



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA III KWARTAŁ 2020 ROKU



Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność przedstawić wyniki finansowe Spółki Jujubee jak również najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie w od 1 lipca do 30 września 2020 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2019.

Za najistotniejsze wydarzenie minionego kwartału z pewnością należy uznać finalizację produkcji jednego z najważniejszych projektów Emitenta - gry Realpolitiks II. Po licznych konsultacjach z wydawcą 1C, premiera gry została ostatecznie ustalona na dzień 18 listopada w ramach usługi Steam Early Access, zaś wydanie ostatecznej wersji gry zostało zaplanowane na luty 2021r. Rozwiązanie to ma na celu wykorzystanie lepszego okienka wydawniczego na platformie Steam oraz zwiększenie zaangażowania społeczności graczy w rozwój Tytułu. Realpolitiks II jest obecnie największą produkcją realizowaną przez Emitenta. W związku z sukcesem rynkowym pierwszej części gry, oczekiwania co do jej odbioru rynkowego zarówno ze strony Spółki jak i wydawcy 1C są bardzo wysokie.

W dniu 08 września 2020r., Emitent podpisał ze spółką Forever Entertainment S.A. umowę na adaptację oraz dystrybucję gry "KURSK" na konsolę Nintendo Switch. Warunki umowy nie odbiegają od rynkowych, a Emitent nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry. Przewidywany termin premiery to czwarty kwartał 2020 r. Jednocześnie należy podkreślić, że w trzecim kwartale 2020 r. Spółka nadal kontynuowała prace nad grą strategiczną Dark Moon.

W omawianym okresie Emitent prowadził również wzmożone działania marketingowe. Wraz z przygotowaniem do premiery gry Realpolitiks II, po raz kolejny podzielił się ze społecznością graczy świeżymi materiałami z produkcji (w tym poprzez dev logi), które dokładnie ilustrują wszelkie istotne funkcjonalności i cechy tego tytułu, tj.: w tym nowe rozwiązania takie jak budynki, przebudowane projekty, nowe teatry wojenne oraz stworzone przez Spółkę narzędzie moderskie, które umożliwi społeczności tworzenie własnej zawartości do gry znacząco wydłużając jej rynkową żywotność. Przesunięcie premiery na 18 listopada pozwoliło także na przygotowanie większej ilości materiałów marketingowych i na zwiększenie ekspozycji tytułu w sklepie Steam, co przełożyło się na znaczny wzrost liczby osób, które dodały Realpolitiks II do swojej listy życzeń. Wśród graczy szczególnym zainteresowaniem jako kanał komunikacji cieszy się Discord, gdzie Spółka prowadzi kanały poświęcone grom Realpolitiks II oraz Dark Moon.

Trzeci kwartał 2020r. to także dalsza poprawa wyników finansowych i kolejny okres zakończony wygenerowaniem zysku. Poprawę wyników Spółki można zaobserwować zarówno w odniesieniu do trzeciego kwartału roku 2019 jak i względem wszystkich wcześniejszych kwartałów 2020 roku. Z uwagi na nadchodzące premiery innych produkcji Spółki oraz zbliżający się debiut Realpolitiks II, Emitent przewiduje utrzymanie się tego trendu w kolejnych kwartałach.

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,
- Tomasz Muchalski – 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 (przede z segmentu gier strategicznych) 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 Dark Moon, COVID: The Outbreak czy Realpolitiks II, Spółka potwierdza swoje większe zaangażowanie w segment gier strategicznych.

Misją Spółki jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych produkcji, odnoszących się do istotnych społecznie treści.

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 na platformy stacjonarne, ale wciąż wspiera także rynek gier mobilnych - mając na uwadze cele strategiczne oraz chęć maksymalizacji przychodów i zysków, Spółka chce tym samym wciąż wspierać jak najszerszy zakres urządzeń obecnych na rynku, często we współpracy z zewnętrznymi podmiotami (odpowiedzialnymi za konwersję produktów na dodatkowe platformy sprzętowe – tak jak to ma miejsce w przypadku KURSKA czy gier z serii Realpolitiks).

