



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA I KWARTAŁ 2021 ROKU



SPÓŁKA NOTOWANA NA
**NEW
CONNECT**

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie prezentujemy wyniki finansowe Spółki Jujubee S.A. oraz Grupy Kapitałowej Jujubee, a także najważniejsze wydarzenia mające miejsce w okresie w od 1 stycznia do 31 marca 2021 r., wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2020.

Jednym z najistotniejszych wydarzeń pierwszego kwartału 2021 roku, było finalizowanie prac nad tytułem *Realpolitiks II*. Po licznych konsultacjach z wydawcą 1C ostateczną premierę pełnej wersji gry ustalono na dzień 12 maja 2021r. Ostateczna wersja gry zawiera liczne ulepszenia, które w sposób znaczący poprawiają jakość rozgrywki. Dokonanie wspomnianych wyżej zmian było możliwe dzięki wcześniejszemu wydaniu gry w ramach usługi Steam Early Access jak również dzięki zleceniu dodatkowych testów. Emitent ma zamiar konsekwentnie rozwijać tytuł oraz realizować wcześniejsze założenia mające na celu wydanie gry *Realpolitiks II* w wersji konsolowej. Za adaptację oraz dystrybucję gry "*Realpolitiks II*" na konsole PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X oraz Nintendo Switch odpowiadać będzie spółka Forever Entertainment S.A. zaś wydawcą mobilnej wersji tytułu będzie sam Emitent.

Równie istotnym wydarzeniem z punktu widzenia biznesowego było podjęcie w dniu 01.02.2021r., przez Zarząd Spółki Dominującej decyzji o zbyciu praw do tytułu *PunkWars* (Produkt) na rzecz spółki zależnej Strategy Forge S.A. Cena sprzedaży wyniosła 111 tys. PLN netto. Do ceny sprzedaży doliczono należny podatek VAT. Wskazana cena pokrywa koszty Emitenta poniesione w związku z produkcją prototypu poza dofinansowaniem z programu Rozwój sektorów kreatywnych. Na podstawie niniejszej umowy sprzedaży Emitent pozostanie wydawcą Gry na platformie PC oraz innych platformach, na których Produkt może się ukazać w przyszłości i z tego tytułu przysługiwać mu będzie wynagrodzenie stanowiące 20% wszystkich przychodów netto ze sprzedaży gry powstałej w wyniku rozwinięcia prototypu. W ramach działań wydawniczych Emitent zajmie się min: dystrybucją, promocją, wsparciem marketingu oraz procesu QA, zaś spółka zależna Strategy Forge S.A. na stanowisku współwydawcy m.in.: przygotowaniem wersji produktu umożliwiającej dystrybucję, przygotowaniem materiałów graficznych, wsparciem technicznym oraz aktywnym uczestnictwem w kontakcie ze społecznością. Przedmiotem umowy są prawa do prototypu, który stanowi podstawę do stworzenia średnich rozmiarów turowej gry strategicznej, przedstawiającej dystopijną wizję świata, z poważną fabułą, łączącą różne style fantastyki spekulacyjnej.

Mając na względzie aspekt motywacyjny, w dniu 18 marca 2021r., Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w sprawie przyjęcia Regulaminu Programu Motywacyjnego Spółki. Regulamin ten określa warunki realizacji Programu Motywacyjnego w latach 2021-2023, w tym w szczególności kryteria, których spełnienie będzie uprawniać do uczestnictwa w ww. Programie.

W pierwszym kwartale 2021 Emitent odnotował stratę. W ocenie Zarządu Emitenta można oczekiwać poprawy wyników w kolejnych okresach w związku z licznymi premierami oraz z rozliczeniem i zwrotem w marcu 2021 kosztów produkcji gry *Deep Diving Simulator*.

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 EMITENTA

Skład Zarządu Jujubee S.A. na dzień publikacji raportu:

- Michał Stępień – Prezes Zarządu

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Monika Stępień – Członek Rady Nadzorczej.

