



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA II KWARTAŁ 2018 ROKU



Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność zaprezentować osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 kwietnia do 30 czerwca 2018 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2017.

W drugim kwartale 2018 roku Emitent nadal konsekwentnie realizował przedstawione wcześniej cele tj. wzmożone prace nad projektem „KURSK” oraz dodatkiem fabularnym o tytule roboczym „Kengir” jak i drugim dodatkiem wprowadzającym obsługę technologii VR. Ponadto Spółka kontynuowała prace nad projektem finansowanym ze środków pozyskanych z programu sektorowego GameINN - „Opracowanie framework'u do budowy systemów zachowań sztucznej inteligencji w wieloaktorowych grach czasu rzeczywistego typu 'Grand Strategy' - GS-AIM (Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism)”.

Niewątpliwie najistotniejszym wydarzeniem omawianego okresu było ogłoszenie daty premiery flagowego projektu gry „KURSK” na dzień 11 października 2018 roku w przypadku platform PC i Mac oraz na pierwszą połowę 2019 roku w przypadku platform PlayStation 4 i Xbox One. Na konsolach integralnym elementem gry ma być dodatek fabularny „Kengir”. Ponadto Emitent zapowiedział, że w przypadku dystrybucji cyfrowej na platformach PC i Mac cena podstawowa (nie uwzględniająca ewentualnych promocji) wyniesie 30€ w przypadku wersji standardowej oraz 40€ w przypadku wersji kolekcjonerskiej. Wydawcą gry w wersji cyfrowej na platformach PC i Mac będzie Emitent. 30 czerwca 2018 roku rozpoczęto sprzedaż gry „KURSK” w sklepie internetowym Jujubee, później również w sklepie internetowym Humble Store. Spółka poinformowała, że wkrótce gra pojawi się także w innych znanych sklepach sieciowych.

Kolejnym ważnym wydarzeniem wpisującym się w 2 kwartał bieżącego roku było również zawarcie przez Emitenta dwóch istotnych umów. Pierwsza z nich stanowi o adaptacji oraz dystrybucji gry „Realpolitiks” wraz z dodatkiem DLC pod nazwą „Realpolitiks New Power” na konsolę Nintendo Switch. Druga istotna umowa została zawarta z wydawcą 1C Publishing EU i dotyczy wydania i produkcji gry Realpolitiks 2. Warto odnotować, że wydawca w istotnym stopniu będzie uczestniczył w kosztach produkcji gry, a także będzie wyłącznym globalnym dystrybutorem tego tytułu na platformie PC.

W omawianym kwartale Spółka prowadziła aktywne działania marketingowe skutkujące m.in. uczestnictwem w targach branżowych Pixel Heaven, udzieleniem wywiadu dla Polskiego Radia, publikacją przez Ekspert Ceneo Serwis artykułu dot. gry „KURSK” oraz uznaniem gry „KURSK” za jedną z najciekawszych gier Pixel Heaven 2018 Retro & Indie Fest vol. 6 wg serwisu IGN Polska.

Zarząd Spółki dziękuje akcjonariuszom za zaufanie, pragnąc zapewnić, iż w dalszym ciągu z pełną determinacją będzie dążył do osiągnięcia jak najlepszych wyników.

Z wyrazami szacunku,

Zarząd Jujubee S.A.



Igor Zieliński
Wiceprezes Zarządu



Michał Stępień
Prezes Zarządu

DANE EMITENTA

Nazwa (firma): Jujubee Spółka Akcyjna

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

Telefon i faks: 32 219 10 85

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

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

1. Michał Stępień – Prezes Zarządu,
2. Igor Zieliński – Wiceprezes Zarządu.

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Arkadiusz Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej.

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Studio deweloperskie Jujubee działa na rynku rozrywki elektronicznej i tworzy wysokiej jakości produkty cieszące się uznaniem odbiorców. Spółka produkuje gry wideo różnych gatunków, skierowane na mobilne i stacjonarne platformy sprzętowe.

Model biznesowy firmy opiera się na dywersyfikacji produkcji do czterech segmentów rynkowych: premium, paymium, free2play oraz produkcji gier na zamówienie podmiotów zewnętrznych. Jujubee skupia się obecnie na wysokobudżetowych projektach własnych i produkcji gier dla wydawców - na zlecenie.

