



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA I KWARTAŁ 2018 ROKU

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność zaprezentować osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 stycznia do 31 marca 2018 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2017.

Pierwszy kwartał 2018 roku charakteryzuje się przede wszystkim wdrożeniem i realizacją wcześniej zapowiadanych planów produkcyjnych jak również konsekwentną realizacją i rozwojem dotychczasowych projektów Emitenta. Jednym z najważniejszych wydarzeń w omawianym okresie niewątpliwie była premiera pierwszego płatnego dodatku do gry Realpolitik, o podtytule „New Power”. Premiera wspomnianego DLC miała miejsce 15.03.2018 r., a sam dodatek wprowadził nową i świeżą zawartość do świata gry.

Istotnym wydarzeniem było również podwyższenie kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 150.000 nowych akcji serii F. Dzięki wspomnianej emisji Spółka pozyskała 1.050.000 zł. Działania te zostały podyktowane chęcią pozyskania środków umożliwiających rozpoczęcie oraz finansowanie nowych projektów, których to realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć na konkurencyjność oraz rentowność Spółki. W pierwszym kwartale 2018 r. Emitent rozpoczął realizację zapowiadanego projektu finansowanego 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)”. W dalszym ciągu trwały również prace nad flagowym projektem „KURSK”. W związku z powyższym Emitent zapowiedział, że bezpośrednio po zakończeniu prac nad tytułem, rozpocznie produkcję dwóch płatnych dodatków do gry. Samodzielnego (niewymagającego posiadania gry „KURSK”) dodatku fabularnego o tytule roboczym „Kengir” oraz drugiego dodatku, wprowadzającego obsługę technologii VR. Poinformowano również o rozpoczęciu produkcji nowego, średniej wielkości projektu. Ponadto Spółka kontynuuje współpracę z niemieckim wydawcą Astragon Entertainment GmbH, na zlecenie którego Emitent tworzy grę należącą do segmentu symulatorów.

W omawianym kwartale Spółka konsekwentnie prowadziła aktywne działania marketingowe odbywając., min. spotkanie z popularną polską redakcją PcMod.pl skutkujące sporządzeniem materiału filmowego z wizyty w siedzibie Spółki oraz biorąc udział w pierwszym odcinku programu o grach emitowanego w TVP3 Opole. Pojawiły się również liczne artykuły traktujące o działaniach Spółki m.in. bardzo obszerny i analityczny artykuł na temat gry „KURSK” autorstwa niemieckiego serwisu Archaeogames oraz publikacja popularnego kanału tvgry.pl zawierająca ranking 10 polskich gier, które podbiją świat. Ponadto Emitent zapowiedział uczestnictwo w najważniejszych imprezach branżowych takich jak Pixel Heaven czy Gamescom.

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,
- Arkadiusz Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – 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 Realpolitiks, 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 przepętnionymi 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.

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 przewiduje także publikację gry na platformie Nintendo Switch.

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. Wszystko to potwierdza, że w tej nietuzinkowej produkcji tkwi duży potencjał i 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:



Warto również nadmienić, że 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).

NOWY SYMULATOR (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. Nowy symulator będzie bardziej rozbudowany i oferować będzie bardziej zaawansowane funkcje. 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. Czas realizacji powinien być niewiele dłuższy (z racji na większy zakres projektu) od czasu produkcji gry Take Off – The Flight Simulator.

KONKLAWA

Projekt w fazie pre-produkcji, następcą 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	31.03.2018	31.03.2017
AKTYWA	3 092 904,43	1 774 468,24
Aktywa trwałe	221 646,48	140 320,85
Wartości niematerialne i prawne	40 979,94	6 285,41
Inne wartości niematerialne i prawne	40 979,94	6 285,41
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
Rzeczowe aktywa trwałe	95 326,54	46 389,44
Środki trwałe	95 326,54	46 389,44
Urządzenia techniczne i maszyny	95 326,54	46 389,44
Inwestycje długoterminowe	-	-
Wartości niematerialne i prawne	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	85 340,00	87 646,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	2 871 257,95	1 634 147,39
Zapasy	2 103 321,38	1 134 192,33
Materiały	-	-
Półprodukty i produkty w toku	2 103 321,38	1 134 192,33
Należności krótkoterminowe	314 967,45	382 536,08
Należności od pozostałych jednostek	314 967,45	382 536,08
z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	254 296,30	300 179,46
- do 12 miesięcy	254 296,30	300 179,46

