



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA II KWARTAŁ 2020 ROKU



Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność zaprezentować wyniki finansowe Spółki Jujubee oraz najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie w od 1 kwietnia do 30 czerwca 2020 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2019.

Jako najistotniejsze wydarzenia minionego kwartału niewątpliwie należy uznać premiery produkcji Spółki takie jak: premiera gry strategicznej czasu rzeczywistego „COVID: The Outbreak”, która miała miejsce 29 maja 2020r., a także gry Realpolitiks: New Power na konsoli Xbox One w dniu 12 czerwca 2020r. oraz na konsoli PlayStation 4 w dniu 15.06.2020r. Wydawcą gry Realpolitiks na wyżej wymienionych platformach jest firma Forever Entertainment S.A.

Jednocześnie należy podkreślić, że w dniu 07.05.2020 r., Emitent podpisał ze spółką Forever Entertainment S.A. umowę na adaptację oraz dystrybucję gry "COVID: The Outbreak" na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One oraz Xbox Series X. Warunki umowy nie odbiegają od rynkowych, zaś Spółka nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry. Dаты premier Produktu na wybranych platformach sprzętowych zostaną podane w osobnych komunikatach giełdowych.

Nadto w drugim kwartale 2020 r. Spółka kontynuowała prace nad grami Dark Moon oraz Realpolitiks 2. Debiut gry Realpolitiks 2 nie uległ zmianie i jest zaplanowany na czwarty kwartał 2020 r. – aktualnie trwa ustalanie z wydawcą dokładnej daty premiery tytułu w owym kwartale i jak tylko termin ten zostanie ustalony, zostanie on podany do wiadomości akcjonariuszy. Warto nadmienić, że tytuł jest już w finalnej fazie produkcji i nanoszone są ostatnie poprawki. Będzie to największa produkcja zrealizowana przez Jujubee w ostatnim czasie i zarówno oczekiwania Spółki jak i wydawcy 1C dotyczące odbioru rynkowego gry są spore – szczególnie po sukcesie rynkowym pierwszej części.

W omawianym okresie Emitent prowadził również istotne działania marketingowe takie jak wywiady w telewizjach TVN24 oraz Polsat News, promujące najnowszy produkt Spółki - grę "COVID: The Outbreak", współpraca z Youtuberami oraz promocja gry na portalach społecznościowych i w prasie. Wraz z przygotowaniem do premiery gry Realpolitiks 2, Emitent podzielił się ze społecznością graczy poprzez devlogi nowymi materiałami, które dokładnie ilustrują wszelkie elementy tej produkcji tj.: narody, scenariusze, mechaniki i wiele innych spraw związanych z samą rozgrywką. W dalszym ciągu rozwijane są również kanały komunikacji Discord, poświęcone grom Realpolitiks 2 oraz Dark Moon oraz blog developerski gry Dark Moon.

Warto także zauważyć, że w drugim kwartale 2020r., można było zaobserwować dalszy zysk i znaczną poprawę finansową Spółki (względem drugiego kwartału roku 2019) i Spółka spodziewa się, że trend ten zostanie wzmocniony w kolejnych kwartałach z racji na nadchodzące liczne premiery.

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.

W dniu 16 kwietnia 2020 r. Spółka otrzymała od Pana Igora Zielińskiego oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 16 kwietnia 2020 r. Jednocześnie członkowie Rady Nadzorczej Spółki w dniu 16 kwietnia 2020 r. w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia składu powołując Pana Tomasza Muchalskiego na Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

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 2, 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.

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 pozwoli Spółce na wykorzystanie tej wiedzy do jeszcze lepszego dopracowania tytułów Dark Moon i Realpolitik 2. 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. Nadto Emitent rozważa wersję na urządzenia mobilne.

Gry w produkcji i planowane

REALPOLITIKS 2 (PC, Mac, Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, iOS, Android)



Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitik. Tytuł jest w produkcji od kilkunastu miesięcy i zaferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Produkcja gry jest współfinansowana przez wydawcę 1C i przebiega bez zakłóceń. 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 zaferuje 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 2, 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 tytułu Dark Moon o kilka miesięcy. Ustalenie nowej daty premiery Dark Moon nastąpi wkrótce.

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	30.06.2020	30.06.2019
AKTYWA	2 005 875,68	3 773 555,64
Aktywa trwałe	658 958,26	271 286,13
Wartości niematerialne i prawne	0,00	12 060,54
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	12 060,54
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	658 958,26	79 947,59
Środki trwałe	15 604,69	39 767,24
Urządzenia techniczne i maszyny	15 604,69	39 767,24
Środki trwałe w budowie	643 353,57	40 180,35
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	1 346 917,42	3 502 269,51
Zapasy	900 570,90	3 139 051,54
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	900 570,90	3 139 051,54

Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	397 683,75	347 729,06
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:	397 683,75	347 729,06
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	251 537,27	224 341,57
- do 12 miesięcy	251 537,27	224 341,57
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	39 309,13	951,00
- inne	106 837,35	122 436,49
Inwestycje krótkoterminowe	40 254,95	11 827,31
Krótkoterminowe aktywa finansowe	40 254,95	11 827,31
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	40 254,95	11 827,31
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	40 254,95	11 827,31
- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	8 407,82	3 661,60
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00