Znana dotychczas z mniejszych, głównie mobilnych tytułów Spółka, pracuje nad ugruntowaniem swojej pozycji, zwiększeniem rozpoznawalności marki i skali biznesu. Droga do osiągnięcia celu są opracowywane przez Studio 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 czy Realpolitiks, Spółka powoli odchodzi od produkowania gier przeznaczonych głównie na platformy mobilne.

Misją firmy jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć.

PODSTAWOWE PRODUKTY EMITENTA

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, Windows Phone), wydawanych następnie na platformach stacjonarnych (PC, Mac, 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. W chwili obecnej Spółka koncentruje się przede wszystkim na produkcji gier średnio-budżetowych, ale wraz z rozwojem planuje także tworzyć

większe projekty, takie jak KURSK, skierowane w pierwszej kolejności na platformy stacjonarne. Mając jednak na uwadze cele strategiczne oraz chęć maksymalizacji przychodów i zysków, Spółka chce wciąż wspierać jak najszerszy zakres urządzeń obecnych na rynku.

Produkcje własne Emitenta:



SUSPECT THE RUN - (iOS i Android), gra dostępna w wersjach Free to Play i Premium. W grze zadaniem gracza jest ucieczka przed wymiarem sprawiedliwości i uczestnictwo w pasjonujących i wciągających pościgach, odbywających się na wielopasmowej autostradzie. W tej arcade'owej produkcji, gracz musi uważać na ruch uliczny, omijać policyjne barykady, starać się zgubić ścigające go radiowozy i osiągnąć jak największą odległość ucieczki, rywalizując przy okazji ze znajomymi (poprzez system wyzwań).



SPELLCRAFTER - (iOS, Android, Mac, PC) Spellcrafter, to taktyczny tytuł RPG z turowym systemem walki i unikatowym sposobem rzucania czarów. Gracz rysuje magiczne znaki za pomocą kursora na ekranie wywołując w ten sposób potężne zaklęcia, które rażą przeciwników.

Podczas swoich przygód gracz wciela się w trzy postaci: człowieka, nekromantę i elfa.

FLASHOUT 3D - bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek tytuł inspirowany takimi klasykami jak



F-Zero czy seria WipEout. Jest to gra wyścigowa o zniepalającej grafice, świetnych efektach wizualnych, z doskonałą muzyką elektroniczną i przepełnionymi akcją wyścigami.



SUSPECT IN SIGHT – (iOS, Android, Leap Motion, Mac)

Tytuł zawiera 30 urozmaiconych misji, 3 amerykańskie miasta (Miami, Nowy Jork i Los Angeles), dodatkową zawartość do odblokowania oraz komiks autorstwa popularnego rysownika Michała “Śledzia” Śledzińskiego.

W grze wcielamy się w postać sierżanta Roba, który przemieszcza się policyjnym helikopterem i zatrzymuje przestępców na ulicach amerykańskich metropolii.



FLASHOUT 2 - (iOS, Android, Windows Phone, Mac, PC, OUYA)

Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej futurystycznej gry wyścigowej. Gracz zasiada za sterami ultraszybkich poduszkowców i korzystając z potężnego arsenału broni, ulepszeń i bonusów, walczy o zwycięstwo na 10

szczegółowo zaprojektowanych torach ulokowanych w miastach całego świata (w tym w Warszawie). Tytuł został znacznie bardziej rozbudowany w stosunku do swojego pierwowzoru – oprócz elementów fabuły i licencjonowanych utworów muzycznych wprowadzono także darmowy tryb multiplayer, umożliwiający graczom rywalizowanie ze sobą przez internet (na każdej z platform).

REALPOLITIKS (<http://realpolitiks.net>) - (PC, Mac, iOS, Android)



Średniej wielkości tytuł, gra strategiczna z rozgrywką w czasie rzeczywistym, stawiająca duży nacisk na aspekty ekonomiczne i polityczne oraz na wymiar moralny podejmowanych przez graczy decyzji. Premiera gry w wersji na komputery PC, Mac oraz Linux miała miejsce

16 lutego 2017 r. – premiera mobilnej wersji gry na platformie iOS nastąpiła w dniu 20 lipca 2017 r. a na platformie Android odpowiednio w dniu 27 lipca 2017 r.