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI EMITENTA

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

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

Znana dotychczas z mniejszych, głównie mobilnych tytułów Spółka, pracuje nad ugruntowaniem swojej pozycji, zwiększeniem rozpoznawalności marki i skali biznesu. Drogą do osiągnięcia celu są opracowywane przez Spółkę własne projekty gier, z wydawaniem do dwóch tytułów o budżecie 1-2 mln zł rocznie przy jednoczesnym rozwijaniu mniejszych projektów oraz stała współpraca z zewnętrznymi wydawcami zapewniająca ciągłość funkcjonowania organizacji. Wraz z takimi projektami jak Dark Moon, COVID: The Outbreak czy Realpolitiks II, Spółka potwierdza swoje większe zaangażowanie w segment gier strategicznych. Elementem owego zaangażowania było powołanie spółki zależnej Strategy Forge S.A., w pełni skupionej na produkcji 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 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, 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 (iOS, Android, Switch)

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 kilkadziesiątu 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.

Aktualnie Jujubee, na zlecenie spółki Astragon Entertainment, realizuje zremasterowaną wersję gry na konsolę Nintendo Switch.

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. Aktualnie przez wydawcę Forever Entertainment rozwijana jest wersja na konsolę PlayStation 4, zaś w maju 2021 gra miała swoją premierę na konsoli Xbox One.

TRUCK SIMULATION 19 (iOS, Android)

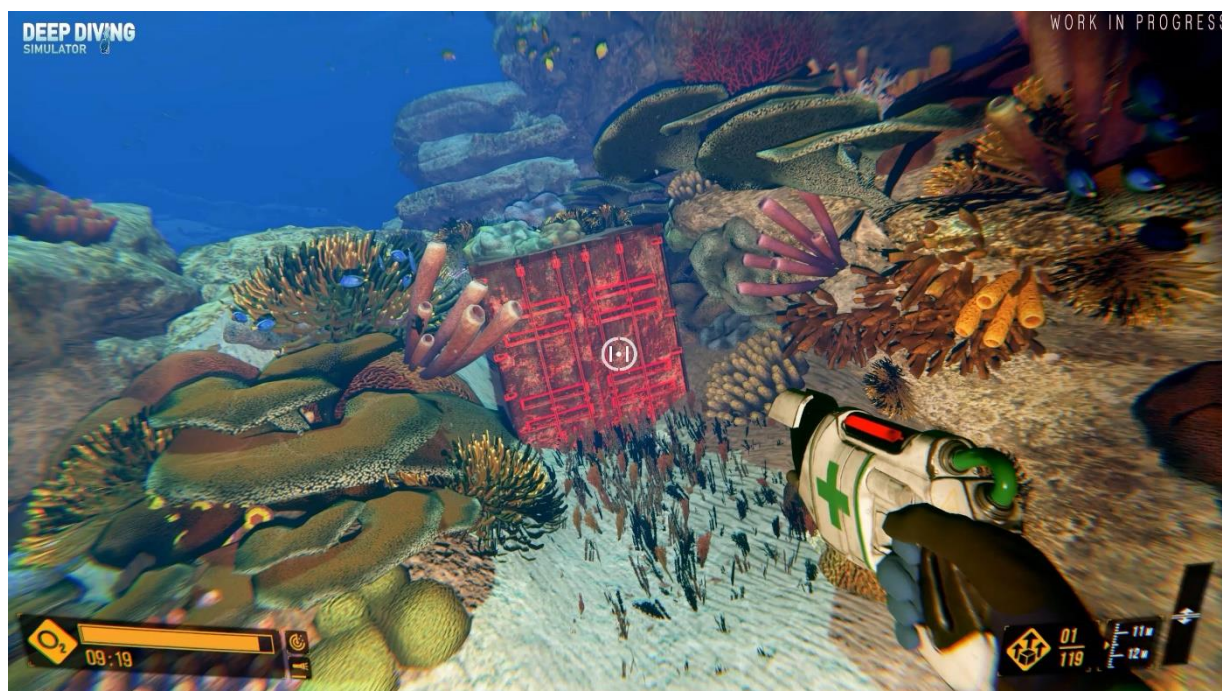


Bardzo udana współpraca pomiędzy Jujubee S.A. a Astragon Entertainment GmbH przy okazji realizowania projektu „Take Off – The Flight Simulator”, zaowocowała rozpoczęciem prac nad następnym wspólnym projektem. Nowy tytuł zlecony przez niemieckiego wydawcę jest również grą należącą do segmentu symulatorów.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

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



Deep Diving Simulator jest przystępnym symulatorem nurkowania, który ukazuje odbiorcom z czym współczesny nurek musi się zmagać na co dzień. Koncentrując się na autentyczności, gracze zyskują możliwość odwiedzenia niezbadanych światowych akwenów, bacznie przy tym obserwując poziom tlenu, dekompresji i unikając podwodnych zagrożeń. Użytkownicy mogą odnajdywać i zbierać zapomniane relikty, odwiedzać zatopione statki, odkrywać nieznanne gatunki i zdobywać nowy sprzęt do nurkowania. Każde zanurzenie daje im możliwość odkrycia tajemnic, które wolałyby pozostać na zawsze zapomniane, takie jak zaginione miasto Atlantydy.



