



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA IV KWARTAŁ 2018 ROKU



Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee oraz najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 października do 31 grudnia 2018 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2017. Warto tu odnotować, że w całym 2018 roku przychody ze sprzedaży wraz z dotacjami w odniesieniu do roku poprzedniego wzrosły o prawie 26% osiągając poziom 1 880 015,45 PLN.

Do najistotniejszych wydarzeń minionego kwartału niewątpliwie należy zaliczyć wydanie dwóch dużych produkcji Spółki tj. gry „KURSK” oraz gry Truck Simulation 19 (wcześniej Truck Simulation America) – realizowanej na zlecenie niemieckiego Astragon Entertainment GmbH.

Czwarty kwartał 2018 r. był również czasem decyzji dotyczących przyszłych planów Spółki. 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 (premiera na PC planowana jest na 2020 rok) oraz grę o roboczym tytule Deep Diving Simulator (PC i VR) bazującą na technologii z „KURSKA”, której premiera na PC (platformę Windows) planowana jest na kwiecień 2019 r. Podstawowa cena tytułu została ustalona na poziomie \$19.99 / 16.99€ / 59.99 PLN. W późniejszym terminie Emitent wprowadzi w grze wsparcie dla technologii VR jak również nie wyklucza wydania tytułu na innych platformach w przyszłości.

Nadto w pierwszym półroczu 2019 r. Emitent zaplanował ukończyć prace nad konwersją gry Realpolitiks na platformę Xbox One, a w związku z dotychczasowym bardzo dobrym odbiorem rynkowym gry Realpolitiks - rozpocząć produkcję nowej średniej wielkości gry strategicznej na platformę PC. 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.

Poza wyżej wymienionymi planami Emitent konsekwentnie kontynuował prace nad równie istotnym 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)”.

Nie zaniedbano również działań marketingowych poprzez udzielanie licznych wywiadów, publikowanie materiałów video oraz uczestnictwo w najważniejszych wydarzeniach branżowych takich jak konferencja w Poznaniu – Game Industry Conference, której istotnym elementem był wzbudzający powszechne zainteresowanie, sponsorowany przez Emitenta koncert muzyki Epic Game Music, podczas którego zaprezentowano główny utwór muzyczny z gry „KURSK” autorstwa znakomitego kompozytora Mikołaja Stroińskiego.

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. 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 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 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 pokaźnego 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 nieznanne 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. Spółka planuje premierę gry na platformie PC jeszcze w kwietniu tego 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.

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 rozpoczyna wkrótce prace nad nową 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.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):
Bilans (PLN):

BILANS	31.12.2018	31.12.2017
AKTYWA	3 919 960,19	2 203 058,28
Aktywa trwałe	167 784,70	151 153,55
Wartości niematerialne i prawne	23 628,30	15 673,21
Inne wartości niematerialne i prawne	23 628,30	15 673,21
Rzeczowe aktywa trwałe	58 816,40	50 140,34
Środki trwałe	58 816,40	50 140,34
Urządzenia techniczne i maszyny	58 816,40	50 140,34
Inwestycje długoterminowe	-	-
Wartości niematerialne i prawne	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	85 340,00	85 340,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	3 752 175,49	2 051 904,73
Zapasy	3 089 449,91	1 791 124,48
Półprodukty i produkty w toku	3 089 449,91	1 776 953,62
Zaliczki na dostawy	-	14 170,86
Należności krótkoterminowe	390 785,22	77 028,70
Należności od pozostałych jednostek:	390 785,22	77 028,70
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	310 507,16	22 569,01
- do 12 miesięcy	310 507,16	22 569,01
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	28 136,21	23 302,32
- inne	52 141,85	31 157,37
Inwestycje krótkoterminowe	115 215,55	114 897,89
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	115 215,55	114 897,89
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	115 215,55	114 897,89
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	156 724,81	68 853,66