Rozgrywka została zaprezentowana po raz pierwszy na majowej konferencji Digital Dragons 2016 w Krakowie, której jednym ze sponsorów było Jujubee S.A. i od tego czasu gra jest silnie promowana zarówno na imprezach branżowych jak i w mediach. Tytuł spotkał się z żywym zainteresowaniem polskiej prasy i doczekał się m.in. obszernej zapowiedzi w największym polskim serwisie o grach wideo (<http://www.gry-online.pl/S022.asp?ID=11284>). Pierwsze recenzje również potwierdzają, że Realpolitiks spełnia zakładane założenia i jest grą mogącą przypaść do gustu graczom. Największy miesięcznik o grach wideo w Polsce, CD-Action, napisał: „*Realpolitiks to naprawdę dobra rzecz nie tylko dla fanów strategicznego political fiction i znakomity wstęp do świata grand strategy. Polecam.*” Autorzy licznych pozytywnych recenzji, które już pojawiły się w mediach (m.in. ocena 4.5/5 od serwisu Dobre Programy czy 8/10 od amerykańskiego portalu Voletic.com) często podkreślają, że brakowało produkcji koncentrującej się na wydarzeniach współczesnych i że uproszczona rozgrywka może odpowiadać większej liczbie graczy, których produkcje typu grand-strategy często odrzucają wysokim poziomem skomplikowania. Zdają się to potwierdzać reakcje graczy – demo Realpolitiks przez długi czas znajdowało się w zestawieniu TOP 10 najpopularniejszych dem na Steam (na ponad 1000 pozycji), ponadto produkcja przez długi czas okupowała wysokie miejsca (również TOP 10) w zestawieniach sprzedaży popularnych sklepów cyfrowych. Warto nadmienić, że koszt produkcji tytułu zwrócił się w zaledwie kilka dni od rozpoczęcia sprzedaży, a gra pojawia się wciąż w kolejnych kanałach dystrybucji – m.in. na platformie cyfrowej Mac App Store, w wersji pudełkowej (na wybranych rynkach europejskich - od 05.05.2017 r.), na platformie cyfrowej GOG.COM.

Dobre wyniki sprzedaży potwierdzają istotny potencjał tej niszy rynkowej i Spółka widzi zasadność w rozwijaniu kolejnej produkcji w tym segmencie.

Od premiery gry Spółka dokonała kilku jej istotnych aktualizacji, co spotkało się z bardzo dobrym odbiorem graczy. Średni łączny czas rozgrywki przez statystycznego gracza wynosi kilkanaście godzin, co jest wynikiem bardzo dobrym i potwierdzającym, że gra zapewnia wciągającą i angażującą rozgrywkę. Tytuł otrzymał także kilka wyróżnień.

Dalsza sprzedaż gry będzie animowana promocjami oraz pojawianiem się na nowych platformach. W lipcu 2017 tytuł ukazał się na urządzeniach mobilnych (iOS i Android), ale

Spółka nie zapomniała o dalszym rozwijaniu produkcji, dzięki czemu na rynku ukazał się płatny dodatek New Power. Jujubee zapowiedziało także publikację gry na platformie Nintendo Switch jeszcze w tym roku.

TAKE OFF – THE FLIGHT SIMULATOR (<http://www.takeoff-mobile.com>) – (iOS, Android)



Wysokobudżetowy symulator lotniczy stworzony z myślą o platformach mobilnych, którego premiera miała miejsce w II kwartale 2016 r. Od czasu premiery gra była aktualizowana o nową zawartość – w tym nowe misje i samoloty. Spółka zrealizowała ten projekt na zlecenie firmy Astragon Entertainment GmbH, znanego wydawcy gier, który specjalizuje się w produkcji symulatorów. Najbardziej rozpoznawalne to „Transocean”, serie „Farming Simulator” i „Bus Simulator” czy niezmiennie popularny na urządzeniach mobilnych „Construction Simulator”, który po dziś dzień osiąga bardzo dobre wyniki sprzedaży.

„Take Off - The Flight Simulator” to tytuł, który oferuje graczom możliwość latania najpopularniejszymi i odwzorowanymi w najmniejszym detalu maszynami – od małych awionetek po największe na świecie samoloty pasażerskie. Do dyspozycji gracza oddany został archipelag hawajski, w obrębie którego może wykonywać swobodne i dowolne loty, ponadto odbiorca ma dostęp do najważniejszych lotnisk na świecie – takich jak Nowy Jork, Paryż, Frankfurt, Moskwa, Sydney czy Dubaj. Tytuł jest najbardziej rozbudowaną tego typu produkcją

mobilną na rynku i umożliwia graczom także rozegranie kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, budowę własnej linii lotniczej czy zarządzanie potężną flotą samolotów.

