



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA III KWARTAŁ 2018 ROKU



Szanowni Państwo,

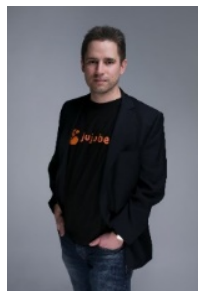
w niniejszym raporcie mamy przyjemność zaprezentować osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 lipca do 30 września 2018 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2017. Termin publikacji raportu zbiega się z premierą najnowszej gry od Jujubee – Truck Simulation 19 (wcześniej Truck Simulation America) – realizowanej na zlecenie niemieckiego Astragon Entertainment GmbH.

Trzeci kwartał 2018 roku był czasem wzmożonych prac nad realizacją najważniejszych projektów Spółki. Oprócz realizacji wspomnianego wyżej symulatora Jujubee pracowało nad grą przygodowo-dokumentalną KURSK oraz konsekwentnie kontynuowało 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 oraz uczestnictwo w najważniejszych wydarzeniach branżowych takich jak targi Gamescom oraz konferencja w Poznaniu – Game Industry Conference. Istotnym elementem wspomnianej konferencji 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.

Nie mniej ważnym zdarzeniem omawianego okresu było zaktualizowanie daty premiery gry „KURSK” na dzień 7 listopada 2018 roku w przypadku platform PC. Celem tego zabiegu było zsynchronizowanie daty premiery gry z premierą filmu o tym samym tytule. 30 czerwca 2018 roku rozpoczęto przedsprzedaż gry „KURSK” w sklepie internetowym Jujubee, później również w sklepie internetowym Humble Store, zaś właściwa premiera nastąpiła zgodnie z powyższym terminem. Choć oczekiwania co do przyjęcia gry na rynku były wyższe, to mimo to Spółka widzi potencjał sprzedażowy gry w długim okresie i planuje szereg istotnych działań mających na celu maksymalizację przychodów z tytułu opracowania KURSKA. Plan ten będzie wdrażany po premierze i będzie obejmował liczne aktualizacje oraz regularne promocje cenowe na Steam i w innych sklepach (wsparte dodatkowym marketingiem), wydanie gry na pozostałych zaplanowanych platformach oraz ponowne i twórcze wykorzystanie stworzonej na potrzeby KURSKA zawartości, w nowych produktach.

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

Z wyrazami szacunku,
Zarząd Jujubee S.A.



Igor Zieliński
Wiceprezes Zarządu



Michał Stępień
Prezes Zarządu

DANE EMITENTA

Nazwa (firma): Jujubee Spółka Akcyjna

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

Telefon i faks: 32 219 10 85

adres poczty elektronicznej: contact@jujubee.pl

adres głównej strony internetowej: <http://jujubee.pl>

REGON: 242840860

NIP: 954-273-58-66

KRS: 0000410818

Autoryzowany Doradca: Navigator Capital S.A., Warszawa ul. Twarda 18, 00-105 Warszawa

OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE

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

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

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- 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 Studio własne projekty gier, z wydawaniem do dwóch tytułów o budżecie 1-2 mln zł rocznie przy jednoczesnym rozwijaniu mniejszych projektów oraz stała współpraca z zewnętrznymi wydawcami zapewniająca ciągłość funkcjonowania organizacji. Wraz z takimi projektami jak KURSK czy Realpolitik, Spółka powoli odchodzi od produkowania gier przeznaczonych głównie na platformy mobilne.

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

PODSTAWOWE PRODUKTY EMITENTA

Spółka produkuje gry wieloplatformowe, czyli przeznaczone na urządzenia różnych producentów i pracujące pod kontrolą różnych systemów operacyjnych. Jujubee S.A. od początku działalności upatrywała szansy na dynamiczny rozwój w obsłudze najważniejszych platform sprzętowych - koncentrując się przede wszystkim na produkcji gier mobilnych (iOS, Android, Windows Phone), wydawanych następnie na platformach stacjonarnych (PC, Mac, konsole). Aby osiągnąć ten strategiczny cel Spółka podjęła decyzję o zakupie silnika Unity 3D firmy Unity Technologies, który pozwala na szybkie i efektywne tworzenie gier na wiele platform jednocześnie. W chwili obecnej Spółka koncentruje się przede wszystkim na produkcji

gier średnio-budżetowych, ale wraz z rozwojem planuje także tworzyć większe projekty, takie jak KURSK, skierowane w pierwszej kolejności na platformy stacjonarne. Mając jednak na uwadze cele strategiczne oraz chęć maksymalizacji przychodów i zysków, Spółka chce wciąż wspierać jak najszerszy zakres urządzeń obecnych na rynku.