BILANS	30.06.2020	30.06.2019
PASYWA	2 005 875,68	3 773 555,64
Kapitał (fundusz) własny	946 588,98	2 872 469,29
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)	4 505 553,00	3 624 203,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	- 4 034 459,05	-965 796,52

Zysk/strata netto	60 278,55	-183 753,67
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 059 286,70	901 086,35
Rezerwy na zobowiązania	10 131,07	189 409,07
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	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	240 000,00	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:	240 000,00	0,00
- kredyty i pożyczki	240 000,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	382 027,10	630 959,62
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	382 027,10	630 959,62
- kredyty i pożyczki	98 880,46	268 175,02
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	164 366,30	153 161,14
- do 12 miesięcy	164 366,30	153 161,14
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	39 689,85	65 047,27
- z tytułu wynagrodzeń	78 233,20	143 923,46
- inne	857,29	652,73
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	0,00	0,00
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	427 128,53	80 717,66
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	427 128,53	80 717,66

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01- 30.06.2020	01.01 -30.06.2019	01.04- 30.06.2020	01.04 -30.06.2019
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	535 835,92	559 786,71	245 768,35	214 489,70
Przychody netto ze sprzedaży produktów	535 835,92	559 786,71	245 768,35	214 489,70
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	459 132,15	933 065,69	213 402,88	354 026,88
Amortyzacja	7 982,93	26 886,06	3 369,60	15 249,24
Zużycie materiałów i energii	17 672,15	10 010,96	728,52	5 766,12
Usługi obce	170 543,31	183 681,70	88 657,71	87 743,39
Podatki i opłaty	1 045,00	700,00	644,00	272,00
Wynagrodzenia	49 258,26	375 984,77	21 914,13	160 450,24
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	6 403,86	43 392,54	3 190,66	17 941,70
Pozostałe koszty rodzajowe	4 081,80	3 219,24	1 580,46	1 799,71
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	202 144,84	289 190,42	93 317,80	64 804,48
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	76 703,77	-373 278,98	32 365,47	-139 537,18
Pozostałe przychody operacyjne	1 815,17	215 645,45	943,23	94 008,21
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	1 813,31	215 643,95	942,30	94 007,61
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	1,86	1,50	0,93	0,60
Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,32	0,00	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	0,00	0,32	0,00	0,00

ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	78 518,94	-157 633,85	33 308,70	-45 528,97
Przychody finansowe	0,00	176,32	0,00	176,31
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	176,32	0,00	176,31
Koszty finansowe	18 240,39	26 296,14	10 655,16	16 572,48
Odsetki	8 509,07	17 883,17	4 727,93	12 496,74
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	9 731,32	8 412,97	5 927,23	4 075,74
ZYSK (STRATA) BRUTTO	60 278,55	-183 753,67	22 653,54	-61 925,14
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	60 278,55	-183 753,67	22 653,54	-61 925,14

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01 -30.06.2020	01.01 -30.06.2019	01.04 -30.06.2020	01.04 -30.06.2019
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	587 560,43	2 556 222,96	587 560,43	2 556 222,96
- 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	587 560,43	2 556 222,96
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	400 500,00	353 000,00	400 500,00	353 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	0,00	10 000,00	0,00	10 000,00
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	4 540 269,48	3 169 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-20 000,00	490 000,00	-20 000,00	490 000,00
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	0,00	0,00	0,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) 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	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	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	-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:	60 278,55	-183 753,67	22 653,54	-61 925,14
- zysk netto	60 278,55	0,00	22 653,54	0,00
- strata netto	0,00	-183 753,67	0,00	-61 925,14
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	946 588,98	2 872 469,29	908 963,97	2 994 297,82
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	946 588,98	2 872 469,29	908 963,97	2 994 297,82

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01 – 30.06.2020	01.01 – 30.06.2019	01.04 – 30.06.2020	01.04 – 30.06.2019
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-227 509,51	-322 167,38	202,19	657,41
Zysk (strata) netto	60 278,55	-183 753,67	22 653,54	-61 925,14
Korekty razem	-287 788,06	-138 413,71	-22 451,35	62 582,55
Amortyzacja	7 982,93	30 616,92	3 369,60	15 249,24
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	1 624,61
Zmiana stanu zapasów	-228 418,91	-78 331,59	-143 647,25	-59 227,10
Zmiana stanu należności	-223 944,68	59 041,09	35 322,11	50 779,44
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	83 222,82	-171 145,76	19 811,06	61 693,35
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	73 369,78	21 405,63	62 693,13	-7 536,99
Inne korekty	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-227 509,51	-322 167,38	202,19	657,41
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-264 637,04	-40 180,35	-126 765,51	-40 180,35
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	264 637,04	40 180,35	126 765,51	40 180,35
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	264 637,04	40 180,35	126 765,51	40 180,35
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	-264 637,04	-40 180,35	-126 765,51	-40 180,35
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	509 716,08	371 615,42	48 667,94	26 997,00
Wpływy	660 690,94	546 615,42	300 000,00	46 615,42
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	298 750,00	500 000,00	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	300 000,00	46 615,42	300 000,00	46 615,42
Inne wpływy finansowe	61 940,94	0,00	0,00	0,00
Wydatki	150 974,86	175 000,00	251 332,06	19 618,42
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	150 974,86	0,00	251 332,06	19 618,42
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	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	175 000,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	509 716,08	371 615,42	48 667,94	26 997,00
Przepływy pieniężne netto razem	17 569,53	9 267,69	-77 895,38	-12 525,94
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	17 569,53	9 267,69	-77 895,38	-12 525,94
Środki pieniężne na początek okresu	22 685,42	2 559,62	118 150,33	24 353,25
Środki pieniężne na koniec okresu	40 254,95	11 827,31	40 254,95	11 827,31

