



RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA I KWARTAŁ 2019 ROKU

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee oraz najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 stycznia do 31 marca 2019 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2018.

Jednym z najistotniejszych wydarzeń omawianego okresu niewątpliwie było podwyższenie kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 100.000 nowych akcji serii G. Dzięki wspomnianej emisji Spółka pozyskała 500.000 zł. Działania te zostały podyktowane chęcią pozyskania środków umożliwiających rozpoczęcie oraz finansowanie nowych projektów, których to realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć na konkurencyjność oraz rentowność Spółki.

Pierwszy kwartał 2019 r. był czasem wzmożonych działań związanych z finalizacją nowej produkcji Spółki - Deep Diving Simulator bazującej na technologii z „KURSKA”, której premiera na PC (platformę Windows) została ustalona na 27 maja 2019 r. Podstawowa cena tytułu została ustalona na poziomie \$19.99 / 16.99€ / 59.99 PLN – przy czym w dniu premiery tytuł będzie dostępny z atrakcyjną zniżką wynoszącą 25%. Warto także odnotować, że w późniejszym terminie Emitent wprowadzi w grze wsparcie dla technologii VR jak również nie wyklucza wydania tytułu na innych platformach.

W wyniku zmiany planów produkcyjnych Emitent zrezygnował z produkcji wcześniej zapowiadanych gier o roboczych nazwach Kengir i Konklawe, a w ich miejsce postanowił rozwijać dwa nowe projekty - grę FLASHOUT 3 w wersji PC i na konsole (premiery na PC planowana jest na 2020 rok) oraz wspomniany wcześniej tytuł Deep Diving Simulator.

W związku z dotychczasowym bardzo dobrym odbiorem rynkowym gry Realpolitiks Emitent zapowiedział także rozpoczęcie prac nad nową średniej wielkości grą strategiczną na platformę PC, osadzoną w realiach SF z elementami survivalu.

Nadto w pierwszym półroczu 2019 r. Emitent zaplanował ukończyć prace nad konwersją gry Realpolitiks na platformę Xbox One. Zarząd Spółki podjął również decyzję o zbyciu wszelkich praw do rozwijanego dotąd projektu WitchHammer za kwotę netto 200 000 PLN. Kwota ta nie odbiega od warunków rynkowych i przekracza dotychczasowy koszt realizacji projektu po stronie Emitenta.

Kontynuowano również 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)”, która to technologia zostanie wykorzystana w realizowanej przez Spółkę grze strategicznej Realpolitiks 2 (współproducentem jest wydawca 1C).

W zakresie działań marketingowych dużą wagę przywiązano do zbliżającej się premiery gry Deep Diving Simulator i związanej z nią promocji na kanałach Social Media. Emitent przygotowywał się również do uczestnictwa w najważniejszym wydarzeniu branżowym - targów Gamescom w Niemczech, podczas których zaprezentuje tytuły takie jak: Deep Diving Simulator, KURSK oraz Realpolitiks.

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,

Michał Stępień

Prezes Zarządu Jujubee S.A.

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

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

- Michał Stępień – Prezes Zarządu

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Monika Stępień – 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 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 czy Realpolitik, Spółka powoli odchodzi od produkowania gier przeznaczonych głównie na platformy mobilne.

Misją Spółki 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 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 przepięknymi 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 komiksy 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. Tytuł ukazał się także na platformie Nintendo Switch w dniu 30 sierpnia 2018 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>). 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.

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 niezmiernie 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.

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



KURSK to pierwsza w historii przygodowo-dokumentalna gra wideo inspirowana prawdziwymi wydarzeniami. W produkcji gracz wciela się w rolę szpiega, który znajduje drogę na rosyjski podwodny okręt nuklearny K-141 Kursk. Twoim zadaniem jest zebranie tajnych informacji o rewolucyjnych torpedach superkawitacyjnych Szkwał. Podczas próby wypełnienia misji stajesz się świadkiem dramatycznych wydarzeń, które w tym czasie wstrząsnęły światem.

Tytuł ukazał się na rynku w czwartym kwartale 2018 r. na platformie Windows PC i będzie sukcesywnie wydawany na pozostałych zapowiedzianych platformach sprzętowych. Od czasu premiery Spółka wprowadziła w grze wiele istotnych zmian znacząco usprawniających rozgrywkę i optymalizację. Planowana jest także wersja wykorzystująca technologię VR.

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. Tytuł ukazał się na rynku 14 listopada 2018 r. i spotkał się z ciepłym przyjęciem. Aktualnie rozwijane są dodatki, które zaoferują graczom dodatkowe obszary do eksploracji. Pierwszy z dodatków ukazał się na rynku w lutym 2019 r.