Wybrane produkcje Emitenta:



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 okazałego 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, Switch, PS4, Xbox One)



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.

Od premiery gry Spółka dokonała kilku jej istotnych aktualizacji, co spotkało się z bardzo dobrym odbiorem graczy, tytuł otrzymał także kilka wyróżnień. Warto odnotować, że gra ukazała się również na urządzeniach mobilnych (iOS i Android), ale Spółka nie zapomniała o dalszym rozwijaniu produkcji, dzięki czemu na rynku pojawił się także płatny dodatek New Power. Produkcja wciąż cieszy się zainteresowaniem graczy.

Gra wraz z dodatkiem (pod tytułem Realpolitiks: New Power) ukazała się również na konsoli Nintendo Switch, zaś wkrótce tytuł będzie także dostępny na platformach PlayStation 4 i Xbox One.

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 Szkwiał. 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. Aktualnie rozwijana jest wersja na konsole PlayStation 4 i Xbox One przez wydawcę gry na tych platformach.

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.

Deep Diving Simulator (PC, Mac, VR, Switch)



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 nieznanne gatunki i zdobywać nowy sprzęt do nurkowania. Każde zanurzenie daje 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. Powstała również wersja na konsolę Nintendo Switch pod nazwą „Deep Diving Adventures”, łącząca w sobie zawartość gry podstawowej oraz wspomnianego dodatku, która spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem ze strony graczy i prasy branżowej, zdobywając wysokie oceny w wielu zagranicznych recenzjach. Gra jest rozwijana także na inne platformy sprzętowe. Wydawcą „Deep Diving Adventures” na rynku japońskim jest FuRyu Corporation – tytuł na tym rynku w przedsprzedaży pojawi się w listopadzie 2020 roku, zaś do sprzedaży trafi już w kolejnym miesiącu.

COVID: THE OUTBREAK (PC, Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X)



Zadaniem gracza, wcielającego się w lidera Globalnej Organizacji Zdrowia (GHO) jest powstrzymanie rozprzestrzeniania się koronawirusa i uratowanie ludzkości, nim będzie za późno. Oprócz możliwości zarządzania kryzysowego tytuł dostarcza graczom także walorów edukacyjnych – w tym informacji jak się zachować w przypadku epidemii, jakie działania przedsięwziąć i jak w maksymalny sposób chronić siebie i swoich bliskich. Informacje podane w grze bazują na danych publikowanych przez WHO oraz na informacjach podawanych przez ekspertów i konsultantów.

W samej grze poprzez swoje działania gracz będzie się mógł przekonać jak ciężkim zadaniem jest zarządzanie kryzysowe, jaki wpływ różne decyzje mogą mieć na skuteczną walkę z globalną epidemią, do czego może prowadzić słuchanie szarlatanów czy brak stosownego sprzętu medycznego.

Produkcja zadebiutowała na komputerach PC w dniu 29 maja 2020 r. Stworzenie tytułu w rekordowo krótkim czasie było możliwe dzięki rozwijaniu od ponad dwóch lat przez Jujubee własnego narzędzia do produkcji gier strategicznych. Feedback od graczy zebrany po premierze COVID: The Outbreak pozwala Spółce na wykorzystanie tej wiedzy do jeszcze lepszego dopracowania tytułów Dark Moon i Realpolitik II. Tytuł może poszczycić się wysoką średnią ocen ze strony kupujących i aktualnie rozwijane są wersje na konsole – za konwersję odpowiedzialna jest spółka Forever Entertainment S.A. („Wydawca”). Nadto Emitent rozważa wersję na urządzenia mobilne.