Tytuł oferuje możliwość zwiedzenia wielu zróżnicowanych graficznie lokacji, na różnych głębokościach, zarówno w ciepłych jak i zimnych wodach. Użytkownicy mogą także korzystać ze specjalistycznego sprzętu, w tym zdalnie sterowanego podwodnego robota. Premiera gry na platformie PC (za pośrednictwem platformy Steam) nastąpiła w dniu 27 maja 2019 r. Gra posiada wsparcie organizacji International Diving Federation oraz umożliwia graczom podwodną eksplorację przy użyciu specjalistycznego robota na licencji firmy GRALmarine. Tytuł oferuje także wsparcie technologii AlienFX firmy Alienware. Z racji na dobry odbiór gry przez rynek powstał dodatek DLC pod tytułem „Adventure Pack” oraz wersja na platformy VR – z pełnym wsparciem kontrolerów do wirtualnej rzeczywistości. Powstała również wersja na konsolę Nintendo Switch pod nazwą „Deep Diving Adventures”, łącząca w sobie zawartość gry podstawowej oraz wspomnianego dodatku, która spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem ze strony graczy i prasy branżowej, zdobywając wysokie oceny w wielu zagranicznych recenzjach. Gra jest rozwijana także na inne platformy sprzętowe. Wydawcą „Deep Diving Adventures” na rynku japońskim jest FuRyu Corporation – tytuł na tym rynku w przedsprzedaży pojawił się w listopadzie 2020 roku, zaś do sprzedaży trafił już w kolejnym miesiącu.

Koszt produkcji gry we wszystkich dotychczasowych wersjach już się zwrócił. Gra zostanie również wydana przez Emitenta na innych platformach sprzętowych.

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



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

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

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

GRY W PRODUKCJI I PLANOWANE:

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



Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej gry strategicznej Realpolitik. Tytuł jest w produkcji od 2017r., i zaferuje graczom bardziej angażującą i rozbudowaną rozgrywkę, a także wiele oczekiwanych przez użytkowników pierwszej części rozwiązań. Gra w wersji Early Access ukazała się na platformie PC 18 listopada tego roku, zaś premiera gry odbyła się 12 maja 2021. Na PC wydawcą jest 1C Entertainment EU. Gra ukaże się także na konsolach dzięki współpracy z zewnętrznym wydawcą będącym odpowiedzialnym za konwersję. Spółka rozwija także wersję na urządzenia mobilne.



FLASHOUT 3

Trzecia odsłona futurystycznych wyścigów, których poprzednie części spotkały się z bardzo dobrym odbiorem na rynku mobilnym. FLASHOUT 3 zmierza w pierwszej

kolejności na platformy stacjonarne. Gra zaoferuje znacznie atrakcyjniejszą rozgrywkę i oprawę graficzną. Aktualnie prace nad tym tytułem są zawieszono, gdyż Spółka chce w pełni skoncentrować swoje działania na realizacji projektów Dark Moon i Realpolitiks II, które ukażą się na rynku wcześniej.

DARK MOON



Dark Moon będzie grą strategiczną z elementami survivalowymi, osadzoną w konwencji SF. Bardzo dobry odbiór gry Realpolitiks na wielu platformach pozwolił Jujubee z powodzeniem zaistnieć na rynku gier strategicznych, stąd wola Spółki by wprowadzić na rynek kolejny tytuł z tego segmentu. Prace nad grą rozpoczęły się w trzecim kwartale 2019 r.

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

PODSTAWOWE PRODUKTY SPÓŁKI ZALEŻNEJ – STRATEGY FORGE S.A. (W TYM GRY W PRODUKCJI I PLANOWANE)

PUNK WARS



Tytuł realizowany przez spółkę zależną STRATEGY FORGE S.A. Wydawcą gry na wszystkich platformach sprzętowych będzie Emitent.

