



RAPORT JUJUBEE S.A.  
ZA II KWARTAŁ 2019 ROKU



Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee oraz najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie od 1 kwietnia do 30 czerwca 2019 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2018.

Do najistotniejszych zdarzeń minionego okresu niewątpliwie zaliczyć należy premierę gry *Deep Diving Simulator*, która miała miejsce 27 maja 2019r. Krótka po premierze Spółka mogła pochwalić się zadawalającymi wynikami sprzedaży, co pozwoliło na podjęcie decyzji o przeportowaniu gry na najnowsze platformy sprzętowe. Obecnie trwa finalizacja prac nad *Deep Diving VR* oraz nad płatnym dodatkiem do *Deep Diving Simulator*.

Równie ważnym wydarzeniem wpisującym się w II kwartał 2019r. było podpisanie ze Spółką *Forever Entertainment S.A.* dwóch umów na adaptację oraz dystrybucję gry "*Realpolitiks*" wraz z dodatkiem DLC pod nazwą "*Realpolitiks: New Power*" na konsole *PlayStation 4* i *Xbox One*. Istotną informacją w tym przypadku stanowi fakt, że Emitent nie poniesie dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gry, a adaptacja gry przez Licencjobiorcę nastąpi do końca 2019 roku w przypadku obu platform. Zasadność tej decyzji potwierdza raport Spółki, w którym Emitent poinformował, że łączna sprzedaż gry *Realpolitiks* na wszystkich dotychczasowych platformach (w tym mobilnych) przekroczyła poziom 100.000 sztuk.

W związku z aktualizacją planów produkcyjnych Emitent podkreślił, że *Deep Diving VR* będzie sprzedawany jako osobny produkt i oferować będzie pełne wsparcie wirtualnej rzeczywistości (w tym obsługę dedykowanych kontrolerów), a jego premiera przewidywana jest na III kwartał 2019r. *Deep Diving Simulator DLC* stanowiący płatny dodatek do *Deep Diving Simulator*, również ukaże się w trzecim kwartale 2019r., (na platformie *PC*) i m.in. będzie zawierał dodatkowe lokacje. Planem Emitenta jest także to by *Deep Diving Simulator* ukazał się na platformach: *Nintendo Switch*, *PlayStation 4* i *Xbox One* już w czwartym kwartale 2019r.

Oprócz wyżej wymienionych tytułów Spółka rozpoczęła pracę nad nową grą strategiczną *Dark Moon*, której data premiery zapowiedziana jest na 2020r. na platformy: *PC*, *Mac* i konsole z wyszczególnieniem, że premiera na platformę *PC* planowana jest na pierwszy kwartał 2020r. Nadto Emitent zapowiedział tytuł *FLASHOUT 3*, którego premiera również planowana jest na 2020r. (Platformy: *PC*, *Mac*, *PlayStation 4*, *Xbox One*).

Wyczekiwany tytuł *Realpolitiks 2* ukaże się na platformach takich jak: *PC*, *Mac* i konsole, a data premiery wersji na *PC* zostanie ustalona i podana przez wydawcę *1C Publishing EU*. Gra na pozostałe platformy ukaże się po premierze na *PC*. W przypadku gry *KURSK* Emitent nie wyklucza współpracy z zewnętrznym partnerem, w sprawie konwersji gry na platformy: *PlayStation 4*, *Xbox One*, *Nintendo Switch*, *PC* i *VR*.

W zakresie działań marketingowych dużą uwagę przywiązano do premiery gry *Deep Diving Simulator* i jej promocję na kanałach *Social Media* dzięki, czemu Emitent mógł pochwalić się pozytywnymi recenzjami wydanymi m.in. przez portal *Gaming NewZ* czy *vg24.pl*.

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](mailto: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,
- Filip Zieliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Monika Stępień – Członek Rady Nadzorczej.

## PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

---

Studio deweloperskie Jujubee działa na rynku rozrywki elektronicznej i tworzy wysokiej jakości produkty cieszące się uznaniem odbiorców. Spółka produkuje gry wideo różnych gatunków, skierowane na mobilne i stacjonarne platformy sprzętowe.

Model biznesowy firmy opiera się na dywersyfikacji produkcji do czterech segmentów rynkowych: premium, paymium, free2play oraz produkcji gier na zamówienie podmiotów zewnętrznych. Jujubee skupia się obecnie na wysokobudżetowych projektach własnych i produkcji gier dla wydawców - na zlecenie.

Znana dotychczas z mniejszych, głównie mobilnych tytułów Spółka, pracuje nad ugruntowaniem swojej pozycji, zwiększeniem rozpoznawalności marki i skali biznesu. Drogą do osiągnięcia celu są opracowywane przez Spółkę własne projekty gier, z wydawaniem do dwóch tytułów o budżecie 1-2 mln zł rocznie przy jednoczesnym rozwijaniu mniejszych projektów oraz stała współpraca z zewnętrznymi wydawcami zapewniająca ciągłość funkcjonowania organizacji. Wraz z takimi projektami jak KURSK czy Realpolitiks, Spółka powoli odchodzi od produkowania gier przeznaczonych głównie na platformy mobilne.

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

## PODSTAWOWE PRODUKTY EMITENTA

---

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

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

## Produkcje Emitenta:

---



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



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

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



**FLASHOUT 3D** - bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek tytuł inspirowany takimi klasykami jak F-Zero czy seria WipEout. Jest to gra wyścigowa o zniewalającej grafice, świetnych efektach wizualnych, z doskonałą muzyką

elektroniczną i 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 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. Tytuł ukazał się także na platformie Nintendo Switch w dniu 30 sierpnia 2018 r.

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

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

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

Dalsza sprzedaż gry będzie animowana promocjami oraz pojawianiem się na nowych platformach. W lipcu 2017 tytuł ukazał się na urządzeniach mobilnych (iOS i Android), ale Spółka nie zapomniała o dalszym rozwijaniu produkcji, dzięki czemu na rynku ukazał się płatny dodatek New Power.

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



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

„Take Off - The Flight Simulator” to tytuł, który oferuje graczom możliwość latania najpopularniejszymi i odwzorowanymi w najmniejszym detalu maszynami – od małych awionetek po największe na świecie samoloty pasażerskie. Do dyspozycji gracza oddany został archipelag hawajski, w obrębie którego może wykonywać swobodne i dowolne loty, ponadto odbiorca ma dostęp do najważniejszych lotnisk na świecie – takich jak Nowy Jork, Paryż, Frankfurt, Moskwa, Sydney czy Dubaj. Tytuł jest najbardziej rozbudowaną tego typu produkcją



mobilną na rynku i umożliwia graczom także rozegranie kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, budowę własnej linii lotniczej czy zarządzanie potężną flotą samolotów.

Premiera gry miała miejsce 9 czerwca 2016 r. na platformach iOS i Android. Zgodnie z umową, oprócz wynagrodzenia otrzymanego z tytułu realizacji projektu, spółka otrzymuje tantiemy od przychodów ze sprzedaży już od chwili pojawienia się gry na rynku (rozliczane kwartalnie).

Wysoka jakość tytułu zwiększyła rozpoznawalność Spółki na rynku gier mobilnych i aktualnie Take Off – The Flight Simulator to jedna z najpopularniejszych gier tego typu w App Store. Również opinie graczy potwierdzają, że tytuł spełnia oczekiwania rynku – średnia ocen najnowszej wersji na wielu istotnych rynkach, takich jak USA, przewyższa 4/5 i plasuje produkcję w czołówce symulatorów.

Sukces gry sprawił, że Spółka zrealizowała również (na zlecenie partnera niemieckiego Astragon Entertainment GmbH) wersję na komputery PC. Premiera tej edycji odbyła się w dniu 10 października 2017r. Jujubee otrzymuje istotny procent od sprzedaży tego tytułu.