BILANS	31.12.2018	31.12.2017
PASYWA	3 919 960,19	2 203 058,28
Kapitał (fundusz) własny	2 807 762,30	1 862 862,21
Kapitał (fundusz) podstawowy	353 000,00	338 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 169 019,48	2 134 019,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	2 099 203,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
Zysk/strata z lat ubiegłych	-609 157,27	-500 682,97
Zysk/strata netto	-105 099,91	-108 474,30
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 112 197,89	340 196,07
Rezerwy na zobowiązania	24 530,68	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	22 515,74	22 515,74
Zobowiązania krótkoterminowe	1 045 584,72	315 665,39
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	1 045 584,72	315 665,39
- kredyty i pożyczki	332 429,77	71 812,29
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	307 288,21	56 990,75
- do 12 miesięcy	307 288,21	56 990,75
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	104 353,59	61 837,33
- z tytułu wynagrodzeń	126 513,15	125 025,02
- inne	175 000,00	-
Rozliczenia międzyokresowe	42 082,49	-

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01 - 31.12.2018	01.01 - 31.12.2017	01.10 - 31.12.2018	01.10 - 31.12.2017
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	1 430 644,03	1 498 810,90	469 729,91	316 384,63
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 430 644,03	1 498 810,90	469 729,91	316 384,63
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	1 957 435,32	1 598 887,45	608 902,50	472 276,21
Amortyzacja	60 110,90	53 245,40	13 922,84	14 162,67
Zużycie materiałów i energii	81 226,23	345 984,89	11 339,83	42 559,97
Usługi obce	553 837,81	184 985,44	184 122,83	198 212,60
Podatki i opłaty	6 237,03	4 549,02	845,00	1 350,58
Wynagrodzenia	1 039 438,22	680 752,99	293 559,66	197 685,30
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	109 969,66	22 089,27	35 008,44	14 840,73
Pozostałe koszty rodzajowe	27 533,98	40 348,91	4 689,10	3 464,36
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	79 081,49	266 931,53	65 414,80	-
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-526 791,29	-100 076,55	-139 172,59	-155 891,58
Pozostałe przychody operacyjne	449 372,91	7,60	147 378,47	7,60
Dotacje	449 371,42	-	147 378,47	-
Inne przychody operacyjne	1,49	7,60	0,95	7,60
Pozostałe koszty operacyjne	2,82	1 139,71	0,22	1 135,04
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-77 421,20	- 101 208,66	8 205,66	-157 019,02
Przychody finansowe	-	103,04	-	13,24
Odsetki	-	103,04	-	13,24
Inne	-	-	-	-
Koszty finansowe	27 678,71	23 542,68	10 479,93	9 967,34
Odsetki	25 521,01	4 112,75	10 219,48	881,83
Inne	2 157,70	19 429,93	260,45	9 085,51
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-105 099,91	- 124 648,30	-2 274,27	-166 973,12
Podatek dochodowy	-	- 16 174,00	-	- 16 174,00
ZYSK (STRATA) NETTO	- 105 099,91	- 108 474,30	- 2 274,27	- 150 799,12

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01 - 31.12.2018	01.01 - 31.12.2017	01.10 - 31.12.2018	01.10 - 31.12.2017
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	1 862 882,21	1 545 823,07	1 862 882,21	1 545 823,07
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 862 882,21	1 545 823,07	1 862 882,21	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	5 000,00	-	5 000,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	353 000,00	338 000,00	353 000,00	338 000,00
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	545 000,00	-	545 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 169 019,48	2 134 019,48	3 169 019,48	2 134 019,48
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	-609 157,27	-470 200,97	-609 157,27	-470 200,97
Korekty błędów lat poprzednich	-	-30 482,00	-	-30 482,00
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	-	-	-	-
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-609 157,27	-500 682,97	-609 157,27	-500 682,97
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-609 157,27	-500 682,97	-609 157,27	-500 682,97

Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-500 682,97	-	-500 682,97
Wynik netto:	-105 099,91	-108 474,30	-105 099,91	-108 474,30
- zysk netto	-	-	-	-
- strata netto	-105 099,91	-108 474,30	-105 099,91	-108 474,30
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 807 762,30	1 862 862,21	2 807 762,30	1 862 862,21
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	2 807 762,30	1 862 862,21	2 807 762,30	1 862 862,21