Produkcje własne Emitenta:



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



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

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



FLASHOUT 3D - bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek tytuł inspirowany takimi klasykami jak F-Zero czy seria WipEout. Jest to gra wyścigowa o 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)



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

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

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

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

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

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

Spółka nie zapomniała o dalszym rozwijaniu produkcji, dzięki czemu na rynku ukazał się płatny dodatek New Power. Jujubee zapowiedziało także publikację gry na platformie Nintendo Switch, co nastąpiło – we współpracy z Forever Entertainment S.A. (wydawcą) – 30 sierpnia tego roku.

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



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

Gry w produkcji i planowane

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



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

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

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

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



Przez cały okres produkcji tytuł był prezentowany przy okazji wielu imprez branżowych, w tym kolejnych edycji targów Gamescom. Gra KURSK została zaakceptowana przez ID@Xbox (Microsoft Corp.) do wydania na platformie Xbox One jak i uzyskała zgodę na obsługę usługi Xbox Live na platformie Windows 10 Store (raport ESPI nr 14/2017).

TRUCK SIMULATION 19 (iOS, Android)


Bardzo udana współpraca pomiędzy Jujubee S.A. a Astragon Entertainment GmbH przy okazji realizowania projektu „Take Off – The Flight Simulator”, zaowocowała rozpoczęciem prac nad następnym wspólnym projektem. Nowy tytuł zlecony przez niemieckiego wydawcę jest również grą należącą do segmentu symulatorów. Różnić się on będzie jednak zarówno tematycznie jak i zakresem prac. Truck Simulation 19 (wcześniej Truck Simulator America) ma umożliwić graczom znaleźć się za kierownicą amerykańskiego trucka. Tytuł stworzony zgodnie z zasadami otwartego świata umożliwia zwiedzenie całych Stanów Zjednoczonych, jak również zakup nowych ciężarówek, przyjmowanie zróżnicowanych zadań czy zbudowanie własnej korporacji transportowej. Nowy symulator będzie bardziej rozbudowany niż „Take Off – The Flight Simulator” i oferować będzie bardziej zaawansowane funkcje oraz trucki na licencji największych producentów pojazdów tego typu. Choć charakter współpracy pomiędzy Jujubee i wydawcą pozostał bez zmian, to nadmienić trzeba korzystniejsze warunki nowego kontraktu, który gwarantuje Spółce nie tylko większe wynagrodzenie z tytułu realizacji projektu, ale także wyższe tantiemy od sprzedaży. Aktualnie tytuł znajduje się w fazie finalizowania produkcji. Premiera gry została ustalona na dzień 14 listopada 2018 roku.

KONKLAWE

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

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

BILANS	30.09.2018	30.09.2017
AKTYWA	3 545 760,74	2 202 720,17
Aktywa trwałe	185 438,40	136 039,62
Wartości niematerialne i prawne	29 412,18	897,89
Inne wartości niematerialne i prawne	29 412,18	897,89
Wartości niematerialne i prawne w trakcie wdrażania	-	-
Rzeczowe aktywa trwałe	70 686,22	47 495,73
Środki trwałe	70 686,22	47 495,73
Urządzenia techniczne i maszyny	70 686,22	47 495,73
Inwestycje długoterminowe	-	-
Wartości niematerialne i prawne	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	85 340,00	87 646,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	3 360 322,34	2 066 680,55
Zapasy	2 752 800,12	1 505 535,33
Półprodukty i produkty w toku	2 752 800,12	1 505 535,33
Należności krótkoterminowe	389 758,43	307 054,77
Należności od pozostałych jednostek:	389 758,43	307 054,77
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	318 737,38	256 038,52
- do 12 miesięcy	318 737,38	256 038,52
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	22 926,90	10 087,71
- inne	48 094,15	40 928,54
Inwestycje krótkoterminowe	115 284,20	241 138,45
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	115 284,20	241 138,45
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	115 284,20	241 138,45
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	102 479,59	12 952,00