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



KURSK to pierwsza w historii przygodowo-dokumentalna gra wideo inspirowana prawdziwymi wydarzeniami. W produkcji gracz wciela się w rolę szpiega, który znajduje drogę na rosyjski podwodny okręt nuklearny K-141 Kursk. Twoim zadaniem jest zebranie tajnych informacji o rewolucyjnych torpedach superkawitacyjnych Szkwał. Podczas próby wypełnienia misji stajesz się świadkiem dramatycznych wydarzeń, które w tym czasie wstrząsnęły światem.

Tytuł ukazał się na rynku w czwartym kwartale 2018 r. na platformie Windows PC i będzie sukcesywnie wydawany na pozostałych zapowiedzianych platformach sprzętowych. Od czasu premiery Spółka wprowadziła w grze wiele istotnych zmian znacząco usprawniających rozgrywkę i optymalizację. Planowana jest także wersja wykorzystująca technologię VR.

***TRUCK SIMULATION 19 (iOS, Android)***



Bardzo udana współpraca pomiędzy Jujubee S.A. a Astragon Entertainment GmbH przy okazji realizowania projektu „Take Off – The Flight Simulator”, zaowocowała rozpoczęciem prac nad następnym wspólnym projektem. Nowy tytuł zlecony przez niemieckiego wydawcę jest również grą należącą do segmentu symulatorów. Tytuł ukazał się na rynku 14 listopada 2018 r. i spotkał się z ciepłym przyjęciem. Na rynek wprowadzone zostały 2 dodatki, które zaoferowały graczom dodatkowe obszary do eksploracji. Powstanie trzeciego dodatku jest również rozważane.

## Gry w produkcji i planowane

### Deep Diving Simulator (PC/Mac/VR)



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 da 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 aktualnie rozwijany jest płatny dodatek DLC oraz wersja na platformy VR – z pełnym wsparciem kontrolerów do wirtualnej rzeczywistości.

### **REALPOLITIKS 2**

Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitiks. Tytuł jest w produkcji od kilkunastu miesięcy i zaoferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Produkcja gry jest współfinansowana przez wydawcę 1C i przebiega bez zakłóceń.

### **FLASHOUT 3**

Trzecia odsłona futurystycznych wyścigów, których poprzednie części spotkały się z bardzo dobrym odbiorem na rynku mobilnym. FLASHOUT 3 zmierza w pierwszej kolejności na platformy stacjonarne. Gra zaoferuje znacznie atrakcyjniejszą rozgrywkę i oprawę graficzną.

### **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 roku.

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

## Bilans (PLN):

BILANS	30.06.2019	30.06.2018
<b>AKTYWA</b>	<b>3 773 555,64</b>	<b>3 128 444,27</b>
Aktywa trwałe	271 286,13	200 833,08
Wartości niematerialne i prawne	12 060,54	35 196,06
Inne wartości niematerialne i prawne	12 060,54	35 196,06
Rzeczowe aktywa trwałe	79 947,59	80 297,02
Środki trwałe	39 767,24	80 297,02
Urządzenia techniczne i maszyny	39 767,24	80 297,02
Środki trwałe w budowie	40 180,35	-
Inwestycje długoterminowe	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	179 278,00	85 340,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	3 502 269,51	2 927 611,19
Zapasy	3 139 051,54	2 442 396,59
Półprodukty i produkty w toku	3 139 051,54	2 442 396,59
Zaliczki na dostawy	-	-
Należności krótkoterminowe	347 729,06	303 969,31
Należności od pozostałych jednostek:	347 729,06	303 969,31
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	224 341,57	210 847,11
- do 12 miesięcy	224 341,57	210 847,11
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	951,00	46 748,85
- inne	122 436,49	46 373,35
Inwestycje krótkoterminowe	11 827,31	127 804,40
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	11 827,31	127 804,40
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	11 827,31	127 804,40
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 661,60	53 440,89

