



RAPORT JUJUBEE S.A. ZA III KWARTAŁ 2019 ROKU

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee oraz najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 lipca do 30 września 2019 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2018.

Niewątpliwie najistotniejszymi wydarzeniami mającymi miejsce w trzecim kwartale 2019 r., były trzy premiery produkcji Emitenta tj. 6 września 2019 r. – premiera Deep Diving Simulator - Adventure Pack (płatnego dodatku do gry Deep Diving Simulator), 12 września 2019 - premiera Deep Diving VR (pierwszej produkcji Emitenta na platformę VR) oraz 26 września 2019 – premiera Deep Diving Simulator na komputerach Mac. Potwierdza to fakt, że zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami Emitent sukcesywnie realizuje powzięte plany, dbając przy tym o aspekt marketingowy.

Powyższe produkcje spotkały się z zainteresowaniem licznych portali internetowych takich jak: Interia, PPE.PL, Gamasutra, jeuxvideo.com, VR Fitness Insider, Player.One, UploadVR, Pcmag, VRmag, Lubiegrac, VR Room Buzz, SSAVR, Realite-Virtuelle, Game Releases czy ilvideogioco.com.

Równie ważnym wydarzeniem wpisującym się w III kwartał 2019 r. było zatwierdzenie 7 sierpnia 2019 r. Jujubee S.A. jako twórcy gier na platformę Nintendo Switch przez Nintendo of Europe. Gwarantuje to możliwość bezpośredniego publikowania własnych tytułów na tej platformie, tj. bez konieczności posilkowania się pomocą ewentualnych wydawców. Krótco po tym zdarzeniu Emitent zapowiedział, że na konsoli Nintendo Switch ukaże się gra Deep Diving Adventures, nad którą rozpoczął już prace. Tytuł będzie stanowić połączenie zawartości z gry Deep Diving Simulator oraz dodatku Adventure Pack dostosowanej do wymogów platformy Nintendo Switch. Wydawcą gry będzie Emitent. Ukończenie prac związanych z przygotowaniem gry Deep Diving Adventures na konsolę Nintendo Switch planowane jest do końca bieżącego roku. W dalszym ciągu Spółka pracuje nad tytułem Realpolitiks 2, którego wydanie planowane jest na platformy takie jak: PC, Mac i konsole, a data premiery wersji na PC zostanie ustalona i podana przez wydawcę 1C Publishing EU. Gra na pozostałe platformy ukaże się po premierze na PC.

Nadto trwają prace nad nową grą strategiczną Dark Moon, której data premiery zapowiedziana jest na 2020 r. na platformy: PC, Mac i konsole z wyszczególnieniem, że premiera na platformę PC planowana jest w pierwszej kolejności. Emitent kontynuuje również współpracę ze spółką Forever Entertainment S.A. na adaptację oraz dystrybucję gry "Realpolitiks" wraz z dodatkiem DLC pod nazwą "Realpolitiks: New Power" na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Istotną informacją w tym przypadku stanowi fakt, że Emitent nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry. Spółka w dalszym ciągu nie wyklucza również współpracy z zewnętrznym partnerem, w sprawie konwersji gry KURSK na platformy: PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC i VR.

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,
- Igor Zieliński – 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. 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 czy Realpolitiks, 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 zniewalającej 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. 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. Na rynek wprowadzone zostały 2 dodatki, które zaoferowały graczom dodatkowe obszary do eksploracji.

Gry w produkcji i planowane

Deep Diving Simulator (PC/Mac/VR)



Deep Diving Simulator jest przystępnym symulatorem nurkowania, który ukazuje odbiorcom z czym współczesny nurek musi się zmagać na co dzień. Koncentrując się na autentyczności, gracze zyskują możliwość odwiedzenia niezbadanych światowych akwenów, bacznie przy tym obserwując poziom tlenu, dekompresji i unikając podwodnych zagrożeń. Użytkownicy mogą 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 oferuje możliwość zwiedzenia wielu zróżnicowanych graficznie lokacji, na różnych głębokościach, zarówno w ciepłych jak i zimnych wodach. Użytkownicy mogą także korzystać ze specjalistycznego sprzętu, w tym zdalnie sterowanego podwodnego robota. Premiera gry na platformie PC (za pośrednictwem platformy Steam) nastąpiła w dniu 27 maja 2019 r. Gra posiada wsparcie organizacji International Diving Federation oraz umożliwia graczom podwodną eksplorację przy użyciu specjalistycznego robota na licencji firmy GRALmarine.