Punk Wars to turowa gra strategiczna nawiązująca do segmentu 4X, która wyróżniać będzie się nie tylko doskonałą oprawą graficzną i muzyczną, ale także skonfrontowaniem ze sobą popularnych estetyk i technologii, takich jak steampunk, atompunk, dieselpunk i steelpunk.



W drodze do wygranej gracze będą musieli przemierzyć ruiny upadłej cywilizacji, na których ilość zasobów jest znikoma, w przeciwieństwie do licznych niebezpieczeństw; rozwinąć infrastrukturę i technologię swojego miasta tak, by funkcjonowało niczym jeden organizm; stworzyć zwycięską strategię i opracować styl gry dla każdej z frakcji, wykorzystując jej unikalny zestaw umiejętności i jednostek. Celem gry jest stworzenie nowego i idealnego ładu społecznego, który będzie drogowskazem dla przyszłych pokoleń



Gra w pierwszej kolejności rozwijana jest z myślą o platformie PC i jej premierę zaplanowano na 2021. W czerwcu 2021 roku ukaże się grywalne demo gry w ramach Festiwalu Gier Steam

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

BILANS	31.03.2021	31.03.2020
AKTYWA	2 383 430,12	1 854 124,74
Aktywa trwałe	967 486,96	535 562,34
Wartości niematerialne i prawne	831 266,16	0,00
Koszty zakończonych prac rozwojowych	831 266,16	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	6 675,80	535 562,34
Środki trwałe	6 675,80	18 974,28
Urządzenia techniczne i maszyny	6 675,80	18 974,28
Środki trwałe w budowie	0,00	516 588,06
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	93 000,00	0,00
Nieruchomości	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	93 000,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	36 545,00	0,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	36 545,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	1 415 943,16	1 318 562,40
Zapasy	1 031 877,88	756 923,65
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	1 031 877,88	756 923,65
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	305 964,25	433 005,86
Należności od jednostek powiązanych	14 521,73	
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek:	291 442,52	433 005,86
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	94 672,86	292 914,32
- do 12 miesięcy	94 672,86	292 914,32
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	4 473,56	30 655,94
- inne	192 296,10	109 435,60
Inwestycje krótkoterminowe	69 222,90	118 150,33
Krótkoterminowe aktywa finansowe	69 222,90	118 150,33
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	69 222,90	118 150,33
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	69 222,90	118 150,33
- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	8 878,13	10 482,56
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00

BILANS	31.03.2021	31.03.2020
PASYWA	2 383 430,12	1 854 124,74
Kapitał (fundusz) własny	1 116 719,69	943 935,44
Kapitał (fundusz) podstawowy	400 500,00	400 500,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	4 520 269,48	4 540 269,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-3 757 638,24	-4 034 459,05
Zysk/strata netto	-46 411,55	37 625,01
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 266 710,43	910 189,30
Rezerwy na zobowiązania	54 791,28	10 131,07
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	36 545,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	16 506,34	8 391,13
Zobowiązania długoterminowe	205 777,47	0,00
Wobec jednostek powiązanych	10 777,47	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	195 000,00	0,00
- kredyty i pożyczki	195 000,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	401 698,73	533 548,09
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	100 005,48	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	301 693,25	533 548,09
- kredyty i pożyczki	60 029,00	270 212,52
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	97 239,05	78 482,90
- do 12 miesięcy	97 239,05	78 482,90
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	98 180,36	109 040,14
- z tytułu wynagrodzeń	46 244,84	75 812,53
- inne	0,00	0,00
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	604 442,95	366 510,14
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	604 442,95	366 510,14
- długoterminowe	498 759,59	309 952,82
- krótkoterminowe	105 683,36	56 557,32

