



RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA I KWARTAŁ 2020 ROKU



COVID
THE OUTBREAK

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność zaprezentować osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 stycznia do 31 marca 2020 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2019.

Jednym z najważniejszych wydarzeń omawianego okresu była premiera gry *Deep Diving Adventures* na platformie Nintendo Switch, która miała miejsce 16 marca 2020 r., na terenie Europy, Australii i obu Ameryk. Przedsprzedaż rozpoczęła się 4 marca 2020 r. Gra spotkała się z pozytywnym odbiorem graczy, co znajduje swoje odzwierciedlenie w wielu przychylnych recenzjach.

Jednocześnie należy podkreślić, że 17 stycznia 2020 r., Emitent podpisał umowę na mocy której wydawcą gry *Deep Diving Adventures* na konsolę Nintendo Switch na rynku japońskim będzie Furu Corporation. Umowa ta będzie miała znaczący wpływ na zwrot kosztów produkcji gry, a tytuł na rynku japońskim i w wybranych krajach azjatyckich ukaże się w trzecim kwartale 2020 r. Ostateczna data premiery na rynku japońskim zostanie ustalona przez Wydawcę.

Kolejnym ważnym wydarzeniem wpisującym się w pierwszy kwartał bieżącego roku, było podpisanie w dniu 27.02.2020 r., dwóch istotnych umów ze spółką Forever Entertainment S.A. Pierwsza z nich dotyczy adaptacji oraz dystrybucji gry "KURSK" na konsole PlayStation 4 i Xbox, druga zaś adaptacji oraz dystrybucji gry "Realpolitiks 2" na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series X. Warunki obu umów nie odbiegają od rynkowych, a Emitent nie poniesie żadnych dodatkowych kosztów związanych z realizacją konwersji gier.

Nadto w drugim kwartale 2020 r. Spółka rozpoczęła pracę nad tytułem *COVID: The Outbreak*. 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 po premierze *COVID: The Outbreak*. Emitent podjął także decyzję o zawieszeniu na ten moment prac nad grą *FLASHOUT 3* chcąc po najbliższej premierze w pełni skoncentrować siły zespołu na realizacji projektów *Dark Moon* oraz *Realpolitiks 2*. Debiut gry *Realpolitiks 2* nie uległ zmianie i jest zaplanowany na czwarty kwartał 2020 r.

Dbając o aspekt marketingowy, ale również o utrzymanie bieżących relacji z graczami, Emitent rozpoczął prowadzenie kanałów komunikacji Discord, poświęconych grom *Realpolitiks* oraz *Dark Moon* jak również założył blog developerski gry *Dark Moon*.

Warto także zauważyć, że w omawianym okresie można było zaobserwować w wyniku kwartalnym pierwsze rezultaty podjętych w poprzednim roku sprawozdawczym działań oraz decyzji strategicznych, czego efektem było wygenerowanie przez Spółkę pierwszego zysku od drugiego kwartału 2018 roku. Spółka spodziewa się dalszej poprawy wyników w kolejnych kwartałach wraz z premierami tytułów *COVID: The Outbreak*, *Dark Moon* i *Realpolitiks 2*.

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 zniepalającej 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 przemusza się policyjnym helikopterem i zatrzymuje przestępców na ulicach amerykańskich metropolii.



FLASHOUT 2 - (iOS, Android, Windows Phone, Mac, PC, OUYA)

Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej futurystycznej gry wyścigowej. Gracz zasiada za sterami ultraszybkich poduszkowców i korzystając z pokaźnego arsenału broni, ulepszeń i bonusów, walczy o zwycięstwo na 10

szczegółowo zaprojektowanych torach ulokowanych w miastach całego świata (w tym w Warszawie). Tytuł został znacznie bardziej rozbudowany w stosunku do swojego pierwowzoru – oprócz elementów fabuły i licencjonowanych utworów muzycznych wprowadzono także darmowy tryb multiplayer, umożliwiający graczom rywalizowanie ze sobą przez internet (na każdej z platform).

REALPOLITIKS (<http://realpolitiks.net>) - (PC, Mac, iOS, Android, 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 niezmiennie 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. 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 nieznane 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.

Gry w produkcji i planowane

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 podjąć 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 zadebiutuje na komputerach PC już 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 Realpolitiks 2.

Gra pojawi się również na konsolach – za konwersję na te platformy odpowiedzialny jest zewnętrzny wydawca. Spółka rozważa także wersję na urządzenia mobilne.