W dniu 16 listopada br. Spółka powzięła informacje od Wydawcy, iż został zakończony proces certyfikacji gry VIRUS: The Outbreak na Nintendo Switch. Zgodnie z prognozami Wydawcy premiera gry VIRUS: The Outbreak na Nintendo Switch odbędzie się w ciągu najbliższego miesiąca. Ostateczny termin premiery, po jego potwierdzeniu przez Nintendo zostanie podany przez Wydawcę.

Gry w produkcji i planowane

REALPOLITIKS II (PC, Mac, Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, iOS, Android)



Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitiks. Tytuł jest w produkcji od 2017r., i zaferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Gra znajduje się na etapie polishingu i ukaże się na platformie PC w wersji Early Access 18 listopada tego roku. Gra ukaże się na konsolach dzięki współpracy z zewnętrznym wydawcą będącym odpowiedzialnym za konwersję. Spółka także rozwija wersję na urządzenia mobilne.



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. Aktualnie prace nad tym tytułem są zawieszono, gdyż Spółka chce w pełni skoncentrować swoje działania na realizacji projektów Dark Moon i Realpolitiks II, które ukażą się na rynku wcześniej.

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 r.

W związku z koniecznością pracy zdalnej spowodowaną epidemią koronawirusa a także przez wzgląd na chęć większego dopracowania gry, Emitent podjął decyzję o przesunięciu premiery gry. Ustalenie nowej daty debiutu Dark Moon nastąpi wkrótce. Spółka chce wykorzystać debiut Realpolitiks II na PC jako dodatkowe narzędzie do budowania społeczności wokół tego nadchodzącego tytułu.

PUNK WARS



W ramach programu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego Emitent otrzymał dofinansowanie na opracowanie prototypu gry strategicznej o tytule „Punk Wars”. Produkcja w swoich założeniach gameplay’owych będzie przypominać takie pozycje jak niezwykle popularna seria Civilization i także będzie bazować na turowym systemie rozgrywki. Więcej informacji o tej produkcji Spółka przedstawi w nadchodzących miesiącach.

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

| BILANS | 30.09.2020 | 30.09.2019 |
|--|--------------|--------------|
| AKTYWA | 2 268 145,95 | 3 951 658,80 |
| Aktywa trwałe | 925 804,86 | 404 575,64 |
| Wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 6 276,66 |
| Koszty zakończonych prac rozwojowych | 0,00 | 0,00 |
| Wartość firmy | 0,00 | 0,00 |
| Inne wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 6 276,66 |
| Zaliczki na wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 |
| Rzeczowe aktywa trwałe | 925 804,86 | 219 020,98 |
| Środki trwałe | 12 235,09 | 30 538,64 |
| Urządzenia techniczne i maszyny | 12 235,09 | 30 538,64 |
| Środki trwałe w budowie | 913 569,77 | 188 482,34 |
| Należności długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| Od jednostek powiązanych | 0,00 | 0,00 |
| Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale | 0,00 | 0,00 |
| Od pozostałych jednostek | 0,00 | 0,00 |
| Inwestycje długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| Nieruchomości | 0,00 | 0,00 |
| Wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 |
| Długoterminowe aktywa finansowe | 0,00 | 0,00 |
| Inne inwestycje długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 179 278,00 |
| Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego | 0,00 | 179 278,00 |
| Inne rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 0,00 |
| Aktywa obrotowe | 1 342 341,09 | 3 547 083,16 |
| Zapasy | 840 954,35 | 3 177 180,07 |
| Materiały | 0,00 | 0,00 |
| Półprodukty i produkty w toku | 840 954,35 | 3 177 180,07 |