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	254 127,19	290 067,57
Przychody netto ze sprzedaży produktów	254 127,19	290 067,57
Zmiana stanu produktów	0,00	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	318 958,25	245 729,27
Amortyzacja	49 207,89	4 613,33
Zużycie materiałów i energii	1 622,82	16 943,63
Usługi obce	101 051,98	81 885,60
Podatki i opłaty	0,00	401,00
Wynagrodzenia	35 078,14	27 344,13
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	4 078,62	3 213,20
Pozostałe koszty rodzajowe	9,98	2 501,34
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	127 908,82	108 827,04
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-64 831,06	44 338,30
Pozostałe przychody operacyjne	78 750,51	871,94
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	78 750,51	871,01
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,00	0,93
Pozostałe koszty operacyjne	52 500,59	0,00
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	52 500,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	0,59	0,00
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-38 581,14	45 210,24
Przychody finansowe	0,00	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00
Koszty finansowe	7 830,41	7 585,23
Odsetki	7 149,74	3 781,14
Strata z tytułu rozchodu danych finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	680,67	3 804,09
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-46 411,55	37 625,01
Podatek dochodowy	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	-46 411,55	37 625,01

Jednostkowe Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	1 163 131,24	587 560,43
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 163 131,24	587 560,43
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	400 500,00	378 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	0,00	22 500,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	0,00	22 500,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	400 500,00	400 500,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	4 520 269,48	4 229 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	311 250,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	4 520 269,48	4 540 269,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
Zwiększenie	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	276 820,81	0,00
Korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	276 820,81	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	276 820,81	0,00
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-4 034 459,05	-4 034 459,05
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-4 034 459,05	-4 034 459,05
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	-4 034 459,05	-4 034 459,05
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 757 638,24	-4 034 459,05
Wynik netto:	-46 411,55	37 625,01
- zysk netto	0,00	37 625,01
- strata netto	-46 411,55	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 116 719,69	943 935,44
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	1 116 719,69	943 935,44

Jednostkowy Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-210 765,26	-227 711,70
Zysk (strata) netto	-46 411,55	37 625,01
Korekty razem	-164 353,71	-265 336,71
Amortyzacja	49 207,89	4 613,33
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	7 149,74	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	52 500,00	0,00
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	0,00	0,00
Zmiana stanu zapasów	-51 371,84	-84 771,66
Zmiana stanu należności	-27 162,91	-259 266,79
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-24 591,88	63 411,76
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-117 584,71	10 676,65
Inne korekty	-52 500,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-210 765,26	-227 711,70
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	108 050,96	-137 871,53
Wpływy	111 317,96	0,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	111 317,96	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
- odsetki	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
Wydatki	3 267,00	137 871,53
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	3 267,00	137 871,53
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	108 050,96	-137 871,53
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	39 791,20	461 048,14
Wpływy	61 940,94	461 048,14
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	318 750,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	0,00	80 357,20
Inne wpływy finansowe	61 940,94	61 940,94
Wydatki	22 149,74	0,00
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	15 000,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
Odsetki	7 149,74	0,00
Inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	39 791,20	461 048,14
Przepływy pieniężne netto razem	-62 923,10	95 464,91
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-62 923,10	95 464,91
Środki pieniężne na początek okresu	132 146,00	22 685,42
Środki pieniężne na koniec okresu	69 222,90	118 150,33

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

BILANS	31.03.2021	31.03.2020
AKTYWA	3 285 771,09	1 854 124,74
Aktywa trwałe	907 673,50	535 562,34
Wartości niematerialne i prawne	831 266,16	0,00
Koszty zakończonych prac rozwojowych	831 266,16	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	39 376,34	535 562,34
Środki trwałe	39 376,34	18 974,28
Urządzenia techniczne i maszyny	39 376,34	18 974,28
Środki trwałe w budowie	0,00	516 588,06
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	37 031,00	0,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	37 031,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	2 378 097,59	1 318 562,40
Zapasy	1 455 642,43	756 923,65
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	1 455 642,43	756 923,65
Produkty gotowe	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	421 557,15	433 005,86
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:	421 557,15	433 005,86
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	94 672,86	292 914,32
- do 12 miesięcy	94 672,86	292 914,32
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	74 566,19	30 655,94
- inne	252 318,10	109 435,60
Inwestycje krótkoterminowe	490 063,13	118 150,33
Krótkoterminowe aktywa finansowe	490 063,13	118 150,33
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	490 063,13	118 150,33
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	490 063,13	118 150,33
- inne środki pieniężne	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	10 834,88	10 482,56
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00