Gry w produkcji i planowane

Deep Diving Simulator (PC/Mac/VR)



Deep Diving Simulator będzie przystępnym symulatorem nurkowania, który ukaże odbiorcom z czym współczesny nurek musi się zmagać na co dzień. Koncentrując się na autentyczności, gracze zyskają możliwość odwiedzenia niezbadanych światowych akwenów, bacznie przy tym obserwując poziom tlenu, dekompresji i unikając podwodnych zagrożeń. Użytkownicy będą mogli odnajdywać i zbierać zapomniane relikty, odwiedzać zatopione statki, odkrywać nieznane gatunki i zdobywać nowy sprzęt do nurkowania. Każde zanurzenie da im możliwość odkrycia tajemnic, które wolałyby pozostać na zawsze zapomniane, takie jak zaginione miasto Atlantydy.



Tytuł zaoferuje graczom możliwość zwiedzenia wielu zróżnicowanych graficznie lokacji, na różnych głębokościach, zarówno w ciepłych jak i zimnych wodach. Użytkownicy będą także mogli korzystać ze specjalistycznego sprzętu, w tym zdalnie sterowanego podwodnego robota. Premiera gry na platformie PC (za pośrednictwem platformy Steam) nastąpi 27 maja 2019 r. Gra posiada wsparcie organizacji International Diving Federation oraz umożliwi graczom także

podwodną eksplorację przy użyciu specjalistycznego robota na licencji firmy GRALmarine. Tytuł zaoferuje także wsparcie technologii AlienFX firmy Alienware. Gra jest promowana przez Spółkę przede wszystkim na platformach społecznościowych, w tym m.in. za pomocą płatnych reklam na platformach Facebook i YouTube.

REALPOLITIKS 2

Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitiks. Tytuł jest w produkcji od kilkunastu miesięcy i zaoferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Produkcja gry jest współfinansowana przez wydawcę 1C i przebiega bez zakłóceń.

FLASHOUT 3

Trzecia odsłona futurystycznych wyścigów, których poprzednie części spotkały się z bardzo dobrym odbiorem na rynku mobilnym. FLASHOUT 3 zmierza w pierwszej kolejności na platformy stacjonarne. Gra zaoferuje znacznie atrakcyjniejszą rozgrywkę i oprawę graficzną.

GRA STRATEGICZNA ŚREDNIEJ WIELKOŚCI

Spółka rozpoczęła preprodukcję nowej gry strategicznej z elementami survivalowymi, osadzonej w konwencji SF. Bardzo dobry odbiór gry Realpolitiks na wielu platformach pozwolił Jujubee z powodzeniem zaistnieć na rynku gier strategicznych, stąd wola Spółki by wprowadzić na rynek kolejny tytuł z tego segmentu. Właściwe prace nad grą rozpoczną się po premierze Deep Diving Simulator na platformie PC, zaś w nadchodzących miesiącach Spółka ujawni więcej informacji na temat tej produkcji.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):

Bilans (PLN):

BILANS	31.03.2019	31.03.2018
AKTYWA	3 766 847,07	3 092 904,43
Aktywa trwałe	152 417,02	221 646,48
Wartości niematerialne i prawne	17 844,42	40 979,94
Inne wartości niematerialne i prawne	17 844,42	40 979,94
Rzeczowe aktywa trwałe	49 232,60	95 326,54
Środki trwałe	49 232,60	95 326,54
Urządzenia techniczne i maszyny	49 232,60	95 326,54
Inwestycje długoterminowe	-	-
Wartości niematerialne i prawne	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	85 340,00	85 340,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	3 614 430,05	2 871 257,95
Zapasy	3 072 033,46	2 103 321,38
Półprodukty i produkty w toku	3 072 033,46	2 103 321,38
Zaliczki na dostawy	-	-
Należności krótkoterminowe	313 451,91	314 967,45
Należności od pozostałych jednostek:	313 451,91	314 967,45
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	247 803,04	254 296,30
- do 12 miesięcy	247 803,04	254 296,30
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	28 823,62	11 991,00
- inne	36 825,25	48 680,15
Inwestycje krótkoterminowe	24 353,25	353 848,79
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	24 353,25	353 848,79
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	24 353,25	353 848,79
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	204 591,43	99 120,33

BILANS	31.03.2019	31.03.2018
PASYWA	3 766 847,07	3 092 904,43
Kapitał (fundusz) własny	2 549 877,43	2 774 115,33
Kapitał (fundusz) podstawowy	353 000,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 169 019,48	3 169 019,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	3 124 203,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
Zysk/strata z lat ubiegłych	-850 313,52	-609 157,27
Zysk/strata netto	-121 828,53	-138 746,88
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 216 969,64	318 789,10
Rezerwy na zobowiązania	18 906,07	24 530,68
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	275,00	275,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	16 891,13	22 515,74
Zobowiązania krótkoterminowe	1 141 454,12	294 258,42
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	1 141 454,12	294 258,42
- kredyty i pożyczki	201 941,18	48,28
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	149 035,04	91 425,98
- do 12 miesięcy	149 035,04	91 425,98
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	92 030,51	43 565,81
- z tytułu wynagrodzeń	196 470,18	158 255,55
- inne	501 977,21	962,80
Rozliczenia międzyokresowe	56 609,45	-

