Od strony kosztowej Zarząd Emitenta jest zdania, że połączenie Jujubee S.A. ze spółką zależną, pomoże zredukować istotnie wysoki poziom kosztów stałych, a dzięki synergii operacyjnym przyniesie dodatkowe korzyści ekonomiczne, które będą widoczne w kolejnych okresach sprawozdawczych. Wobec powyższego pomimo straty za rok 2022 r., Zarząd Spółki jest zdania, że w związku z oczekiwanymi wpływami z tytułu umów wydawniczych, sprzedaży gier oraz dotacji, po uwzględnieniu szacowanych wydatków oraz bieżących zobowiązań Emitenta, bieżące potrzeby finansowe Spółki będą zaspokojone. Należy również podkreślić iż w dniu 11.01.2023 r., Emitent zawarł z wydawcą Fulqrum Publishing Ltd., umowę wydawniczą na grę Realpolitiks 3: Earth and Beyond, zgodnie z którą Wysokość budżetu produkcyjnego gry sfinansowanego przez Wydawcę wynosi 240 tys. EUR. Nadto nadal prowadzone są zaawansowane rozmowy z zagranicznymi wydawcami dotyczące gry Dark Moon, mające na celu pozyskanie istotnego wsparcia finansowego dla tej produkcji.

Udziały i akcje własne

Jednostka nie posiada udziałów i akcji własnych.

Oddziały i zakłady

Spółka nie posiada oddziałów i zakładów.



Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych

W 2022 r. Spółka 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 Spółki na środowisko

Działalność Spółki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

Zasoby ludzkie, rzeczowe, niematerialne i prawne

Średnie zatrudnienie w Jujubee S.A. w roku 2022 wyniosło 18 osób. Zatrudnienie na dzień 31 grudnia 2021 r. wyniosło 13 osób (z czego osiem osób było zatrudniona na podstawie umowy o pracę). Pozostałe osoby współpracowały na podstawie umów o dzieło i umowy zlecenie.

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

Do zasobów prawnych należy zaliczyć przede wszystkim prawa do wyprodukowanych przez Jujubee 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;
- Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta;
- Ryzyko związane z wahaniami kursów walutowych;
- Ryzyko związane z ogólną polityką fiskalną państwa;
- Ryzyko siły wyższej i zdarzeń nieprzewidywalnych;
- Ryzyko nielegalnej dystrybucji;
- Zagrożenia związane z realizacją zleceń zewnętrznych;
- Zagrożenia związane ze zmianami regulacji prawnych;
- Ryzyko związane z działalnością konkurencji;
- Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier;
- Ryzyko związane ze strukturą przychodów;
- Ryzyko płynności finansowej;
- Inne ryzyka i zagrożenia.

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 2022 Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego. Oświadczenie o stosowanych zasadach ładu korporacyjnego zostało zamieszczone w treści Raportu Rocznego za 2022 r.

Podpisy Zarządu Jujubee S.A.

Michał Stępień

Prezes Zarządu

Jujubee S.A.