BILANS	31.03.2021	31.03.2020
PASYWA	3 285 771,09	1 854 124,74
Kapitał (fundusz) własny	1 827 515,39	943 935,44
Kapitał (fundusz) podstawowy	400 500,00	400 500,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	5 341 940,48	4 540 269,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	821 671,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
Zysk/strata z lat ubiegłych	-3 797 481,16	-4 034 459,05
Zysk/strata netto	-117 443,93	37 625,01
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Kapitały mniejszości	207 394,98	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 250 860,72	910 189,30
Rezerwy na zobowiązania	58 034,28	10 131,07
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	39 788,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	16 506,34	8 391,13
Zobowiązania długoterminowe	195 000,00	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:	195 000,00	0,00
- kredyty i pożyczki	195 000,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	408 383,49	533 548,09
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:	408 383,49	533 548,09
- kredyty i pożyczki	60 089,15	270 212,52
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	132 688,55	78 482,90
- do 12 miesięcy	132 688,55	78 482,90
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	112 418,49	109 040,14
- z tytułu wynagrodzeń	102 276,30	75 812,53
- inne	911,00	0,00
Fundusze specjalne	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	589 442,95	366 510,14
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	589 442,95	366 510,14
- długoterminowe	498 759,59	309 952,82
- krótkoterminowe	90 683,36	56 557,32

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	204 259,52	290 067,57
Przychody netto ze sprzedaży produktów	204 259,52	290 067,57
Zmiana stanu produktów	0,00	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	358 344,57	245 729,27
Amortyzacja	50 538,24	4 613,33
Zużycie materiałów i energii	4 577,24	16 943,63
Usługi obce	106 727,65	81 885,60
Podatki i opłaty	350,00	401,00
Wynagrodzenia	64 004,02	27 344,13
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	4 228,62	3 213,20
Pozostałe koszty rodzajowe	9,98	2 501,34
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	127 908,82	108 827,04
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-154 085,05	44 338,30
Pozostałe przychody operacyjne	26 250,57	871,94
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	26 250,51	871,01
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,06	0,93
Pozostałe koszty operacyjne	0,95	0,00
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	0,95	0,00
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-127 835,43	45 210,24
Przychody finansowe	0,00	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00
Koszty finansowe	7 936,26	7 585,23
Odsetki	7 149,74	3 781,14
Strata z tytułu rozchodu danych finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	786,52	3 804,09
ZYSK (STRATA) BRUTTO	-135 771,69	37 625,01
Podatek dochodowy	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
Zyski (straty) mniejszości	18 327,76	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	-117 443,93	37 625,01

Skonsolidowane Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	1 944 959,32	587 560,43
- korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 944 959,32	587 560,43
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	400 500,00	378 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	0,00	22 500,00
Zwiększenie – EMISJA AKCJI	0,00	22 500,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	400 500,00	400 500,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	5 341 940,48	4 229 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	311 250,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	5 341 940,48	4 540 269,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
Zwiększenie	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	236 977,89	0,00
Korekty błędów lat poprzednich	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	236 977,89	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	236 977,89	0,00
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-4 034 459,05	-4 034 459,05
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-4 034 459,05	-4 034 459,05
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu, po korektach	-4 034 459,05	-4 034 459,05
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 797 481,16	-4 034 459,05
Wynik netto:	-117 443,93	37 625,01
- zysk netto	0,00	37 625,01
- strata netto	-117 443,93	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 827 515,39	943 935,44
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	1 827 515,39	943 935,44

Skonsolidowany Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-527 996,62	-227 711,70
Zysk (strata) netto	-117 443,93	37 625,01
Korekty razem	-410 552,69	-265 336,71
Zyski (straty) mniejszości	-18 327,76	0,00
Amortyzacja	50 538,24	4 613,33
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	7 149,74	0,00
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	0,00	0,00
Zmiana stanu zapasów	-243 392,58	-84 771,66
Zmiana stanu należności	-75 743,60	-259 266,79
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	63 970,73	63 411,76
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-142 247,46	10 676,65
Inne korekty	-52 500,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-527 996,62	-227 711,70
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-32 099,89	-137 871,53
Wpływy	0,00	0,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
- odsetki	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
Wydatki	32 099,89	137 871,53
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	32 099,89	137 871,53
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-32 099,89	-137 871,53
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	39 851,35	461 048,14
Wpływy	62 001,09	461 048,14
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	318 750,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	60,15	80 357,20
Inne wpływy finansowe	61 940,94	61 940,94
Wydatki	22 149,74	0,00
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	15 000,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
Odsetki	7 149,74	0,00
Inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	39 851,35	461 048,14
Przepływy pieniężne netto razem	-520 245,16	95 464,91
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-520 245,16	95 464,91
Środki pieniężne na początek okresu	1 010 308,29	22 685,42
Środki pieniężne na koniec okresu	490 063,13	118 150,33