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za II 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 II 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 II KWARTALE 2020 R.:

W dniu 16 kwietnia 2020 r. Pan Igor Zieliński złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 16 kwietnia 2020 r. Jednocześnie w tym samym dniu członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia składu Rady Nadzorczej powołując na jej członka Pana Tomasza Muchalskiego.

29 maja 2020 r. odbyła się premiera gry strategicznej czasu rzeczywistego COVID: The Outbreak, której cenę ustalono na poziomie odpowiednio 13,99 USD, 11,99 EUR i 54,99 PLN. Początkowo grę zapowiedziano w wersji PC na platformie Steam, ale raportem ESPI z dnia 07.05.2020 r., nr 17/2020 Emitent poinformował o zawarciu ze spółką Forever Entertainment S.A. umowy na adaptację oraz dystrybucję gry "COVID: The Outbreak" na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One oraz Xbox Series X. Warunki umowy nie odbiegają od rynkowych, a Emitent nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry.

Zadaniem gracza w COVID: The Outbreak jest kierowanie globalną organizacją zdrowia celem powstrzymania rozprzestrzeniania się koronawirusa i uratowania ludzkości. Gra zawiera treści edukacyjne, w tym krótki film dokumentalny omawiający działanie wirusów. Nadto Emitent podjął decyzję o przeznaczeniu części z przychodów netto z platformy Steam w miesiącach maj i czerwiec na rzecz CEPI (The Coalition for Epidemic Preparedness Innovations) oraz innych wybranych fundacji charytatywnych wspierających walkę z konsekwencjami pandemii koronawirusa. Produkt został dobrze oceniony przez graczy, o czym świadczą wysokie oceny na portalu Steam.

Raportem ESPI nr 16/2020 z dnia 30.04.2020 r., Spółka poinformowała również o przesunięciu premiery gry Dark Moon o kilka miesięcy. Informacja na temat nowej daty premiery zostanie podana w osobnym komunikacie. Emitent podjął także decyzję o zawieszeniu prac nad grą FLASHOUT 3 chcąc w pełni skoncentrować siły zespołu na realizacji projektów Dark Moon oraz Realpolitiks 2. Planowana premiera gry Realpolitiks 2 nie uległa zmianie i jest zaplanowana na czwarty kwartał 2020 r. – aktualnie trwają ustalenia dotyczące dokładnej daty premiery.

W dniu 12 czerwca 2020 r., odbyła się premiera gry Realpolitiks na konsoli Xbox One, między innymi w USA, Europie i Rosji. Cena gry to 24,99 Euro/24,99 USD. Przedaż gry rozpoczęła się 3 czerwca 2020 r. na wszystkich wyżej wymienionych rynkach.

W dniu 15.06.2020 r., miejsce miała premiera gry Realpolitiks: New Power na konsoli Sony PlayStation 4 w Europie, zaś w dniu 16.06.2020r., gra zadebiutowała w USA. Na datę niniejszego raportu Emitent nie posiada jeszcze oficjalnych danych o sprzedaży na konsolach – tym samym pojawienie się gry na dodatkowych platformach będzie mieć wpływ na wynik w trzecim kwartale.

W bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka drugi raz z rzędu wygenerowała zysk netto. Było to możliwe przede wszystkim dzięki wpływom od wydawcy Realpolitiks 2 oraz zwiększającym się przychodom z innych produkcji. Spółka spodziewa się dalszej poprawy wyników w związku z licznymi premierami gier z jej portfolio na konsolach oraz z racji na zbliżające się premiery gier Realpolitiks 2 i Dark Moon.

W dniu 27.05.2020r. Emitent podpisał umowę na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy z Navigator Capital S.A. z siedzibą w Warszawie w celu wprowadzenia do obrotu w ASO NewConnect: 50.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, 150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, 100.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, 150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H, 150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I oraz 75.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J, w łącznej liczbie 675.000 sztuk akcji Emitenta.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE PO ZAKOŃCZENIU II KWARTAŁU 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.

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 związku z uchwałą w tej sprawie.

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 II 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 – 14 sierpnia 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 czerwca 2020 r. wynosiła 22 osób (dla Spółki pracowało sześć 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>