<b>BILANS</b>	<b>30.06.2019</b>	<b>30.06.2018</b>
<b>PASYWA</b>	<b>3 773 555,34</b>	<b>3 128 444,27</b>
Kapitał (fundusz) własny	2 872 469,29	2 834 648,88
Kapitał (fundusz) podstawowy	363 000,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 659 019,48	3 169 019,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
Zysk/strata z lat ubiegłych	-965 796,52	-609 157,27
Zysk/strata netto	-183 753,67	-78 213,33
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	901 086,35	293 795,39
Rezerwy na zobowiązania	189 409,07	24 530,68
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	179 278,00	275,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	8 391,13	22 515,74
Zobowiązania krótkoterminowe	630 959,62	269 264,71
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	630 959,62	269 264,71
- kredyty i pożyczki	268 175,02	48,28
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	153 161,14	91 973,37
- do 12 miesięcy	153 161,14	91 973,37
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	65 047,27	51 475,31
- z tytułu wynagrodzeń	143 923,46	125 720,75
- inne	652,73	47,00
Rozliczenia międzyokresowe	80 717,66	-

**Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):**

<b>RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT</b>	<b>01.01- 30.06.2019</b>	<b>01.01 - 30.06.2018</b>	<b>01.04- 30.06.2019</b>	<b>01.04 - 30.06.2018</b>
<b>PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>559 786,71</b>	<b>615 610,20</b>	<b>214 489,70</b>	<b>417 614,79</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów	559 786,71	615 610,20	214 489,70	417 614,79
<b>KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>933 065,69</b>	<b>859 211,56</b>	<b>354 026,88</b>	<b>444 001,95</b>
Amortyzacja	26 886,06	30 824,20	15 249,24	16 339,40
Zużycie materiałów i energii	10 010,96	53 336,86	5 766,12	28 449,20
Usługi obce	183 681,70	226 583,54	87 743,39	129 099,61
Podatki i opłaty	700,00	3 280,70	272,00	1 461,60
Wynagrodzenia	375 984,77	478 783,78	160 450,24	238 362,54
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	43 392,54	45 142,16	17 941,70	22 606,97
Pozostałe koszty rodzajowe	3 219,24	12 893,28	1 799,71	7 682,63
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	289 190,42	8 367,04	64 804,48	0,00
<b>ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>-373 278,98</b>	<b>-243 601,36</b>	<b>-139 537,18</b>	<b>-26 387,16</b>
Pozostałe przychody operacyjne	215 645,45	171 524,80	94 008,21	89 190,22
Dotacje	215 643,95	171 524,26	94 007,61	89 190,19
Inne przychody operacyjne	1,50	0,54	0,60	0,03
Pozostałe koszty operacyjne	0,32	1,94	0,00	1,01
<b>ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>-157 633,85</b>	<b>-72 078,50</b>	<b>-45 528,97</b>	<b>62 802,05</b>
Przychody finansowe	176,32	957,15	176,31	957,15
Odsetki	-	-	-	-
Inne	176,32	957,15	176,31	957,15
Koszty finansowe	26 296,14	7 091,98	16 572,48	3 225,65
Odsetki	17 883,17	1 319,71	12 496,74	907,96
Inne	8 412,97	5 772,27	4 075,74	2 317,69
<b>ZYSK (STRATA) BRUTTO</b>	<b>-183 753,67</b>	<b>-78 213,33</b>	<b>-61 925,14</b>	<b>60 533,55</b>
Podatek dochodowy	-	-	-	-
<b>ZYSK (STRATA) NETTO</b>	<b>-183 753,67</b>	<b>-78 213,33</b>	<b>-61 925,14</b>	<b>60 533,55</b>

**Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):**

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01 - 30.06.2019	01.01 - 30.06.2018	01.04 - 30.06.2019	01.04 - 30.06.2018
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):</b>	<b>2 556 222,96</b>	<b>1 862 882,21</b>	<b>2 556 222,96</b>	<b>2 774 115,33</b>
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>2 556 222,96</b>	<b>1 862 882,21</b>	<b>2 556 222,96</b>	<b>2 774 115,33</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	353 000,00	338 000,00	353 000,00	353 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	10 000,00	15 000,00	10 000,00	-
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	363 000,00	353 000,00	363 000,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 169 019,48	2 134 019,48	3 169 019,48	3 169 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	490 000,00	1 035 000,00	490 000,00	0,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 659 019,48	3 169 019,48	3 659 019,48	3 169 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	-	-	-	-
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-	-	-	-
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	-	-	-	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	-	-	-	-
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
Korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
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	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27



Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-965 796,52	-609 157,27	-965 796,52	-609 157,27
Wynik netto:	-183 753,67	-78 213,33	-61 925,14	60 533,55
- zysk netto	-	-	-	60 533,55
- strata netto	-183 753,67	-78 213,33	-61 925,14	0,00
<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>2 872 469,29</b>	<b>2 834 648,88</b>	<b>2 994 297,82</b>	<b>2 973 395,76</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku</b>	<b>2 872 469,29</b>	<b>2 834 648,88</b>	<b>2 994 297,82</b>	<b>2 973 395,76</b>

**Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):**

<b>Rachunek przepływów pieniężnych</b>	<b>01.01 – 30.06.2019</b>	<b>01.01 – 30.06.2018</b>	<b>01.04 – 30.06.2019</b>	<b>01.04 – 30.06.2018</b>
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-322 167,38	-877 864,51	657,41	-226 044,39
Zysk (strata) netto	-183 753,67	-78 213,33	-61 925,14	60 533,55
Korekty razem	-138 413,71	-799 651,18	62 582,55	-286 577,94
Amortyzacja	30 616,92	37 785,44	15 249,24	20 813,40
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-	-	-
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	0,00	0,00	1 624,61	0,00
Zmiana stanu zapasów	-78 331,59	-651 272,11	-59 227,10	-339 075,21
Zmiana stanu należności	59 041,09	-226 940,61	50 779,44	10 998,14
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-171 145,76	25 363,33	61 693,35	-24 993,71
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	21 405,63	15 412,77	-7 536,99	45 679,44
Inne korekty	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-322 167,38	-877 864,51	657,41	-226 044,39
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Wpływy	-	-	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
- odsetki	-	-	-	-
Wydatki	40 180,35	87 464,97	40 180,35	0,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	40 180,35	87 464,97	40 180,35	0,00
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-40 180,35	-87 464,97	-40 180,35	0,00
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	-	-	-

Wpływy	546 615,42	1 050 000,00	46 615,42	0,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	500 000,00	1 050 000,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	46 615,42	0,00	46 615,42	0,00
Wydatki	175 000,00	71 764,01	19 618,42	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	71 764,01	19 618,42	0,00
Odsetki	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe	175 000,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	371 615,42	978 235,99	26 997,00	0,00
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	9 267,69	12 906,51	-12 525,94	-226 044,39
- Środki pieniężne na początek okresu	2 559,62	114 897,89	24 353,25	353 848,79
- Środki pieniężne na koniec okresu	11 827,31	127 804,40	11 827,31	127 804,40

## **ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU**

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za II kwartał 2019 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 2019 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

## **ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W II KWARTALE 2019 R. WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ**

Jednym z najistotniejszych wydarzeń II kwartału 2019 r. była premiera gry Deep Diving Simulator, która miała miejsce 27 maja 2019r. Krótco po premierze Spółka raportem ESPI z dnia 29.05.2019r. nr 9/2019 poinformowała, że tylko na platformie Steam sprzedano ok. 1.000 kopii gry. Warto zaznaczyć, że gra dostępna jest również w sklepie cyfrowym GOG, a koszty produkcji Deep Diving Simulator zwrócą się przy osiągnięciu sprzedaży na poziomie 12.000 sztuk łącznie dla wszystkich platform sprzętowych. Zadawalające wyniki sprzedaży wpłynęły na podjęcie decyzji o przeportowaniu gry na najnowsze platformy sprzętowe. Obecnie trwa finalizacja prac nad Deep Diving VR, który stanowi oddzielny produkt oraz płatnym dodatkiem do Deep Diving Simulator.