BILANS	30.09.2018	30.09.2017
PASYWA	3 545 760,74	2 202 720,17
Kapitał (fundusz) własny	2 810 036,57	2 044 143,33
Kapitał (fundusz) podstawowy	353 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 169 019,48	1 589 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	550 000,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-609 157,27	-470 200,97
Zysk/strata netto	-102 825,64	42 324,82
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	735 724,17	158 576,84
Rezerwy na zobowiązania	24 530,68	523,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	275,00	523,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	-
Pozostałe rezerwy	22 515,74	-
Zobowiązania krótkoterminowe	711 193,49	158 053,84
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	711 193,49	158 053,84
- kredyty i pożyczki	395 970,86	0,05
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	133 706,45	17 794,27
- do 12 miesięcy	133 706,45	17 794,27
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	53 410,43	28 010,47
- z tytułu wynagrodzeń	126 702,94	111 343,05
- inne	1 402,81	906,00
Rozliczenia międzyokresowe	-	-

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01- 30.09.2018	01.01- 30.09.2017	01.07- 30.09.2018	01.07- 30.09.2017
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	960 914,12	1 182 426,27	345 303,92	344 218,47
Przychody netto ze sprzedaży produktów	960 914,12	1 182 462,27	345 303,92	344 218,47
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	1 348 532,82	1 130 988,72	489 321,26	395 288,77
Amortyzacja	46 188,06	39 082,73	15 363,86	11 501,49
Zużycie materiałów i energii	69 886,40	35 879,47	16 549,54	14 678,57
Usługi obce	369 714,98	256 049,55	143 131,44	136 323,16
Podatki i opłaty	5 392,03	3 198,44	2 111,33	2 778,31
Wynagrodzenia	745 878,56	475 312,03	267 094,78	181 061,84
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	74 961,22	17 650,42	29 819,06	7 220,71
Pozostałe koszty rodzajowe	22 844,88	36 884,55	9 951,60	12 263,03
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	13 666,69	266 931,53	5 299,65	29 461,66
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-387 618,70	51 437,55	-144 017,34	-51 070,30
Pozostałe przychody operacyjne	301 994,44	3 128,90	130 469,64	0,02
Dotacje	301 994,44	-	130 469,64	-
Inne przychody operacyjne	0,54	3 128,90	-	0,02
Pozostałe koszty operacyjne	2,60	4,67	0,66	2,13
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-85 626,86	54 561,78	-13 548,36	-51 072,41
Przychody finansowe	-	89,80	-	-
Odsetki	-	89,80	-	-
Inne	-	-	-	-
Koszty finansowe	17 198,78	12 326,76	11 063,95	5 242,66
Odsetki	4 881,63	3 230,92	3 561,92	1 583,01
Inne	12 317,15	9 095,84	7 502,03	3 659,65
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-102 825,64	42 324,82	-24 612,31	-56 315,07
Podatek dochodowy	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO	-102 825,64	42 324,82	-24 612,31	-56 315,07

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01- 30.09.2018	01.01- 30.09.2017	01.07- 30.09.2018	01.07- 30.09.2017
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	1 862 882,21	1 545 823,07	2 774 115,33	1 545 823,07
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 862 882,21	1 545 823,07	2 774 115,33	1 545 823,07
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	338 000,00	333 000,00	353 000,00	333 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	15 000,00	-	-	-
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	353 000,00	333 000,00	353 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	2 134 019,48	1 589 019,48	3 169 019,48	1 589 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	1 035 000,00	-	-	-
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 169 019,48	1 589 019,48	3 169 019,48	1 589 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	-	-	-	-
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-	-	-	-
Zwiększenie – EMISJA AKCJI		550 000,00		550 000,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	-	550 000,00	-	550 000,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
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	-609 157,27	-470 200,97	-609 157,27	-470 200,97
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	-	-
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-609 157,27	-470 200,97	-609 157,27	-470 200,97

Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	-	-
Wynik netto:	-102 825,64	42 324,82	-24 612,31	42 324,82
- zysk netto	-	42 324,82	-	42 324,82
- strata netto	-102 825,64	-	-24 612,31	-
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 810 036,57	2 044 143,33	2 912 862,21	2 044 143,33
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	2 810 036,57	2 044 143,33	2 912 862,21	2 044 143,33