z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	11 991,00	20 558,00
inne	48 680,15	61 798,62
dochodzone na drodze sądowej	-	-
Inwestycje krótkoterminowe	353 848,79	114 122,36
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	353 848,79	114 122,36
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	353 848,79	114 122,36
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	99 120,33	3 296,62

BILANS	31.03.2018	31.03.2017
PASYWA	3 092 904,43	1 774 468,24
Kapitał (fundusz) własny	2 774 115,33	1 555 630,24
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	-	-
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-609 157,27	-470 200,97
Zysk (strata) netto	-138 746,88	103 811,73
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązani	318 789,10	218 838,00
Rezerwy na zobowiązania	24 530,68	523,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	-
Pozostałe rezerwy	22 515,74	-
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	275,00	523,00

Zobowiązania krótkoterminowe	294 258,42	218 315,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	294 258,42	-
kredyty i pożyczki	48,28	24,00
inne zobowiązania finansowe	-	84 272,00
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	91 425,98	25 616,67
- do 12 miesięcy	91 425,98	25 616,67
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	43 565,81	22 322,75
z tytułu wynagrodzeń	158 255,55	73 548,58
inne	962,80	12 531,00
Rozliczenia międzyokresowe	-	-

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01-31.03.2018	01.01-31.03.2017	01.01-31.03.2018	01.01-31.03.2017
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	197 995,41	586 895,84	197 995,41	586 895,84
Przychody netto ze sprzedaży produktów	197 995,41	586 895,84	197 995,41	586 895,84
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	415 209,61	476 595,28	415 209,61	476 595,28
Amortyzacja	14 484,80	10 442,04	14 484,80	10 442,04
Zużycie materiałów i energii	24 887,66	244 251,33	24 887,66	244 251,33
Usługi obce	97 483,93	62 676,20	97 483,93	62 676,20
Podatki i opłaty	1 819,10	53,13	1 819,10	53,13
Wynagrodzenia	240 421,24	134 737,30	240 421,24	134 737,30
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	22 535,19	13 355,16	22 535,19	13 355,16
Pozostałe koszty rodzajowe	5 210,65	11 080,12	5 210,65	11 080,12
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	8 367,04	0,00	8 367,04	0,00
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-217 214,20	110 300,56	-217 214,20	110 300,56
Pozostałe przychody operacyjne	82 334,58	1,76	82 334,58	1,76
Inne przychody operacyjne	0,51	1,76	0,51	1,76
Pozostałe koszty operacyjne	0,93	1,08	0,93	1,08
Inne koszty operacyjne	0,93	1,08	0,93	1,08
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-134 880,55	110 301,24	-134 880,55	110 301,24
Przychody finansowe	-	88,35	-	88,35
Odsetki	-	88,35	-	88,35

Inne	-	-	-	-
Koszty finansowe	3 866,33	6 577,86	3 866,33	6 577,86
Odsetki	411,75	1 536,32	411,75	1 536,32
Inne	3 454,58	5 041,54	3 454,58	5 041,54
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-138 746,88	103 811,73	-138 746,88	103 811,73
Podatek dochodowy	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO	-138 746,88	103 811,73	-138 746,88	103 811,73