Premiera gry miała miejsce 9 czerwca 2016 r. na platformach iOS i Android. Zgodnie z umową, oprócz wynagrodzenia otrzymanego z tytułu realizacji projektu, spółka otrzymuje tantiemy od przychodów ze sprzedaży już od chwili pojawienia się gry na rynku (rozliczane kwartalnie).

Wysoka jakość tytułu zwiększyła rozpoznawalność Spółki na rynku gier mobilnych i aktualnie Take Off – The Flight Simulator to jedna z najpopularniejszych gier tego typu w App Store. Również opinie graczy potwierdzają, że tytuł spełnia oczekiwania rynku – średnia ocen najnowszej wersji na wielu istotnych rynkach, takich jak USA, przewyższa 4/5 i plasuje produkcję w czołówce symulatorów.

Sukces gry sprawił, że Spółka zrealizowała również (na zlecenie partnera niemieckiego Astragon Entertainment GmbH) wersję na komputery PC. Premiera tej edycji odbyła się w dniu 10 października 2017r. Jujubee otrzymuje istotny procent od sprzedaży tego tytułu.

Gry w produkcji i planowane

KURSK (<http://kurskthegame.com>) - (PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One)



Przygodowa gra dokumentalna z widokiem z pierwszej osoby, rozbudowaną i dojrzałą fabułą skierowana do osób chcących przeżyć filmowe doświadczenie. Gra oferować ma nietuzinkową rozgrywkę w bardzo wysokiej jakości, wykraczającą poza jeden gatunek gier. Tym samym w KURSKU odnajdziemy elementy znane z gier przygodowych, szpiegowskich, thrillerów i tytułów RPG (w tym wielowątkowe dialogi). Produkcja odpowiadać będzie potrzebom graczy szukających nieszablonowej rozgrywki, poszukującym filmowych emocji, umożliwi przeżycie sfabularyzowanej i nietuzinkowej przygody wymagającej od gracza zróżnicowanych umiejętności i łączenia faktów.

Bardzo istotnym elementem gry ma być budowanie nastroju atmosferą grozy i poprzez wywoływanie odpowiednich emocji - obecne mają być poczucie zagrożenia, strach, odczucia klaustrofobiczne, itp., szczególny zaś nacisk będzie postawiony na oprawę dźwiękową (dźwięki ciśnienia oddziałującego na kadłub okrętu, stuki, dźwięki silników, sonar, itp.). Do stworzenia muzyki na potrzeby gry zatrudniony został słynny kompozytor Mikołaj Stroiński, odpowiedzialny m.in. za ścieżkę dźwiękową do takich gier jak „Wiedźmin 3” czy „The Vanishing of Ethan Carter”, zaś za sferę audio odpowiedzialny jest Adam Skorupa – także znany z „Wiedźmina” jak i wielu innych topowych produkcji.

Obecnie trwa finalizacja prac nad projektem. Zespół Jujubee pracuje nad uzyskaniem jak najwyższej jakości, tak by gra mogła konkurować z najlepszymi produkcjami na rynku. Grywalne demo gry zostało zaprezentowane na targach Gamescom w Kolonii (sierpień 2016 r.) na stoisku firmowym Spółki, gdzie udostępniono 10 stanowisk z grą wyposażonych w high-endowe komputery marki Alienware. Według wyliczeń Spółki w demo na Gamescom zagrało

nawet 3.000 graczy i spotkało się ono z bardzo pozytywnym odbiorem zarówno użytkowników jak i branżowych mediów. Podobny sukces spotkał grę w Polsce. Jak szacuje Spółka, ok. 4.000 osób zagrało łącznie w demo w trakcie targów Warsaw Games Week, Poznań Game Arena i przy okazji innych imprez. Świetny odbiór gry potwierdziły wyróżnienia – gra znalazła się m.in. w zestawieniu TOP 3 targów PGA wg serwisu 1ndieworld, ponadto czytelnicy polskiej odsłony serwisu IGN aż dwukrotnie wybrali KURSK jedną z TOP 3 gier targów – zarówno w przypadku Poznań Game Arena jak i Warsaw Games Week. Wszystko to potwierdza, że w tej nietuzinkowej produkcji tkwi duży potencjał i warto tu nadmienić, że owe wyróżnienia dotyczyły wersji demo, która ustępuje jakością wersji finalnej gry. Podjęto bowiem decyzję o zwiększeniu rozmachu produkcji poprzez dodanie nowych lokacji i znaczne ulepszenie oprawy graficznej:



Warto również nadmienić, że gra KURSK została zaakceptowana przez ID@Xbox (Microsoft Corp.) do wydania na platformie Xbox One jak i uzyskała zgodę na obsługę usługi Xbox Live na platformie Windows 10 Store (raport ESPI nr 14/2017).

TRUCK SIMULATION 19 (iOS, Android)



Bardzo udana współpraca pomiędzy Jujubee S.A. a Astragon Entertainment GmbH przy okazji realizowania projektu „Take Off – The Flight Simulator”, zaowocowała rozpoczęciem prac nad następnym wspólnym projektem. Nowy tytuł zlecony przez niemieckiego wydawcę jest również grą należącą do segmentu symulatorów. Różnić się on będzie jednak zarówno tematycznie jak i zakresem prac. Truck Simulation 19 (wcześniej Truck Simulator America) ma umożliwić graczom znalezienie się za kierownicą amerykańskiego trucka. Tytuł stworzony zgodnie z zasadami otwartego świata umożliwia zwiedzenie całych Stanów Zjednoczonych, jak również zakup nowych ciężarówek, przyjmowanie zróżnicowanych zadań czy zbudowanie własnej korporacji transportowej. Nowy symulator będzie bardziej rozbudowany niż „Take Off – The Flight Simulator” i oferować będzie bardziej zaawansowane funkcje. Choć charakter współpracy pomiędzy Jujubee i wydawcą pozostał bez zmian, to nadmienić trzeba korzystniejsze warunki nowego kontraktu, który gwarantuje Spółce nie tylko większe wynagrodzenie z tytułu realizacji projektu, ale także wyższe tantiemy od sprzedaży. Aktualnie tytuł znajduje się w fazie finalizowania produkcji. Premiera gry jest zaplanowana jeszcze na 2018 rok.

KONKLAWE

Projekt w fazie pre-produkcji, następca KURSKA. Gracz wciela się w postać Micheletto Corelli, pomocnika Cesare Borgii, syna papieża Aleksandra VI (Rodrigo Borgia). Tytuł pozwoli zajrzeć za tajemnicze wrota średniowiecznego Watykanu. Tytuł będzie ukazywał akcję z perspektywy pierwszej osoby i podobnie jak KURSK ma na celu opowiedzenie prawdziwej i wciągającej historii.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):

Bilans (PLN):

BILANS	30.06.2018	30.06.2017
AKTYWA	3 128 444,27	2 031 461,26
Aktywa trwałe	200 833,08	128 627,18
Wartości niematerialne i prawne:	35 196,06	3 591,65
- Inne wartości niematerialne i prawne	35 196,06	3 591,65
Rzeczowe aktywa trwałe	80 297,02	37 389,53
Środki trwałe:	80 297,02	37 389,53
- Urządzenia techniczne i maszyny	80 297,02	37 389,53
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	85 340,00	87 646,00
- Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	85 340,00	87 646,00
Aktywa obrotowe	2 927 611,19	1 902 834,08
Zapasy:	2 442 396,59	1 318 134,40
- Materiały	0,00	0,00
- Półprodukty i produkty w toku	2 442 396,59	1 318 134,40
Należności krótkoterminowe	303 969,31	399 534,59
Należności od pozostałych jednostek:	303 969,31	399 534,59
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty do 12 miesięcy	210 847,11	313 023,62
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	46 748,85	49 561,55
- inne	46 373,35	36 949,42
- dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe:	127 804,40	183 766,46
Krótkoterminowe aktywa finansowe	127 804,40	183 766,46
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	127 804,40	183 766,46
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	53 440,89	1 398,63
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje własne)	0,00	0,00