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01- 31.03.2019	01.01 - 31.03.2018	01.01- 31.03.2019	01.01 - 31.03.2018
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	345 297,01	197 995,41	345 297,01	197 995,41
Przychody netto ze sprzedaży produktów	345 297,01	197 995,41	345 297,01	197 995,41
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	579 038,81	415 209,61	579 038,81	415 209,61
Amortyzacja	11 636,82	14 484,80	11 636,82	14 484,80
Zużycie materiałów i energii	4 244,84	24 887,66	4 244,84	24 887,66
Usługi obce	95 938,31	97 483,93	95 938,31	97 483,93
Podatki i opłaty	428,00	1 819,10	428,00	1 819,10
Wynagrodzenia	215 534,53	240 421,24	215 534,53	240 421,24
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	25 450,84	22 535,19	25 450,84	22 535,19
Pozostałe koszty rodzajowe	1 419,53	5 210,65	1 419,53	5 210,65
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	224 385,94	8 367,04	224 385,94	8 367,04
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-233 741,80	-217 214,20	-233 741,80	-217 214,20
Pozostałe przychody operacyjne	121 637,24	82 334,58	121 637,24	82 334,58
Dotacje	121 636,34	82 334,07	121 636,34	82 334,07
Inne przychody operacyjne	0,90	0,51	0,90	0,51
Pozostałe koszty operacyjne	0,32	0,93	0,32	0,93
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-112 104,88	-134 880,55	-112 104,88	-134 880,55
Przychody finansowe	0,01	-	0,01	-
Odsetki	-	-	-	-
Inne	0,01	-	0,01	-
Koszty finansowe	9 723,66	3 866,33	9 723,66	3 866,33
Odsetki	5 386,43	411,75	5 386,43	411,75
Inne	4 337,23	3 454,58	4 337,23	3 454,58
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-121 828,53	-138 746,88	-121 828,53	-138 746,88
Podatek dochodowy	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO	-121 828,53	-138 746,88	-121 828,53	-138 746,88

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01 - 31.03.2019	01.01 - 31.03.2018	01.01 - 31.03.2019	01.01 - 31.03.2018
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	2 671 705,96	1 862 882,21	2 671 705,96	1 862 882,21
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	2 671 705,96	1 862 882,21	2 671 705,96	1 862 882,21
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	353 000,00	338 000,00	353 000,00	338 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	-	15 000,00	-	15 000,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	353 000,00	353 000,00	353 000,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 169 019,48	2 134 019,48	3 169 019,48	2 134 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-	1 035 000,00	-	1 035 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 169 019,48	3 169 019,48	3 169 019,48	3 169 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	-	-	-	-
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-	-	-	-
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	-	-	-	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	-	-	-	-
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
Korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	-	-
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	-	-
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-850 313,52	-609 157,27	-850 313,52	-609 157,27
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-850 313,52	-609 157,27	-850 313,52	-609 157,27
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-850 313,52	-609 157,27	-850 313,52	-609 157,27

Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-850 313,52	-609 157,27	-850 313,52	-609 157,27
Wynik netto:	-121 828,53	-138 746,88	-121 828,53	-138 746,88
- zysk netto	-	-	-	-
- strata netto	-121 828,53	-138 746,88	-121 828,53	-138 746,88
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 549 877,43	2 774 115,33	2 549 877,43	2 774 115,33
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	2 549 877,43	2 774 115,33	2 549 877,43	2 774 115,33

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01 – 31.03.2019	01.01 – 31.03.2018	01.01 – 31.03.2019	01.01 – 31.03.2018
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-283 587,95	-651 820,12	-283 587,95	-651 820,12
Zysk (strata) netto	-121 828,53	-138 746,88	-121 828,53	-138 746,88
Korekty razem	-161 759,42	-513 073,24	-161 759,42	-513 073,24
Amortyzacja	15 367,68	16 972,04	15 367,68	16 972,04
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-	-	-
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	-1 624,61	-	-1 624,61	-
Zmiana stanu zapasów	19 104,49	-312 196,90	19 104,49	-312 196,90
Zmiana stanu należności	8 261,65	-237 938,75	8 261,65	-237 938,75
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-231 811,25	50 357,04	-231 811,25	50 357,04
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	28 942,62	-30 266,67	28 942,62	-30 266,67
Inne korekty	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-283 587,95	-651 820,12	-283 587,95	-651 820,12
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Wpływy	-	-	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
- odsetki	-	-	-	-
Wydatki	-	87 464,97	-	87 464,97
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	87 464,97	-	87 464,97
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-87 464,97	-	-87 464,97

Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	-	-	-
Wpływy	500 000,00	1 050 000,00	500 000,00	1 050 000,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	500 000,00	1 050 000,00	500 000,00	1 050 000,00
Kredyty i pożyczki	-	-	-	-
Wydatki	194 618,42	71 764,01	194 618,42	71 764,01
Spłaty kredytów i pożyczek	19 618,42	71 764,01	19 618,42	71 764,01
Odsetki	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe	175 000,00	-	175 000,00	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	305 381,58	978 235,99	305 381,58	978 235,99
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	21 793,63	238 950,90	21 793,63	238 950,90
- Środki pieniężne na początek okresu	2 559,62	114 897,89	2 559,62	114 897,89
- Środki pieniężne na koniec okresu	24 353,25	353 848,79	24 353,25	353 848,79

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za I kwartał 2019 r. został sporządzony zgodnie z postanowieniami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku New Connect”. Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. Zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. 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 I kwartał 2019 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W I KWARTALE 2019 R. WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ

Jednym z najistotniejszych wydarzeń I kwartału 2019 r., było podjęcie w dniu 06 marca 2019 r. przez Zarząd Spółki Jujubee S.A. uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 10.000,00 zł w drodze emisji 100.000 nowych akcji serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Wynikiem tych działań było pozyskanie przez Spółkę kwoty 500 000 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii G nastąpiło w drodze subskrypcji prywatnej. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji serii G w wysokości 5,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii G przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Wyłączenie prawa poboru w stosunku do dotychczasowych akcjonariuszy było podyktowane chęcią zapewnienia Spółce możliwości jak najszybszego oraz możliwie najmniej skomplikowanego pozyskiwania nowego kapitału od inwestorów cieszących się dobrą renomą. Pozyskane w ten sposób środki finansowe umożliwią Spółce rozpoczęcie oraz finansowanie nowych projektów, których realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć pozytywnie na konkurencyjność oraz rentowność Spółki.

Nadto na początku lutego 2019 r. Spółka zbyła wszelkie prawa do rozwijanego dotąd przez Emitenta projektu WitchHammer za kwotę netto 200 000 PLN. Kwota sprzedaży praw nie odbiega od warunków rynkowych i przekracza dotychczasowy koszt realizacji projektu po stronie Emitenta. W związku z ww. transakcją sprzedaży praw do projektu WitchHammer uzyskane dofinansowanie na tę grę z programu Kreatywna Europa w kwocie 136 067 EUR (raport ESPI 24/2018 z dnia 5 października 2018 r.) nie zostanie w ogóle Spółce uruchomione a umowa na dofinansowanie zostanie rozwiązana.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2019

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2019.

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 I kwartale 2019 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 – 15 maja 2019 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	373.870	10,30%	373.870	10,30%
Igor Zieliński	361.000	9,94%	361.000	9,94 %
Pozostali	2.895.130	79,76%	2.895.130	79,76%
Razem	3.630.000	100,00%	3.630.000	100,00%

W dniu 8 kwietnia 2019 r. Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 10.000,00 zł w wyniku emisji 100.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, objętych w ramach subskrypcji prywatnej (zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 KSH). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 353.000,00 zł do kwoty 363.000,00 zł. W wyniku powyższego kapitał zakładowy Spółki składa się z 3.630.000 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Raportem ESPI nr 4/2019 Emitent poinformował, że otrzymał od Pana Igora Zielińskiego zmienione oświadczenie stanowiące zobowiązanie, że w okresie do dnia 30.11.2019 r. - Pan Igor Zieliński nie będzie podejmował czynności lub działań mających na celu dokonanie jakiegokolwiek transakcji (włącznie z transakcją z wykorzystaniem instrumentów pochodnych) sprzedaży akcji Emitenta.

Zmiana polega na dodaniu do pierwotnego oświadczenia (o którym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 26/2018 z dnia 16 listopada 2018 r.) przypadku, w którym zobowiązanie nie obowiązuje tj. przypadku polegającego na zbyciu akcji osobom spośród kierownictwa i kluczowego personelu Spółki w tym osobom pełniącym funkcje w organach Spółki tj. Zarządzie i Radzie Nadzorczej.

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 31 marca 2019 r. wynosiła 25 osób (dla Spółki pracowało siedem osób zatrudnionych na podstawie umowy o pracę, z resztą osób zawarto umowy 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>