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01-31.03.2018	01.01-31.03.2017	01.01-31.03.2018	01.01-31.03.2017
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 862 882,21	1 451 818,51	1 862 882,21	1 451 818,51
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 862 882,21	1 451 818,51	1 862 882,21	1 451 818,51
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	338 000,00	333 000,00	338 000,00	333 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	15 000,00	-	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	2 134 019,48	1 589 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	1 035 000,00	-	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 (z tytułu)	-	-	-	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	-	-	-	-
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	-118 114,35	-609 157,27	-118 114,35
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-352 086,62	-	-352 086,62
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	-609 157,27	-470 200,97	-609 157,27	-470 200,97
Wynik netto	-138 746,88	103 811,73	-138 746,88	103 811,73
zysk netto	-	103 811,73	-	103 811,73
strata netto	-138 746,88	-	-138 746,88	-
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 774 115,33	1 555 630,24	2 774 115,33	1 555 630,24
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	2 774 115,33	1 555 630,24	2 774 115,33	1 555 630,24

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01-31.03.2018	01.01-31.03.2017	01.01-31.03.2018	01.01-31.03.2017
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-651 820,12	39 278,07	-651 820,12	39 278,07
Zysk (strata) netto	-138 746,88	103 811,73	-138 746,88	103 811,73
Korekty razem	-513 073,24	-64 533,66	-513 073,24	-64 533,66
Amortyzacja	16 972,04	10 442,04	16 972,04	10 442,04
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	1 447,97	-	1 447,97
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	-312 196,90	54 325,99	-312 196,90	54 325,99
Zmiana stanu należności	-237 938,75	-201 885,05	-237 938,75	-201 885,05
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	50 357,04	70 397,80	50 357,04	70 397,80
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-30 266,67	737,59	-30 266,67	737,59
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-651 820,12	39 278,07	-651 820,12	39 278,07
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-87 464,97	24 950,93	-87 464,97	24 950,93
Wpływy	-	88,35	-	88,35
Z aktywów finansowych, w tym:	-	88,35	-	88,35
- odsetki	-	88,35	-	88,35

Wydatki	87 464,97	25 039,28	87 464,97	25 039,28
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	87 464,97	25 039,28	87 464,97	25 039,28
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-87 464,97	-24 950,93	-87 464,97	-24 950,93
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	978 235,99	-36 054,96	978 235,99	-36 054,96
Wpływy	1 050 000,00	-34 518,64	1 050 000,00	-34 518,64
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 050 000,00	-	1 050 000,00	-
Kredyty i pożyczki	-	-34 518,64	-	-34 518,64
Wydatki	71 764,01	1 536,32	71 764,01	1 536,32
Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
Spłaty kredytów i pożyczek	71 764,01	-	71 764,01	-
Odsetki	-	1 536,32	-	1 536,32
Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	978 235,99	-36 054,96	978 235,99	-36 054,96
Przepływy pieniężne netto razem	238 950,90	-21 727,82	238 950,90	-21 727,82
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	238 950,90	-21 727,82	238 950,90	-21 727,82
Środki pieniężne na początek okresu	114 897,89	135 850,18	114 897,89	135 850,18
Środki pieniężne na koniec okresu	353 848,79	114 122,36	353 848,79	114 122,36

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

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

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

Jednym z najistotniejszych zdarzeń I kwartału 2018 r. była premiera pierwszego płatnego dodatku do gry Realpolitiks o podtytule „New Power”, która odbyła się w dniu 15.03.2018r. Pierwszy DLC wprowadza do gry między innymi mini – scenariusz bazujący na aktualnym kryzysie koreańskim i walce z zagrożeniem nuklearnym, ponadto poszerza tytuł o organizacje pozarządowe, które próbują wpływać na politykę jak również daje możliwość tworzenia większych jednostek terytorialnych. Gra Realpolitiks wraz z dodatkiem o podtytule „New Power” zostanie skonwertowana na konsolę Nintendo Switch – przewidywany termin premiery to III kw. 2018 r.

Emitent rozpoczął również prace nad projektem finansowanym 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)”.

W minionym kwartale kontynuowano również prace nad flagowym projektem „KURSK”, gdzie równocześnie Emitent zapowiedział, że bezpośrednio po zakończeniu prac nad tytułem, rozpocznie produkcję dwóch płatnych dodatków do gry. Płatnego samodzielnego (niewymagającego posiadania gry „KURSK”) dodatku fabularnego o tytule roboczym „Kengir” oraz drugiego dodatku, wprowadzającego obsługę technologii VR. Spółka poinformowała również o rozpoczęciu produkcji nowego średniej wielkości projektu. Ponadto Emitent kontynuuje niezwykle udaną współpracę z niemieckim wydawcą Astragon Entertainment GmbH.