Tytuł oferuje także wsparcie technologii AlienFX firmy Alienware. Z racji na dobry odbiór gry przez rynek powstał dodatek DLC pod tytułem „Adventure Pack” oraz wersja na platformy VR – z pełnym wsparciem kontrolerów do wirtualnej rzeczywistości. Aktualnie rozwijana jest wersja na konsolę Nintendo Switch pod tytułem „Deep Diving Adventures”, która łączy w sobie zawartość z podstawowej gry oraz z dodatku „Adventure Pack”. Prace nad Deep Diving Adventures powinny się ukończyć jeszcze w tym roku.

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.

DARK MOON



Dark Moon będzie grą strategiczną z elementami survivalowymi, osadzoną 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. Prace nad grą rozpoczęły się w trzecim kwartale 2019 roku.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):

Bilans (PLN):

BILANS	30.09.2019	30.09.2018
AKTYWA	3 951 658,80	3 545 760,74
Aktywa trwałe	404 575,64	185 438,40
Wartości niematerialne i prawne	6 276,66	29 412,18
Inne wartości niematerialne i prawne	6 276,66	29 412,18
Rzeczowe aktywa trwałe	219 020,59	70 686,22
Środki trwałe	30 538,64	70 686,22
Urządzenia techniczne i maszyny	30 538,64	70 686,22
Środki trwałe w budowie	188 482,34	-
Inwestycje długoterminowe	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	179 278,00	85 340,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	3 547 083,16	3 360 322,34
Zapasy	3 177 180,07	2 752 800,12
Półprodukty i produkty w toku	3 177 180,07	2 752 800,12
Zaliczki na dostawy	-	-
Należności krótkoterminowe	343 655,23	389 758,43
Należności od pozostałych jednostek:	343 655,23	389 758,43
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	249 290,80	318 737,38
- do 12 miesięcy	249 290,80	318 737,38
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	526,00	22 926,90
- inne	93 838,43	48 094,15
Inwestycje krótkoterminowe	19 189,72	115 284,20
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	19 189,72	115 284,20
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	19 189,72	115 284,20
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7 058,14	102 479,59

BILANS	30.09.2019	30.09.2018
PASYWA	3 951 658,80	3 545 760,74
Kapitał (fundusz) własny	3 064 048,57	2 810 036,57
Kapitał (fundusz) podstawowy	363 000,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 659 019,48	3 169 019,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	300 000,00	-
Zysk/strata z lat ubiegłych	-965 796,52	-609 157,27
Zysk/strata netto	-292 174,39	-102 825,64
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	887 610,23	735 724,17
Rezerwy na zobowiązania	189 409,07	24 530,68
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	179 278,00	275,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	8 391,13	22 515,74
Zobowiązania krótkoterminowe	528 502,34	711 193,49
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	528 502,34	711 193,49
- kredyty i pożyczki	250 407,62	395 970,86
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	106 958,87	133 706,45
- do 12 miesięcy	106 958,87	133 706,45
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	70 639,51	53 410,43
- z tytułu wynagrodzeń	99 843,61	126 702,94
- inne	652,73	1 402,81
Rozliczenia międzyokresowe	169 698,82	-

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01- 30.09.2019	01.01 - 30.09.2018	01.07- 30.09.2019	01.07 - 30.09.2018
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	744 430,07	960 914,12	184 643,36	345 303,92
Przychody netto ze sprzedaży produktów	744 430,07	960 914,12	184 643,36	345 303,92
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	1 238 201,12	1 348 532,82	304 860,43	489 321,26
Amortyzacja	41 898,54	46 188,06	15 012,48	15 363,86
Zużycie materiałów i energii	24 754,03	69 886,40	14 743,07	16 549,54
Usługi obce	301 149,36	369 714,98	117 467,66	143 131,44
Podatki i opłaty	1 400,00	5 392,03	700,00	2 111,33
Wynagrodzenia	468 503,40	745 878,56	92 243,63	267 094,78
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	46 543,76	74 961,22	3 151,22	29 819,06
Pozostałe koszty rodzajowe	5 112,63	22 844,88	1 893,39	9 951,60
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	348 839,40	13 666,69	59 648,98	5 299,65
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-493 771,05	-387 618,70	-120 217,07	-144 017,34
Pozostałe przychody operacyjne	234 762,59	301 994,44	19 117,14	130 469,64
Dotacje	234 761,09	301 993,90	19 117,14	130 469,64
Inne przychody operacyjne	1,50	0,54	0,00	-
Pozostałe koszty operacyjne	0,32	2,60	0,00	0,66
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-259 008,78	-85 626,86	-101 099,93	-13 548,36
Przychody finansowe	1 437,46	-	1 261,14	-
Odsetki	-	-	-	-
Inne	1 437,46	-	1 261,14	-
Koszty finansowe	34 603,07	17 198,78	8 306,93	11 063,95
Odsetki	22 833,05	4 881,63	4 949,88	3 561,92
Inne	11 770,02	12 317,15	3 357,05	7 502,03
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-292 174,39	-102 825,64	-108 145,72	-24 612,31
Podatek dochodowy	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO	-292 174,39	-102 825,64	-108 145,72	-24 612,31