Nadto w omawianym czasie podpisano ze Spółką Forever Entertainment S.A. dwie umowy na adaptację oraz dystrybucję gry "Realpolitiks" wraz z dodatkiem DLC pod nazwą "Realpolitiks: New Power" na konsole PlayStation 4 i Xbox One. Adaptacja gry przez Licencjobiorcę nastąpi do końca 2019 roku w przypadku obu platform.

W dniu 8 kwietnia 2019 r. nastąpiła rejestracja w Sądzie podwyższenia kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 10.000,00 zł w wyniku emisji 100.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, objętych w ramach subskrypcji prywatnej.

W dniu 28 czerwca 2019 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Jujubee S.A., które m.in. zatwierdziło sprawozdanie finansowe Spółki za 2018 r. oraz podjęło uchwałę w sprawie zmiany Statutu Spółki i uchwalenia kapitału docelowego.

#### **ISTOTNE ZDARZENIA MAJĄCE MIEJSCE PO II KWARTALE 2019r:**

12 lipca 2019 roku Pan Maciej Kuliński złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Jednocześnie członkowie Rady Nadzorczej Emitenta w dniu 12 lipca 2019 r. w drodze kooptacji dokonali uzupełnienia składu powołując Pana Filipa Zielińskiego na Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Pan Filip Zieliński jest bratem Pana Igora Zielińskiego, posiadającego 361.000 akcji Emitenta stanowiących 9,94% zarówno w kapitale zakładowym Emitenta, jak i w głosach na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

Nadto raportem ESPI z dnia 15.07.2019r. nr 15/2019 Emitent poinformował o zamiarach podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję akcji w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem w całości prawa poboru akcjonariuszy. Przedmiotowe podwyższenie kapitału zakładowego związane jest z transakcjami sprzedaży akcji Spółki dokonanymi przez osoby pełniące obowiązki zarządcze, o których Emitent informował w raporcie ESPI nr 17/2019 z dnia 12 lipca 2019 r., do których to osób docelowo ma zostać skierowana emisja oraz do Pana Macieja Kulińskiego, który z dniem 12 lipca 2019 roku złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

Celem Zarządu jest emisja 150.000 akcji serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, o łącznej wartości nominalnej 15.000 zł, po cenie emisyjnej równej 2,00 zł za każdą akcję.

Ostateczna cena emisyjna zostanie ustalona przez Zarząd Emitenta w drodze osobnej uchwały po uprzedniej zgodzie Rady Nadzorczej.

W dniu 19 lipca 2019 r. Emitent powziął wiadomość o dokonanej przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach w Rejestrze Przedsiębiorców wpisie kapitału docelowego

Spółki w kwocie 100.000,00 zł. Wpis kapitału docelowego został dokonany na podstawie uchwały nr 17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy dnia 28 czerwca 2019 r.

Ponadto raportem bieżącym ESPI nr 20/2019 z dnia 07.08.2019r., Emitent poinformował o oficjalnym zaakceptowaniu Spółki przez Nintendo of Europe jako twórcy gier na platformę Nintendo Switch. Tym samym Emitent zyskał możliwość bezpośredniego publikowania własnych tytułów na tej platformie, tj. bez konieczności posilkowania się pomocą ewentualnych wydawców.

#### **STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2019**

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2019.

#### **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 2019 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 2019 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Igor Zieliński	361.000	9,94%	361.000	9,94%
Michał Stępień	248.870	6,86%	248.870	6,86%
Pozostali	3.020.130	83,20%	3.020.130	83,20%
<b>Razem</b>	<b>3.630.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>3.630.000</b>	<b>100,00%</b>

**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 2019 r. wynosiła 22 osoby (dla Spółki pracowało siedem osób zatrudnionych na podstawie umowy o pracę, z resztą osób zawarto umowy 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>