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01-30.09.2018	01.01-30.09.2017	01.07-30.09.2018	01.07-30.09.2017
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-1 282 458,27	-360 770,35	-332 829,75	-340 292,35
Zysk (strata) netto	-102 825,64	42 324,82	-24 612,31	-56 315,07
Korekty razem	-1 179 632,63	-403 095,17	-308 217,44	-283 977,28
Amortyzacja	57 029,14	39 082,73	19 243,70	11 501,49
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	-961 675,64	-317 017,01	-310 403,53	-130 919,54
Zmiana stanu należności	-312 729,73	-127 519,31	-14 025,11	-36 151,14
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	71 369,53	11 276,21	46 006,20	-116 854,72
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-33 625,93	-8 917,79	-49 038,70	-11 533,37
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 282 458,27	-360 770,35	-332 829,75	-340 292,35
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Wpływy	-	-	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
- odsetki	-	-	-	-
Wydatki	91 313,99	49 398,74	3 849,02	18 913,93
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	91 313,99	49 398,74	3 849,02	18 913,93
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-91 313,99	-49 398,74	-3 849,02	-18 913,93
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	-	-	-
Wpływy	1 374 158,57	550 000,00	324 158,57	550 000,00

Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 050 000,00	550 000,00	-	550 000,00
Kredyty i pożyczki	324 158,57	-	324 158,57	-
Wydatki	-	34 542,64	-	34 542,64
Splaty kredytów i pożyczek	-	34 542,64	-	34 542,64
Odsetki	-	-	-	-
Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 374 158,57	515 457,36	324 158,57	515 457,36
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	386,31	105 288,27	-12 520,20	156 251,08
- Środki pieniężne na początek okresu	114 897,89	135 850,18	127 804,40	84 887,37
- Środki pieniężne na koniec okresu	115 284,20	241 138,45	115 284,20	241 138,45

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

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

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

Jak wspomniano wcześniej jednymi z najistotniejszych zdarzeń III kwartału 2018 r., było zaktualizowanie daty premiery gry „KURSK” w przypadku platform PC na dzień 7 listopada 2018r. Celem było zrównanie daty premiery tejże gry z premierą filmu o tym samym tytule. W opinii Emitenta ten zabieg marketingowy może mieć znaczący wpływ na przyszłą sprzedaż tytułu.

Równie istotne znaczenie miało przedstawienie danych dotyczących gry Truck Simulation 19 - (wcześniej Truck Simulator America) – produkowanej na zlecenie Astragon Entertainment GmbH. Data premiery gry została wyznaczona na 14 listopada 2018r. Oprócz wynagrodzenia otrzymywanego z tytułu produkcji gry, Emitentowi przysługują także udziały w zyskach. Stawka procentowa udziału Emitenta w zyskach nie odbiega od standardów rynkowych.

Nadto 30 sierpnia 2018r. miejsce miała premiera gry "Realpolitik: New Power" na platformie Nintendo Switch. Debiut gry miał miejsce w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej

Zelandii. Cena gry to 24.99 Euro/24.99 USD, zaś jej przedsprzedaż rozpoczęła się 23 sierpnia 2018r. na wszystkich wyżej wymienionych rynkach.

W minionym okresie Emitent prowadził wzmożone działania marketingowe poprzez uczestnictwo w targach branżowych czy udzielanie wywiadów w mediach społecznościowych. Spółka prezentowała czołowe produkty podczas największych targów branżowych na świecie – Gamescom, jak również podczas najistotniejszej krajowej konferencji Game Industry Conference. Podczas wspomnianej konferencji niewątpliwym wydarzeniem był sponsorowany przez Emitenta koncert muzyki Epic Game Music, podczas którego zaprezentowano główny utwór muzyczny z gry „KURSK” autorstwa Mikołaja Strońskiego.

W III kwartale 2018r. przedstawiciele Spółki udzielili również licznych wywiadów min. Wywiad na temat gry „KURSK” dla portalu o grach PPE.pl, wywiad autorstwa serwisu Interia „Polskie gry, których nie możemy się doczekać”, artykuł na temat gry „KURSK” wydany przez Survivethis.news - Survival & Horror, wywiad na temat gry „KURSK” oraz innych projektów Spółki dla serwisu Nietylkogry.pl, przegląd najciekawszych polskich gier na Gamescom stworzony przez serwis grymadein.pl, artykuł znanego francuskiego serwisu Télérama na temat najbardziej wyczekiwanych gier oraz artykuł na temat „KURSKA” autorstwa serwisu vg24.pl.

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 III 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 listopada 2018 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%

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 2018 r. wynosiła 44 osoby (dla Spółki pracowało dziewięć osób zatrudnionych na podstawie umowy o pracę, z resztą osób zawarto umowy zlecenie i o dzieło).

JUJUBEE S.A. W INTERNECIE:

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

- Vimeo: <https://vimeo.com/jujubee>
- Kanał RSS: <http://jujubee.pl/rss.php>