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01 - 30.09.2019	01.01 - 30.09.2018	01.07 - 30.09.2019	01.07 - 30.09.2018
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	2 556 222,96	1 862 882,21	2 872 469,29	2 774 115,33
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	2 556 222,96	1 862 882,21	2 872 469,29	2 774 115,33
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	353 000,00	338 000,00	363 000,00	353 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	10 000,00	15 000,00	-	-
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	363 000,00	353 000,00	363 000,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 169 019,48	2 134 019,48	3 659 019,48	3 169 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	490 000,00	1 035 000,00	-	-
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 659 019,48	3 169 019,48	3 659 019,48	3 169 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	-	-	-	-
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	300 000,00	-	300 000,00	-
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	300 000,00	-	300 000,00	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	300 000,00	-	300 000,00	-
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	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27

Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27
Wynik netto:	-292 174,39	-102 825,64	-108 145,72	-24 612,31
- zysk netto	-	-	-	-
- strata netto	-292 174,39	-102 825,64	-108 145,72	-24 612,31
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 064 048,57	2 810 036,57	3 248 077,24	2 912 862,21
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	3 064 048,57	2 810 036,57	3 248 077,24	2 912 862,21

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01 – 30.09.2019	01.01 – 30.09.2018	01.07 – 30.09.2019	01.07 – 30.09.2018
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-448 735,58	-1 282 458,27	-173 183,62	-332 829,75
Zysk (strata) netto	-292 174,39	-102 825,64	-108 145,72	-24 612,31
Korekty razem	-156 561,19	-1 179 632,63	-65 037,9	-308 217,44
Amortyzacja	45 629,4	57 029,14	15 012,48	19 243,70
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-	-	-
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	-116 460,12	-961 675,64	-38 128,53	-310 403,53
Zmiana stanu należności	135 424,43	-312 729,73	29 492,92	-14 025,11
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-328 145,15	71 369,53	-156 999,39	46 006,20
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	106 990,25	-33 625,93	85 584,62	-49 038,70
Inne korekty	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-448 735,58	-1 282 458,27	-173 183,62	-332 829,75
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-188 482,34	-91 313,99	-148 301,99	-3 849,02
Wpływy	-	-	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
- odsetki	-	-	-	-
Wydatki	188 482,34	91 313,99	148 301,99	3 849,02
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	188 482,34	91 313,99	148 301,99	3 849,02
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-188 482,34	-91 313,99	-148 301,99	-3 849,02

Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	653 848,02	1 374 158,57	328 848,02	324 158,57
Wpływy	828 848,02	1 374 158,57	328 848,02	324 158,57
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	800 000,00	1 050 000,00	300 000,00	-
Kredyty i pożyczki	28 848,02	324 158,57	28 848,02	324 158,57
Wydatki	175 000,00	0,00	0,00	0,00
Spląty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe	175 000,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	653 848,02	1 374 158,57	328 848,02	324 158,57
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	16 630,1	386,31	7 362,41	-12 520,20
- Środki pieniężne na początek okresu	2 559,62	114 897,89	11 827,31	127 804,40
- Środki pieniężne na koniec okresu	19 189,72	115 284,20	19 189,72	115 284,20

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za III 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 III kwartał 2019 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

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

Jednym z najistotniejszych wydarzeń III kwartału 2019 r. były premiery: Deep Diving Simulator - Adventure Pack (płatnego dodatku do gry Deep Diving Simulator), Deep Diving VR (pierwszej produkcji Emitenta na platformę VR) oraz premiera gry Deep Diving Simulator na komputerach Mac.