| | | |
|---|------------|------------|
| Produkty gotowe | 0,00 | 0,00 |
| Towary | 0,00 | 0,00 |
| Zaliczki na dostawy | 0,00 | 0,00 |
| Należności krótkoterminowe | 410 876,99 | 343 655,23 |
| Należności od jednostek powiązanych | 0,00 | 0,00 |
| Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale | 0,00 | 0,00 |
| Należności od pozostałych jednostek: | 410 876,99 | 343 655,23 |
| - z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty: | 254 787,27 | 249 290,80 |
| - do 12 miesięcy | 254 787,27 | 249 290,80 |
| - z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych | 1 536,66 | 526,00 |
| - inne | 154 553,06 | 93 838,43 |
| Inwestycje krótkoterminowe | 81 515,04 | 19 189,72 |
| Krótkoterminowe aktywa finansowe | 81 515,04 | 19 189,72 |
| Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne: | 81 515,04 | 19 189,72 |
| - środki pieniężne w kasie i na rachunkach | 81 515,04 | 19 189,72 |
| - inne środki pieniężne | 0,00 | 0,00 |
| Inne inwestycje krótkoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 8 994,71 | 7 058,14 |
| Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy | 0,00 | 0,00 |
| Udziały (akcje) własne | 0,00 | 0,00 |

| BILANS | 30.09.2020 | 30.09.2019 |
|---|----------------|--------------|
| PASYWA | 2 268 145,95 | 3 951 658,80 |
| Kapitał (fundusz) własny | 1 093 652,58 | 3 064 048,57 |
| Kapitał (fundusz) podstawowy | 400 500,00 | 363 000,00 |
| Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym: | 4 520 269,48 | 3 659 019,48 |
| - nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji) | 0,00 | 0,00 |
| Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe | 0,00 | 300 000,00 |
| Zysk/strata z lat ubiegłych | - 4 034 459,05 | - 965 796,52 |
| Zysk/strata netto | 207 342,15 | - 292 174,39 |

| | | |
|--|---------------------|-------------------|
| Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna) | 0,00 | 0,00 |
| Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 1 174 493,37 | 887 610,23 |
| Rezerwy na zobowiązania | 10 131,07 | 189 409,07 |
| Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego | 0,00 | 179 278,00 |
| Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne | 1 739,94 | 1 739,94 |
| Pozostałe rezerwy | 8 391,13 | 8 391,13 |
| Zobowiązania długoterminowe | 225 000,00 | 0,00 |
| Wobec jednostek powiązanych | 0,00 | 0,00 |
| Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale | 0,00 | 0,00 |
| Zobowiązania wobec pozostałych jednostek: | 225 000,00 | 0,00 |
| - kredyty i pożyczki | 225 000,00 | 0,00 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 368 862,59 | 528 502,34 |
| Zobowiązania wobec jednostek powiązanych | 0,00 | 0,00 |
| Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale | 0,00 | 0,00 |
| Zobowiązania wobec pozostałych jednostek: | 368 862,59 | 528 502,34 |
| - kredyty i pożyczki | 60 038,22 | 250 407,62 |
| - z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności: | 115 503,49 | 106 958,87 |
| - do 12 miesięcy | 115 503,49 | 106 958,87 |
| - z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń | 100 587,75 | 70 639,51 |
| - z tytułu wynagrodzeń | 92 733,13 | 99 843,61 |
| - inne | 0,00 | 652,73 |
| Fundusze specjalne | 0,00 | 0,00 |
| Rozliczenia międzyokresowe | 570 499,71 | 169 698,82 |
| Ujemna wartość firmy | 0,00 | 0,00 |
| Inne rozliczenia międzyokresowe | 570 499,71 | 169 698,82 |
| - długoterminowe | 513 942,38 | 0,00 |
| - krótkoterminowe | 56 557,33 | 169 698,82 |