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy Grupy Kapitałowej JUJUBEE S.A. za I kwartał 2021 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. Grupa Kapitałowa sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Grupa Kapitałowa wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Grupy Kapitałowej 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 zarówno Emitent jak i spółka zależna nie dokonywały zmiany zasad (polityki) rachunkowości. Raport okresowy za I kwartał 2021 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 ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE 2021 R.;

W dniu 01.02.2021r., nastąpiło zbycie przez Spółkę Dominującą praw do tytułu PunkWars („Produkt”, „Gra”) na rzecz spółki zależnej Strategy Forge S.A. Cena sprzedaży wyniosła 111 tys. PLN netto. Do ceny sprzedaży doliczono należny podatek VAT. Wskazana cena pokrywa koszty Emitenta poniesione w związku z produkcją prototypu poza dofinansowaniem z programu Rozwój sektorów kreatywnych. Na podstawie niniejszej umowy sprzedaży Emitent pozostanie wydawcą Gry na platformie PC oraz innych platformach, na których Produkt może się ukazać w przyszłości i z tego tytułu przysługiwać mu będzie wynagrodzenie stanowiące 20% wszystkich przychodów netto ze sprzedaży Gry powstałej w wyniku rozwinięcia prototypu. W ramach działań wydawniczych Emitent zajmie się min: dystrybucją, promocją, wsparciem marketingu oraz procesu QA, zaś spółka zależna Strategy Forge S.A. na stanowisku współwydawcy m.in.: przygotowaniem wersji produktu umożliwiającej dystrybucję, przygotowaniem materiałów graficznych, wsparciem technicznym oraz aktywnym

uczestnictwem w kontakcie ze społecznością. Przedmiotem umowy są prawa do prototypu, który stanowi podstawę do stworzenia średnich rozmiarów turowej gry strategicznej, przedstawiającej dystopijną wizję świata, z poważną fabułą, łączącą różne style fantastyki spekulacyjnej.

W dniu 18 marca 2021r., Rada Nadzorcza Spółki Dominującej stosownie do brzmienia § 1 ust. 7 Uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki JUJUBEE z dnia 02 września 2020 r. (raport ESPI nr 25/2020 oraz EBI nr 13/2020), w sprawie programu motywacyjnego dla członków organów Spółki, kadry zarządzającej Spółką oraz kluczowych pracowników i współpracowników Spółki, podjęła uchwałę w sprawie przyjęcia Regulaminu Programu Motywacyjnego Spółki. Regulamin ten określa warunki realizacji Programu Motywacyjnego w latach 2021-2023 (w granicach przewidzianych we wskazanej wyżej Uchwale nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 02 września 2020 r.), w tym w szczególności kryteria, których spełnienie będzie uprawniać do uczestnictwa w ww. Programie.

W omawianym okresie sprawozdawczym Spółka Dominująca odnotowała stratę. Między innymi taki wynik finansowy spowodowany był poniesionymi kosztami związanymi z finalizacją prac nad Realpolitiks II (współproducentem wersji na PC był wydawca 1C Entertainment EU), a także rozpoczęciem od stycznia 2021r., amortyzacji zakończonych w grudniu 2020 prac badawczo rozwojowych z programu sektorowego GameINN.

Jednocześnie w marcu 2021 r. nastąpił zwrot całkowitych kosztów produkcji poniesiony od momentu premier gier Deep Diving Simulator oraz Deep Diving Adventures we wszystkich wydanych wersjach (komputerowych oraz konsolowych).

W dniu 10 maja 2021 r. Emitent podpisał aneks do umowy zawartej w dniu 15 października 2014 r. z Astragon Entertainment GmbH na realizację zremasterowanej wersji gry „Take Off: The Flight Simulator” na konsolę Nintendo Switch. Emitent otrzyma od Wydawcy jednorazowe wynagrodzenie płatne w 4 transzach, o łącznej wartości przekraczającej 15% wartości jednostkowych przychodów ze sprzedaży Emitenta za rok 2020.