W omawianym okresie nie zaniedbano również działań marketingowych. Spółka jak co roku zapowiedziała swoje uczestnictwo na największych imprezach branżowych takich jak Pixel Heaven czy Gamescom. Jednocześnie udzielono również licznych wywiadów dla prasy i popularnych portali internetowych.

W związku z rozwojem bieżących i nowych projektów, Emitent sukcesywnie powiększył zasoby kadrowe zatrudniając specjalistów posiadających niezbędną wiedzę oraz umiejętności, co znajduje odzwierciedlenie w kosztach spółki, które w I kwartale 2018 r. wzrosły w stosunku do okresów poprzednich. Należy jednak pokreślić, że część wydatków związanych z zasobami kadrowymi jest pokrywana wpływami z programu sektorowego GameINN.

Jednym z istotniejszych wydarzeń mających miejsce w trakcie zakończonego kwartału było podjęcie w dniu 19.01.2018 r., przez Zarząd Spółki Jujubee S.A. uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 15.000,00 zł w drodze emisji 150.000 nowych akcji serii F (akcje zwykłe na okaziciela), o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, w wyniku czego Spółka pozyskała kwotę 1,05 mln zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii F nastąpiło w drodze subskrypcji prywatnej. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisyjną akcji serii F w wysokości 7,00 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii F przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Wyłączenie prawa poboru w stosunku do dotychczasowych akcjonariuszy było podyktowane chęcią zapewnienia Spółce możliwości jak najszybszego oraz możliwie najmniej skomplikowanego pozyskiwania nowego kapitału od inwestorów cieszących się dobrą renomą. Pozyskanie w ten sposób środków finansowych umożliwi Spółce rozpoczęcie oraz finansowanie nowych

projektów, których realizacja powinna w istotny sposób wpłynąć pozytywnie na konkurencyjność oraz rentowność Spółki.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 338.000,00 na kwotę 353.000,00 w drodze emisji akcji serii F, nastąpiła w dniu 15 marca 2018 r.

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 I 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 - 15 maja 2018 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Michał Stępień	470.000	13,31%	470.000	13,31%
Igor Zieliński	470.000	13,31%	470.000	13,31%
Arkadiusz Duch	385.000	10,91%	385.000	10,91%
Maciej Konrad Duch	215.000	6,09%	215.000	6,09%
Pozostali	1.990,000	56,38	1.990,000	56,38
Razem	3.530.000	100,00%	3.530.000	100,00%

W dniu 22.01.2018r. Członkowie Zarządu tj. Michał Stępień i Igor Zieliński oraz członkowie Rady Nadzorczej: Szymon Kuliński, Maciej Kuliński, Arkadiusz Duch oraz Maciej Duch, złożyli oświadczenia stanowiące zobowiązanie, że w okresie do 30.06.2018 r. Akcjonariusze nie będą podejmowali czynności lub działań mających na celu dokonanie jakiegokolwiek transakcji (włącznie z transakcją z wykorzystaniem instrumentów pochodnych) sprzedaży akcji Emitenta. Ww. oświadczenia zawierały spis sytuacji wyłączających omawiane zobowiązanie, w szczególności w przypadku: ogłoszenia publicznego, bezwarunkowego wezwania do sprzedaży akcji Emitenta; zobowiązania do zbycia lub zamiany akcji Emitenta w odpowiedzi na wezwanie, o którym mowa powyżej; zbycia akcji w wyniku orzeczenia sądu lub z powodu wydania decyzji przez organ administracji publicznej; zbycia akcji w ramach skupu akcji własnych ogłoszonego i przeprowadzonego przez Emitenta; przeniesienia akcji na następcę prawnego Akcjonariusza oraz zbycia lub przeniesienia akcji w wyniku prowadzonego postępowania upadłościowego, likwidacyjnego lub podobnego.

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 31 marca 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>