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

| RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT | 01.01 -30.09.2020 | 01.01 -30.09.2019 | 01.07 -30.09.2020 | 01.07 -30.09.2019 |
|--|-------------------|---------------------|-------------------|--------------------|
| PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY | 928 930,75 | 744 430,07 | 393 094,83 | 184 643,36 |
| Przychody netto ze sprzedaży produktów | 928 930,75 | 744 430,07 | 393 094,83 | 184 643,36 |
| Zmiana stanu produktów | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ | 699 970,70 | 1 238 201,12 | 240 838,55 | 304 860,43 |
| Amortyzacja | 11 352,53 | 41 898,54 | 3 369,60 | 15 012,48 |
| Zużycie materiałów i energii | 19 697,98 | 24 754,03 | 2 025,83 | 14 743,07 |
| Usługi obce | 263 695,06 | 301 149,36 | 93 151,75 | 117 467,66 |
| Podatki i opłaty | 6 960,00 | 1 400,00 | 5 915,00 | 700,00 |
| Wynagrodzenia | 75 751,39 | 468 503,40 | 26 493,13 | 92 243,63 |
| Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia | 9 583,25 | 46 543,76 | 3 179,39 | 3 151,22 |
| Pozostałe koszty rodzajowe | 5 528,85 | 5 112,63 | 1 447,05 | 1 893,39 |
| Wartość sprzedanych towarów i materiałów | 307 401,64 | 348 839,40 | 105 256,80 | 59 648,98 |
| ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY | 228 960,05 | -493 771,05 | 152 256,28 | -120 217,07 |
| Pozostałe przychody operacyjne | 2 681,07 | 234 762,59 | 865,90 | 19 117,14 |
| Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Dotacje | 2 678,55 | 234 761,09 | 865,24 | 19 117,14 |
| Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne przychody operacyjne | 2,52 | 1,50 | 0,66 | 0,00 |
| Pozostałe koszty operacyjne | 0,67 | 0,32 | 0,67 | 0,00 |
| Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne koszty operacyjne | 0,67 | 0,32 | 0,67 | 0,00 |

| | | | | |
|---|-------------------|--------------------|-------------------|--------------------|
| ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ | 231 640,45 | -259 008,78 | 153 121,51 | -101 099,93 |
| Przychody finansowe | 0,00 | 1 437,46 | 0,00 | 1 261,14 |
| Dywidendy i udziały w zyskach | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Odsetki | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Aktualizacja wartości aktywów finansowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne | 0,00 | 1 437,46 | 0,00 | 1 261,14 |
| Koszty finansowe | 24 298,30 | 34 603,07 | 6 057,91 | 8 306,93 |
| Odsetki | 13 127,02 | 22 833,05 | 4 617,95 | 4 949,88 |
| Strata z tytułu rozchodu danych finansowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Aktualizacja wartości aktywów finansowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne | 11 171,28 | 11 770,02 | 1 439,96 | 3 357,05 |
| ZYSK (STRATA) BRUTTO | 207 342,15 | -292 174,39 | 147 063,60 | -108 145,72 |
| Podatek dochodowy | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty) | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| ZYSK (STRATA) NETTO | 207 342,15 | -292 174,39 | 147 063,60 | -108 145,72 |