BILANS	30.06.2018	30.06.2017
PASYWA	3 128 444,27	2 031 461,26
Kapitał (fundusz) własny	2 834 648,88	1 550 458,40
Kapitał (fundusz) podstawowy	353 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 169 019,48	1 589 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-609 157,27	-470 200,97
Zysk (strata) netto	-78 213,33	98 639,89
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	293 795,39	481 002,86
Rezerwy na zobowiązania:	24 530,68	523,00
- Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	275,00	523,00
- Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	0,00
- Pozostałe rezerwy	22 515,74	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	269 264,71	480 479,86
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	269 264,71	480 479,86
- kredyty i pożyczki	48,28	204 455,73
- inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności do 12 miesięcy	91 973,37	110 210,47
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	51 475,31	66 849,76
- z tytułu wynagrodzeń	125 720,75	98 963,90
- inne	47,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01-30.06.2018	01.01-30.06.2017	01.04-30.06.2018	01.04-30.06.2017
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	615 610,20	838 207,80	417 614,79	251 311,96
Przychody netto ze sprzedaży produktów	615 610,20	838 207,80	417 614,79	251 311,96
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	859 211,56	735 699,95	444 001,95	258 964,71
Amortyzacja	30 824,20	27 581,24	16 339,40	17 139,20
Zużycie materiałów i energii	53 336,86	258 670,77	28 449,20	14 419,44
Usługi obce	226 583,54	119 726,39	129 099,61	56 910,23
Podatki i opłaty	3 280,70	420,13	1 461,60	367,00
Wynagrodzenia	478 783,78	294 250,19	238 362,54	159 512,89
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	45 142,16	10 429,71	22 606,97	4 856,78
Pozostałe koszty rodzajowe	12 893,28	24 621,52	7 682,63	5 759,17
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	8 367,04	0,00	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-243 601,36	102 507,85	-26 387,16	-7 652,75
Pozostałe przychody operacyjne:	171 524,80	3 128,88	89 190,22	3 127,12
- Dotacje	171 524,26	0,00	89 190,19	0,00
- Inne przychody operacyjne	0,54	3 128,88	0,03	3 127,12
Pozostałe koszty operacyjne:	1,94	2,54	1,01	1,46
Inne koszty operacyjne	1,94	2,54	1,01	1,46
ZYSK Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-72 078,50	105 634,19	62 802,05	-4 527,09
Przychody finansowe:	957,15	89,80	957,15	1,45
- Odsetki	0,00	89,80	0,00	1,45
- Inne	957,15	0,00	957,15	0,00
Koszty finansowe:	7 091,98	7 084,10	3 225,65	506,24
- Odsetki	1 319,71	1 647,91	907,96	111,59
- Inne	5 772,27	5 436,19	2 317,69	394,65
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-78 213,33	98 639,89	60 533,55	-5 031,88
Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	-78 213,33	98 639,89	60 533,55	-5 031,88

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	01.01-30.06.2018	01.01-30.06.2017	01.04-30.06.2018	01.04-30.06.2017
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	1 862 882,21	1 545 823,07	2 774 115,33	1 545 823,07
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 862 882,21	1 545 823,07	2 774 115,33	1 545 823,07
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	338 000,00	333 000,00	353 000,00	333 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	15 000,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	353 000,00	333 000,00	353 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	2 134 019,48	1 589 019,48	3 169 019,48	1 589 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	1 035 000,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 169 019,48	1 589 019,48	3 169 019,48	1 589 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-609 157,27	-470 200,97	-609 157,27	-470 200,97
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-609 157,27	-470 200,97	-609 157,27	-470 200,97
Wynik netto:	-78 213,33	98 639,89	60 533,55	94 004,56
- zysk netto	0,00	98 639,89	60 533,55	94 004,56
- strata netto	-78 213,33	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 834 648,88	1 550 458,40	2 973 395,76	1 545 823,07
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	2 834 648,88	1 550 458,40	2 973 395,76	1 545 823,07

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01-30.06.2018	01.01-30.06.2017	01.04-30.06.2018	01.04-30.06.2017
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-877 864,51	-91 512,00	-226 044,39	-94 823,46
Zysk (strata) netto	-78 213,33	98 639,89	60 533,55	-5 031,88
Korekty razem	-799 651,18	-190 151,89	-286 577,94	-89 791,58
Amortyzacja	37 785,44	27 581,24	20 813,40	17 139,20
Zmiana stanu zapasów	-651 272,11	-129 616,08	-339 075,21	-183 942,07
Zmiana stanu należności	-226 940,61	-218 883,56	10 998,14	17 380,17
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	25 363,33	128 130,93	-24 993,71	57 733,13
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	15 412,77	2 635,58	45 679,44	1 897,99
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-877 864,51	-91 512,00	-226 044,39	-94 823,46
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-87 464,97	-30 484,81	0,00	0,00
Wpływy	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
Wydatki	87 464,97	30 484,81	0,00	0,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	87 464,97	30 484,81	0,00	0,00
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-87 464,97	-30 484,81	0,00	0,00
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	978 235,99	169 913,09	0,00	169 913,09
Wpływy	1 050 000,00	169 913,09	0,00	169 913,09
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 050 000,00	0,00	0,00	0,00