Nadto 7 sierpnia 2019 r. Jujubee S.A. została zatwierdzona jako twórca gier na platformę Nintendo Switch przez Nintendo of Europe, co zagwarantowało Emitentowi możliwość bezpośredniego publikowania własnych tytułów na tej platformie, tj. bez konieczności posilkowania się pomocą ewentualnych wydawców.

12 lipca 2019 r. Pan Maciej Kuliński złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Jednocześnie członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w dniu 12 lipca 2019 r. w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia składu powołując Pana Filipa Zielińskiego na Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Pan Filip Zieliński jest bratem Pana Igora Zielińskiego,

posiadającego 361.000 akcji Emitenta stanowiących 9,94% zarówno w kapitale zakładowym Emitenta, jak i w głosach na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

Nadto raportem ESPI z dnia 15.07.2019 r. nr 15/2019 Emitent poinformował o zamiarach podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję akcji w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem w całości prawa poboru akcjonariuszy. Miało to związek z transakcjami sprzedaży akcji Spółki dokonanymi przez osoby pełniące obowiązki zarządcze oraz przez Pana Macieja Kulińskiego, który z dniem 12 lipca 2019 roku złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta, do których to osób skierowano emisję 150.000 akcji serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, o łącznej wartości nominalnej 15.000 zł, po cenie emisyjnej równej 2,00 zł za każdą akcję.

W dniu 19 lipca 2019 r. Emitent powziął wiadomość o dokonanych przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach w Rejestrze Przedsiębiorców wpisie kapitału docelowego Spółki w kwocie 100.000,00 zł. Wpis kapitału docelowego został dokonany na podstawie uchwały nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 28 czerwca 2019 r.

21 sierpnia 2019 roku Pan Flip Zieliński złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 21 sierpnia 2019 roku. Jednocześnie członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w dniu 21 sierpnia 2019 r. w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia składu powołując Pana Igora Zielińskiego na Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Pan Igor Zieliński jest akcjonariuszem posiadającym 361.000 akcji Emitenta stanowiących 9,94% zarówno w kapitale zakładowym Emitenta, jak i w głosach na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

16 września 2019 r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. (zgodnie z raportem bieżącym ESPI nr 19/2019 z dnia 15 lipca 2019 r., stanowiącym informację o planowanej emisji akcji) podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 15.000,00 zł w drodze emisji 150.000 nowych akcji serii H (akcje zwykłe na okaziciela) o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, w wyniku czego Spółka pozyskała kwotę 300.000,00 zł.

Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki nastąpiło poprzez emisję akcji serii H w drodze subskrypcji prywatnej. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji serii H w wysokości 2,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii H 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. Pozyskanie w ten sposób środków finansowych umożliwia Spółce rozpoczęcie oraz finansowanie nowych projektów, których realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć pozytywnie na konkurencyjność oraz rentowność Spółki.

Na datę przekazania niniejszego Raportu akcje serii H nie zostały jeszcze zarejestrowane w KRS. O fakcie zarejestrowania tychże akcji Emitent poinformuje raportem bieżącym.

ISTOTNE ZDARZENIA MAJĄCE MIEJSCE PO III KWARTALE 2019r:

Raportem ESPI nr 27/2019 z dnia 18 października 2019 r. Emitent zapowiedział, że na konsoli Nintendo Switch ukaże się gra Deep Diving Adventures, nad którą rozpoczął już pracę. Tytuł ma stanowić połączenie zawartości z gry Deep Diving Simulator oraz dodatku Adventure Pack dostosowanej do wymogów platformy Nintendo Switch. Wydawcą gry będzie Emitent. Ukończenie prac związanych z przygotowaniem gry Deep Diving Adventures na konsolę Nintendo Switch planowane jest do końca bieżącego roku.

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 III 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 PRZYCZYŃ 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 listopada 2019 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Igor Zieliński	361.000	9,94%	361.000	9,94%
Michał Stępień	248.870	6,86%	248.870	6,86%
Pozostali	3.020.130	83,20%	3.020.130	83,20%
Razem	3.630.000	100,00%	3.630.000	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 września 2019 r. wynosiła 22 osoby (dla Spółki pracowało osiem 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>