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

| ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW | 01.01 -30.09.2020 | 01.01 -30.09.2019 | 01.07 -30.09.2020 | 01.07 -30.09.2019 |
|---|-------------------|---------------------|-------------------|---------------------|
| Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO): | 587 560,43 | 2 556 222,96 | 946 588,98 | 2 872 469,29 |
| - korekty błędów lat poprzednich | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach | 587 560,43 | 2 556 222,96 | 946 588,98 | 2 872 469,29 |
| Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu | 400 500,00 | 353 000,00 | 400 500,00 | 363 000,00 |
| Zmiany kapitału podstawowego | 0,00 | 10 000,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zwiększenie – EMISJA AKCJI | 0,00 | 10 000,00 | 0,00 | 0,00 |
| Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu | 400 500,00 | 363 000,00 | 400 500,00 | 363 000,00 |
| Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu | 4 540 269,48 | 3 169 019,48 | 4 520 269,48 | 3 659 019,48 |
| Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego | - 20 000,00 | 490 000,00 | 0,00 | 0,00 |
| Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu | 4 520 269,48 | 3 659 019,48 | 4 520 269,48 | 3 659 019,48 |
| Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych | 0,00 | 300 000,00 | 0,00 | 300 000,00 |
| Zwiększenie | 0,00 | 300 000,00 | 0,00 | 300 000,00 |
| Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu | 0,00 | 300 000,00 | 0,00 | 300 000,00 |
| Zysk z lat ubiegłych na początek okresu | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Korekty błędów lat poprzednich | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Strata z lat ubiegłych na początek okresu | -4 034 459,05 | -965 796,52 | -4 034 459,05 | -965 796,52 |
| Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach | -4 034 459,05 | -965 796,52 | -4 034 459,05 | -965 796,52 |
| Strata z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach | -4 034 459,05 | -965 796,52 | -4 034 459,05 | -965 796,52 |
| Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu | -4 034 459,05 | -965 796,52 | -4 034 459,05 | -965 796,52 |

| | | | | |
|---|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Wynik netto: | 207 342,15 | -292 174,39 | 147 063,60 | -108 145,72 |
| - zysk netto | 207 342,15 | 0,00 | 147 063,60 | 0,00 |
| - strata netto | 0,00 | -292 174,39 | 0,00 | -108 145,72 |
| Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ) | 1 093 652,58 | 3 064 048,57 | 1 033 374,03 | 3 248 077,24 |
| Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku | 1 093 652,58 | 3 064 048,57 | 1 033 374,03 | 3 248 077,24 |

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

| Rachunek przepływów pieniężnych | 01.01 -30.09.2020 | 01.01 -30.09.2019 | 01.07 -30.09.2020 | 01.07 -30.09.2019 |
|--|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej | 137 809,02 | -448 735,58 | 326 476,29 | -173 183,62 |
| Zysk (strata) netto | 207 342,15 | -292 174,39 | 147 063,60 | -108 145,72 |
| Korekty razem | -69 533,13 | -156 561,19 | 179 412,69 | -65 037,90 |
| Amortyzacja | 11 352,53 | 45 629,40 | 3 369,60 | 15 012,48 |
| Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy) | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zmiana stanu zapasów | -168 802,36 | -116 460,12 | 59 616,55 | -38 128,53 |
| Zmiana stanu należności | -237 137,92 | 135 424,43 | -13 193,24 | 29 492,92 |
| Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów | 108 900,55 | -328 145,15 | -13 164,51 | -156 999,39 |
| Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych | 216 154,07 | 106 990,25 | 142 784,29 | 85 584,62 |
| Inne korekty | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | 137 809,02 | -448 735,58 | 326 476,29 | -173 183,62 |
| Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej | -534 853,24 | -188 482,34 | -270 216,20 | -148 301,99 |
| Wpływy | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Z aktywów finansowych, w tym: | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| - odsetki | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne wpływy inwestycyjne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Wydatki | 534 853,24 | 188 482,34 | 270 216,20 | 148 301,99 |
| Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych | 534 853,24 | 188 482,34 | 270 216,20 | 148 301,99 |
| Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |

| | | | | |
|---|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Na aktywa finansowe | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne wydatki inwestycyjne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | -534 853,24 | -188 482,34 | -270 216,20 | -148 301,99 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | 455 873,84 | 653 848,02 | -15 000,00 | 328 848,02 |
| Wpływy | 470 873,84 | 828 848,02 | 0,00 | 328 848,02 |
| Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału | 298 750,00 | 800 000,00 | 0,00 | 300 000,00 |
| Emisja dłużnych papierów wartościowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Kredyty i pożyczki | 110 182,90 | 28 848,02 | 0,00 | 28 848,02 |
| Inne wpływy finansowe | 61 940,94 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Wydatki | 15 000,00 | 175 000,00 | 15 000,00 | 0,00 |
| Nabycie udziałów (akcji) własnych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Spląty kredytów i pożyczek | 15 000,00 | 0,00 | 15 000,00 | 0,00 |
| Wykup dłużnych papierów wartościowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Z tytułu innych zobowiązań finansowych | 0,00 | 175 000,00 | 0,00 | 0,00 |
| Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Odsetki | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Inne zobowiązania finansowe | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | 455 873,84 | 653 848,02 | -15 000,00 | 328 848,02 |
| Przepływy pieniężne netto razem | 58 829,62 | 16 630,10 | 41 260,09 | 7 362,41 |
| Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych | 58 829,62 | 16 630,10 | 41 260,09 | 7 362,41 |
| Środki pieniężne na początek okresu | 22 685,42 | 2 559,62 | 40 254,95 | 11 827,31 |
| Środki pieniężne na koniec okresu | 81 515,04 | 19 189,72 | 81 515,04 | 19 189,72 |

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za III kwartał 2020 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 2020 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W III KWARTALE 2020 R.;

W dniu 30 lipca 2020 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A., które m.in. zatwierdziło sprawozdanie finansowe Spółki za 2019 r., zaś na dzień 02.09.2020r., Zarząd Spółki zwołał Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy.

Wśród projektów uchwał na Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy znalazły się min.:

- uchwała nr 5 w przedmiocie zmiany Statutu Spółki i uchwalenia kapitału docelowego oraz upoważnienia do dokonywania emisji akcji w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem prawa poboru, a także wprowadzenia akcji, które zostaną wyemitowane w ramach kapitału docelowego do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu (NewConnect) organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. lub dopuszczenia i wprowadzenia akcji, które zostaną wyemitowane w ramach kapitału docelowego do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.,

- uchwała nr 4 w sprawie: programu motywacyjnego dla członków organów Spółki, kadry zarządzającej Spółką oraz kluczowych pracowników i współpracowników Spółki;
- uchwała nr 6 w sprawie: upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki, w związku z którą w dniu 02 września 2020 r., Rada Nadzorcza Spółki ustaliła jednolity tekst Statutu Spółki. Zmiany Statutu wejdą w życie zarejestrowania zmian przez właściwy dla Spółki sąd rejestrowy. Obecnie wniosek o zarejestrowanie zmian złożony jest Sądzie i oczekuje na rozpatrzenie.

Treści wyżej wymienionych uchwał były objęte porządkiem obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w dniu 30 lipca 2020r., przy czym odstąpiono od głosowania nad uchwałą nr 5 z powodu braku quorum wymaganego przepisami kodeksu spółek handlowych, a w sprawach, o których mowa w uchwałach nr 4 i 6, z powodu nie podjęcia uchwały w sprawie, o której mowa w uchwale nr 5 i ich związkiem z uchwałą w tej sprawie.

W dniu 08 września 2020r., Emitent podpisał ze spółką Forever Entertainment S.A. umowę na adaptację oraz dystrybucję gry "KURSK" na konsolę Nintendo Switch. Warunki umowy nie odbiegają od rynkowych, a Emitent nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry. Przewidywany termin premiery to czwarty kwartał 2020 r.

W omawianym okresie sprawozdawczym Spółka trzeci raz z rzędu wygenerowała zysk netto. Należy zauważyć, że wynik za trzeci kwartał 2020r., jest znacząco wyższy nie tylko względem trzeciego kwartału 2019r., ale również względem wszystkich minionych kwartałów roku bieżącego 2020. Było to możliwe przede wszystkim dzięki wpływowi pochodzącym ze sprzedaży gry Realpolitiks na platformy: Nintendo Switch, Konsole Xbox One i Sony PlayStation 4, wpływom od wydawcy Realpolitiks II oraz zwiększającym się przychodom z innych produkcji Emitenta. Spółka spodziewa się dalszej poprawy wyników w związku z licznymi premierami pozostałych gier.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE PO ZAKOŃCZENIU III KWARTAŁU 2020 R.:

W dniu 27 października 2020r., Emitent poinformował o zawiązaniu wraz z grupą inwestorów finansowych spółki zależnej Strategy Forge S.A. (Spółka Zależna) z siedzibą w Katowicach. Spółka Zależna została powołana w celu większego wykorzystania potencjału autorskiej technologii Emitenta (Narzędzie) umożliwiającej znacznie efektywniejsze tworzenie gier strategicznych na platformy stacjonarne i mobilne. Narzędzie zostanie udostępnione Spółce

Zależnej na zasadzie licencji. Nowy podmiot będzie realizował przynajmniej dwie gry strategiczne równoległe i planuje przynajmniej 2 premiery w skali roku.

Kapitał zakładowy Strategy Forge S.A. wynosi 117.000,00 PLN (słownie: sto siedemnaście tysięcy złotych) i dzieli się na 1.170.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, w tym 1.000.000 akcji serii A oraz 170.000 akcji serii B. Emitent jako podmiot dominujący objął 930.000 akcji serii A, stanowiących 79,49 % udziału w kapitale Spółki Zależnej, tworząc tym samym grupę kapitałową. Pozostałe akcje Strategy Forge S.A. zostały objęte przez pozostałych założycieli za łączną kwotę wynoszącą 1.061.000,00 PLN. Z chwilą powołania, Strategy Forge S.A. pozyskało zatem kapitał w wysokości 1.154.000 zł, z czego kwota 117.000 PLN będzie stanowił kapitał zakładowy, a pozostała kwota zasili kapitał rezerwowy nowego podmiotu. Cena emisyjna 170.000 akcji serii B wyniosła 6,2 zł za akcję. Planowane jest ubieganie się o wprowadzenie Spółki Zależnej do obrotu na rynku NewConnect. Prezesem zarządu Strategy Forge S.A. został Michał Stępień.

Dominująca rola Emitenta w grupie kapitałowej będzie wynikała zarówno z kontroli kapitałowej jak i z reprezentacji większościowej w organach Spółki Zależnej - tym samym będzie następowała konsolidacja wyników finansowych.

Nadto w dniu 04 listopada 2020r., Emitent poinformował o zaktualizowaniu daty premiery gry Realpolitik II z dnia 5 listopada 2020 roku na dzień 18 listopada 2020 roku w ramach usługi Steam Early Access. Cena gry w ramach usługi Early Access została ustalona na poziomie 29,99 USD / 24,99 EUR. Premiera ostatecznej wersji gry została zaplanowana na luty 2021. Decyzja została podjęta wspólnie z wydawcą 1C Entertainment i jest spowodowana pojawieniem się korzystniejszego okienka wydawniczego na platformie Steam oraz chęcią większego zaangażowania społeczności graczy w rozwój Tytułu.

W dniu 8 października 2020 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął Uchwałę Nr 763/2020 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii E, F, G, H, I oraz J Emitenta. Pierwszy dzień notowań dla ww. akcji został ustalony na dzień 16 października 2020 r. W związku z powyższym na datę niniejszego raportu wszystkie wyemitowane dotychczas akcje Spółki są wprowadzone do obrotu w ASO NewConnect.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2020

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2020.

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 2020 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 – 16 listopada 2020 r.:

| Akcjonariusz | Liczba akcji | % udział w kapitale zakładowym | Liczba głosów na WZA | % udział głosów na WZA |
|----------------|------------------|--------------------------------|----------------------|------------------------|
| Michał Stępień | 368.870 | 9,21% | 368.870 | 9,21% |
| Pozostali | 3.636.130 | 90,79% | 3.363.130 | 90,79% |
| Razem | 4.005.000 | 100,00% | 4.005.000 | 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 2020 r. wynosiła 21 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>