W ocenie Emitenta powyższe czynniki mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Spółki w nadchodzących okresach.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ, FINANSOWA I WYNIKI OSIĄGNIĘTE PO ZAKOŃCZENIU I KWARTAŁU 2021 R.:

W dniu 12 maja 2021r. w wersji PC premierę na platformie STEAM miała pełna wersja (Full Release) gry Realpolitiks II. Emitent zapowiada wydanie tytułu również w wersji konsolowej przeznaczonej na pozostałe platformy dystrybucyjne. Za adaptację oraz dystrybucję gry "Realpolitiks II" na konsole PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X oraz Nintendo Switch odpowiadać będzie spółka Forever Entertainment S.A zaś wydawcą mobilnej wersji tytułu będzie sam Emitent.

W dniu 12 kwietnia 2021r., Emitent raportem ESPI nr 6/2021 poinformował o przyznaniu dofinansowania w konkursie 6/1.1.1/2020 - Szybka ścieżka w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie 1.1/poddziałanie 1.1.1 na projekt - Opracowanie narzędzia Grand Strategy Engine do projektowania wieloaktorowych gier strategicznych typu Grand Strategy czasu rzeczywistego, bądź turowych i zintegrowanie go z systemem sztucznej inteligencji Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism. Całkowity koszt projektu to 3.535.000,00 zł natomiast rekomendowana kwota dofinansowania wynosi 2.585.500,00 zł. Kwota ta może ulec zmianie w szczególności w wyniku weryfikacji dopuszczalnej wysokości pomocy de minimis przed zawarciem umowy.

Raportem ESPI nr 10/2020 z dnia 27.02.2020 r., Zarząd Emitenta poinformował o wyznaczeniu daty premiery gry KURSK w wersji na konsolę Xbox One. Gra zadebiutowała w dniu 7 maja 2021 r. w sklepie cyfrowym Microsoft Store i jest dostępna między innymi na terenie Europy, Rosji i obu Ameryk. Cena gry została ustalona na poziomie 19.99 EUR/19.99 USD. Wydawcą gry w wersji na konsolę Xbox One jest Forever Entertainment S.A.

W dniu 10 maja 2021r., Emitent poinformował raportem ESPI nr 8/2021 o podpisaniu z niemieckim wydawcą Astragon Entertainment GmbH ("Wydawca") aneksu do umowy zawartej dnia 15 października 2014 r., na adaptację gry "Take Off: The Flight Simulator" na konsolę Nintendo Switch w wersji zremasterowanej ("Gra"). Emitent otrzyma od Wydawcy jednorazowe wynagrodzenie płatne w 4 transzach, o łącznej wartości przekraczającej 15%

wartości jednostkowych przychodów ze sprzedaży Emitenta za rok 2020. Prace nad Grą zostaną ukończone w trzecim kwartale bieżącego roku.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2021

Zarówno Emitent jak i Grupa Kapitałowa nie publikowały żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2021.

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 GRUPIE KAPITAŁOWEJ

W I kwartale 2021 r. Grupa Kapitałowa nie podejmowała w obszarze rozwoju prowadzonej działalności inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.

OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI

W I kwartale 2021 r. jak również na datę publikacji niniejszego Raportu Grupę Kapitałową Jujubee tworzy podmiot dominujący - Jujubee S.A. oraz podmiot zależny – Strategy Forge S.A.

Informacje dotyczące spółki zależnej:

Nazwa	Strategy Forge S.A.
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Siedziba	Katowice

Adres	ul. Ceglana 4, 40-514 Katowice
Kapitał zakładowy	117 000,00 PLN
Numer KRS	0000871039
Udział Jujubee S.A. w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów	79,49%
Czy konsolidowana?	Tak
Przedmiot działalności	działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier wideo

INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH CO NAJMNIEJ 5 % GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień publikacji raportu – 17 maja 2021 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 ORAZ W GRUPIE KAPITAŁOWEJ.

Liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy według stanu na dzień 31 marca 2021 r. wynosiła 5 osób.

Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z 16 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło).

Na dzień 31 marca 2021 r. Grupa Kapitałowa Jujubee S.A. zatrudniała oraz współpracowała łącznie z 38 osobami.

JUUBEE 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>