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01 - 31.12.2018	01.01 - 31.12.2017	01.10 - 31.12.2018	01.10 - 31.12.2017
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	- 1 218 985,83	- 523 127,85	-260 686,13	-127 814,86
Zysk (strata) netto	-105 099,91	-108 474,30	-2 274,27	-150 799,12
Korekty razem	-1 113 885,92	-414 653,55	-258 411,86	22 984,26
Amortyzacja	74 682,84	53 245,40	17 653,70	14 162,67
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	4 112,75	-	4 112,75
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	-	24 007,68	-	24 007,68
Zmiana stanu zapasów	-1 298 325,43	-602 606,16	-336 649,79	-285 589,15
Zmiana stanu należności	-313 756,52	103 622,33	-1 026,79	231 141,64
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	469 301,85	95 959,90	73 773,75	119 226,33
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-45 788,66	-62 513,45	-12 162,73	-53 595,66
Inne korekty	-	-30 482,00	-	-30 482,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 218 985,83	-523 127,85	-260 686,13	-127 814,86
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Wpływy	-	-	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
- odsetki	-	-	-	-
Wydatki	91 313,99	80 981,34	-	31 582,60
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	91 313,99	80 981,34	-	31 582,60
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-91 313,99	-80 981,34	-	-31 582,60

Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	-	-	-
Wpływy	1 310 617,48	587 269,65	260 617,48	37 269,65
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 050 000,00	550 000,00	-	-
Kredyty i pożyczki	260 617,48	37 269,65	260 617,48	37 269,65
Wydatki	-	4 112,75	-	4 112,75
Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	-	-
Odsetki	-	4 112,75	-	4 112,75
Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 310 617,48	583 156,90	260 617,48	33 156,90
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	317,66	-20 952,29	-68,65	-126 240,56
- Środki pieniężne na początek okresu	114 897,89	135 850,18	115 284,20	241 138,45
- Środki pieniężne na koniec okresu	115 215,55	114 897,89	115 215,55	114 897,89

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za IV 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 IV kwartał 2018 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

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

Jednymi z najistotniejszych wydarzeń IV kwartału 2018 r., były premiery dwóch dużych produkcji Spółki tj. gry „KURSK” oraz gry Truck Simulation 19 (wcześniej Truck Simulation America) – realizowanej na zlecenie niemieckiego Astragon Entertainment GmbH.

Premiera gry „KURSK” w przypadku platform PC miała miejsce 7 listopada 2018 r. Celem ustalenia takiego terminu było zrównanie daty premiery tejże gry z premierą filmu o tym samym tytule. 30 czerwca 2018 r. rozpoczęto sprzedaż gry „KURSK” w sklepie internetowym Jujubee, później również w sklepie internetowym Humble Store. Obecnie gra dostępna jest również na Steam (od dnia premiery), w sklepie Green Man Gaming oraz w wersji na Mac’a na Mac App Store. Konsekwentnie wprowadzane są liczne aktualizacje oraz ulepszenia. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom graczy Emitent podjął działania, które pozwoliły na wprowadzenie szeregu istotnych zmian mających znaczący wpływ na przebieg rozgrywki.

Spółka widzi potencjał sprzedażowy gry w długim okresie i dba o maksymalizację przychodów z tytułu opracowania KURSKA np. poprzez wprowadzanie promocji cenowych na Steam i w innych sklepach (wsparte dodatkowym marketingiem) jak i planowane premiery gry na kolejnych platformach (w tym VR).

14 listopada 2018 r. miejsce miała premiera gry Truck Simulation 19 na platformach iOS i Android (wcześniej Truck Simulator America) - realizowanej na zlecenie niemieckiego Astragon Entertainment GmbH. Oprócz wynagrodzenia otrzymywanego z tytułu produkcji tej gry, Emitentowi przysługują także udziały w zyskach. Stawka procentowa udziału Emitenta w zyskach nie odbiega od standardów rynkowych. Gra spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem wśród graczy co potwierdza doświadczenie Spółki w produkcji tego typu gier.

ISTOTNE WYDARZENIA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT

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 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 IV 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 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 lutego 2019 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	391.120	11,00%	391.120	11,00%
Igor Zieliński	391.000	11,00%	391.000	11,00%
Pozostali	2.747.880	78,00%	2.747.880	78,00%
Razem	3.530.000	100,00%	3.530.000	100,00%

Raportem ESPI nr 26/2018 Emitent poinformował, że Pan Igor Zieliński m.in. złożył oświadczenie dotyczące transakcji na akcjach 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 (lock-up).

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 31 grudnia 2018 r. wynosiła 37 osób (dla Spółki pracowało siedem 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>