Kredyty i pożyczki	0,00	169 913,09	0,00	169 913,09
Wydatki	71 764,01	0,00	0,00	0,00
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Spląty kredytów i pożyczek	71 764,01	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	978 235,99	169 913,09	0,00	169 913,09
Przepływy pieniężne netto razem	12 906,51	47 916,28	-226 044,39	75 089,63
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	12 906,51	47 916,28	-226 044,39	75 089,63
Środki pieniężne na początek okresu	114 897,89	135 850,18	353 848,79	114 122,36
Środki pieniężne na koniec okresu	127 804,40	183 766,46	127 804,40	183 766,46

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za II kwartał 2018 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 późni. zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Spółki 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 spółka nie dokonywała zmiany zasad (polityki) rachunkowości. Raport okresowy za II kwartał 2018 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W II KWARTALE 2018 R. WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ

Jednym z najistotniejszych zdarzeń II kwartału 2018 r. było wspomniane wcześniej ogłoszenie daty premiery gry „KURSK”, określenie ceny gry oraz rozpoczęcie jej przedsprzedaży. Równie istotnymi zdarzeniami było zawarcie dwóch umów. Pierwsza umowa zawarta z Forever Entertainment S.A. dot. adaptacji oraz dystrybucji gry „Realpolitiks” wraz z dodatkiem DLC pod nazwą „Realpolitiks New Power” na konsolę Nintendo Switch. Debiut gry przewidziano na 30 sierpnia 2018 w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii, zaś jej cena wyniesie 24.99 Euro/24.99 USD. Przedsprzedaż gry planowana jest na 23 sierpnia 2018 na wszystkich wyżej wymienionych rynkach. Druga istotna umowa zawarta z 1C Publishing EU stanowi natomiast o wydaniu i produkcji gry Realpolitiks 2.

Nadto Emitent prowadził wzmożone działania marketingowe poprzez uczestnictwo w targach branżowych czy udzielanie wywiadów w mediach społecznościowych.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2018

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2018.

OPIS STANU REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI – W PRZYPADKU GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 pkt 13a ZAŁĄCZNIKA NR 1 DO REGULAMINU ASO.

Nie dotyczy - Spółka nie jest emitentem, który nie osiąga regularnych przychodów z prowadzonej działalności operacyjnej.

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

W II kwartale 2018 r. Spółka nie podejmowała w obszarze rozwoju prowadzonej działalności inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI

Nie dotyczy - Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

W PRZYPADKU GDY EMITENT TWORZY GRUPĘ KAPITAŁOWĄ I NIE SPORZĄDZA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH – WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZANIA TAKICH SPRAWOZDAŃ

Nie dotyczy - Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

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

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień publikacji raportu - 14 sierpnia 2018 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	390.000	11,05%	390.000	11,05%
Igor Zieliński	390.000	11,05%	390.000	11,05%
Arkadiusz Duch	360.000	10,20%	360.000	10,20%
Pozostali	2.390.000	67,70	2.390,000	67,70%
Razem	3.530.000	100,00%	3.530.000	100,00%

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 30 czerwca 2018 r. wynosiła 44 osoby (dla Spółki pracowało dziewięć osób zatrudnionych na podstawie umowy o pracę, z resztą osób zawarto umowy zlecenie i o dzieło).

JUJUBEE S.A. W INTERNECIE:

- Strona internetowa: <http://jujubee.pl>
- Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=267210603352542>
- Twitter: <https://twitter.com/JujubeeGames>
- Google Plus: <http://google.com/+JujubeeGames>
- YouTube: <http://youtube.com/c/JujubeeGames>
- Vimeo: <https://vimeo.com/jujubee>
- Kanał RSS: <http://jujubee.pl/rss.php>