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

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. 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 zaoferuje znacznie atrakcyjniejszą rozgrywkę i oprawę graficzną. Aktualnie prace nad tym tytułem są zawieszone, 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 po premierze COVID: The Outbreak.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):

Bilans (PLN):

BILANS	31.03.2020	31.03.2019
AKTYWA	1 854 124,74	3 766 847,07
Aktywa trwałe	535 562,34	152 417,02
Wartości niematerialne i prawne	-	17 844,42
Inne wartości niematerialne i prawne	-	17 844,42
Rzeczowe aktywa trwałe	535 562,34	49 232,60
Środki trwałe	18 974,28	49 232,60
Urządzenia techniczne i maszyny	18 974,28	49 232,60
Środki trwałe w budowie	516 588,06	-
Inwestycje długoterminowe	-	-
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	85 340,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	85 340,00
Aktywa obrotowe	1 318 562,40	3 614 430,05
Zapasy	756 923,65	3 072 033,46
Półprodukty i produkty w toku	756 923,65	3 072 033,46
Zaliczki na dostawy	-	-
Należności krótkoterminowe	433 005,86	313 451,91
Należności od pozostałych jednostek:	433 005,86	313 451,91
- z tytułu dostawy i usług, o okresie spłaty:	292 914,32	247 803,04
- do 12 miesięcy	292 914,32	247 803,04
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	30 655,94	28 823,62
- inne	109 435,60	36 825,25
Inwestycje krótkoterminowe	118 150,30	24 353,25
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne:	118 150,30	24 353,25
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	118 150,30	24 353,25
- inne środki pieniężne	-	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	10 482,56	204 591,43

BILANS	31.03.2020	31.03.2019
PASYWA	1 854 124,74	3 766 847,07
Kapitał (fundusz) własny	943 935,44	2 549 877,43
Kapitał (fundusz) podstawowy	400 500,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	4 540 269,48	3 169 019,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	-
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
Zysk/strata z lat ubiegłych	-4 034 459,05	-850 313,52
Zysk/strata netto	37 625,01	-121 828,53
Odpisy z zysku netto w roku obrotowych (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	910 189,30	1 216 969,64
Rezerwy na zobowiązania	10 131,07	18 906,07
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	275,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 739,94	1 739,94
Pozostałe rezerwy	8 391,13	16 891,13
Zobowiązania krótkoterminowe	533 548,09	1 141 454,12
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek:	533 548,09	1 141 454,12
- kredyty i pożyczki	270 212,52	201 941,18
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	78 482,90	149 035,04
- do 12 miesięcy	78 482,90	149 035,04
- z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	109 040,14	92 030,51
- z tytułu wynagrodzeń	75 812,53	196 470,18
- inne	-	501 977,21
Rozliczenia międzyokresowe	366 510,14	56 609,45

Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy (PLN):

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01- 31.03.2020	01.01 - 31.03.2019	01.01- 31.03.2020	01.01 - 31.03.2019
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	290 067,57	345 297,01	290 067,57	345 297,01
Przychody netto ze sprzedaży produktów	290 067,57	345 297,01	290 067,57	345 297,01
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	245 729,27	579 038,81	245 729,27	579 038,81
Amortyzacja	4 613,33	11 636,82	4 613,33	11 636,82
Zużycie materiałów i energii	16 943,63	4 244,84	16 943,63	4 244,84
Usługi obce	81 885,60	95 938,31	81 885,60	95 938,31
Podatki i opłaty	401,00	428,00	401,00	428,00
Wynagrodzenia	27 344,13	215 534,53	27 344,13	215 534,53
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	3 213,20	25 450,84	3 213,20	25 450,84
Pozostałe koszty rodzajowe	2 501,34	1 419,53	2 501,34	1 419,53
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	108 827,04	224 385,94	108 827,04	224 385,94
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	44 338,30	-233 741,80	44 338,30	-233 741,80
Pozostałe przychody operacyjne	871,94	121 637,24	871,94	121 637,24
Dotacje	871,01	121 636,34	871,01	121 636,34
Inne przychody operacyjne	0,93	0,90	0,93	0,90
Pozostałe koszty operacyjne	-	0,32	-	0,32
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	45 210,24	-112 104,88	45 210,24	-112 104,88
Przychody finansowe	-	0,01	-	0,01
Odsetki	-	-	-	-
Inne	-	0,01	-	0,01
Koszty finansowe	7 585,23	9 723,66	7 585,23	9 723,66
Odsetki	3 781,14	5 386,43	3 781,14	5 386,43
Inne	3 804,09	4 337,23	3 804,09	4 337,23
ZYSK (STRATA) BRUTTO	37 625,01	-121 828,53	37 625,01	-121 828,53
Podatek dochodowy	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO	37 625,01	-121 828,53	37 625,01	-121 828,53

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01 - 31.03.2020	01.01 - 31.03.2019	01.01 - 31.03.2020	01.01 - 31.03.2019
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO):	587 560,43	2 671 705,96	587 560,43	2 671 705,96
- korekty błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	587 560,43	2 671 705,96	587 560,43	2 671 705,96
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	378 000,00	353 000,00	378 000,00	353 000,00
Zmiany kapitału podstawowego	22 500,00	-	22 500,00	-
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	400 500,00	353 000,00	400 500,00	353 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	4 229 019,48	3 169 019,48	4 229 019,48	3 169 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	311 250,00	-	311 250,00	-
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	4 540 269,48	3 169 019,48	4 540 269,48	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	-4 034 459,05	-850 313,52	-4 034 459,05	-850 313,52
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-4 034 459,05	-850 313,52	-4 034 459,05	-850 313,52
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-4 034 459,05	-850 313,52	-4 034 459,05	-850 313,52

Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-4 034 459,05	-850 313,52	-4 034 459,05	-850 313,52
Wynik netto:	37 625,01	-121 828,53	37 625,01	-121 828,53
- zysk netto	37 625,01	-	37 625,01	-
- strata netto	-	-121 828,53	-	-121 828,53
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	943 935,44	2 549 877,43	943 935,44	2 549 877,43
Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	943 935,44	2 549 877,43	943 935,44	2 549 877,43

Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia (PLN):

Rachunek przepływów pieniężnych	01.01 – 31.03.2020	01.01 – 31.03.2019	01.01 – 31.03.2020	01.01 – 31.03.2019
Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-227 711,70	-283 587,95	-227 711,70	-283 587,95
Zysk (strata) netto	37 625,01	-121 828,53	37 625,01	-121 828,53
Korekty razem	-265 336,71	-161 759,42	-265 336,71	-161 759,42
Amortyzacja	4 613,33	15 367,68	4 613,33	15 367,68
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-	-	-
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	-	-1 624,61	-	-1 624,61
Zmiana stanu zapasów	-84 771,66	19 104,49	-84 771,66	19 104,49
Zmiana stanu należności	-259 266,79	8 261,65	-259 266,79	8 261,65
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	63 411,76	-231 811,25	63 411,76	-231 811,25
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	10 676,65	28 942,62	10 676,65	28 942,62
Inne korekty	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-227 711,70	-283 587,95	-227 711,70	-283 587,95
Przepływ środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-137 871,53	-	-137 871,53	-
Wpływy	-	-	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
- odsetki	-	-	-	-
Wydatki	137 871,53	-	137 871,53	-
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	137 871,53	-	137 871,53	-
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-137 871,53	-	-137 871,53	-

Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	461 048,14	305 381,58	461 048,14	305 381,58
Wpływy	461 048,14	500 000,00	461 048,14	500 000,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	318 750,00	500 000,00	318 750,00	500 000,00
Kredyty i pożyczki	80 357,20	-	80 357,20	-
Inne wpływy finansowe	61 940,94	-	61 940,94	-
Wydatki	-	194 618,42	-	194 618,42
Spląty kredytów i pożyczek	-	19 618,42	-	19 618,42
Odsetki	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe	-	175 000,00	-	175 000,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	461 048,14	305 381,58	461 048,14	305 381,58
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	95 464,91	21 793,63	95 464,91	21 793,63
- Środki pieniężne na początek okresu	22 685,42	2 559,62	22 685,42	2 559,62
- Środki pieniężne na koniec okresu	118 150,33	24 353,25	118 150,33	24 353,25

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za I 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 I kwartał 2020 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W I KWARTALE 2020 R. WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ

Miniony kwartał nacechowany był wieloma działaniami biznesowymi mającymi na celu zapewnienie Spółce znaczącego wzrostu przychodów i licznych sukcesów w nadchodzących latach. Niewątpliwie do tych działań należy zaliczyć wydanie gry Deep Diving Adventures na platformie Nintendo Switch, której premiera miała miejsce 16 marca 2020 r., podpisanie w dniu 17 stycznia 2020 r., umowy na mocy której wydawcą gry Deep Diving Adventures na konsolę Nintendo Switch na rynku japońskim będzie Furyu Corporation oraz podpisanie dwóch znaczących umów ze spółką Forever Entertainment S.A. Pierwsza umowa dotyczy adaptacji oraz dystrybucji gry "KURSK" na konsole PlayStation 4 i Xbox, druga zaś adaptacji oraz dystrybucji gry "Realpolitik 2" na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series X.

W pierwszym kwartale 2020 r. można było zaobserwować wpływ wcześniejszych decyzji strategicznych na wynik finansowy, który uległ poprawie. W ocenie zarządu wpływ ten powinien być znacząco bardziej widoczny w nadchodzących okresach sprawozdawczych,

w szczególności wraz z pojawieniem się na rynku takich produkcji jak Dark Moon czy Realpolitiks, które już teraz cieszą się dużym zainteresowaniem ze strony graczy. Istotnym elementem będą również debiuty poszczególnych gier z portfolio Studia na konsolach – w tym nadchodzącej generacji (PlayStation 5 i Xbox Series X).

Istotnym czynnikiem w omawianym okresie była także rejestracja w dniu 10.02.2020 r. podwyższenia kapitału zakładowego Jujubee S.A. o kwotę 15.000,00 zł w wyniku emisji 150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, objętych w ramach subskrypcji prywatnej. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 378.000,00 zł do kwoty 393.000,00 zł.

W dniu 12 lutego 2020 r. Zarząd Spółki Jujubee S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. Podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 7.500,00 zł w drodze emisji 75000 nowych akcji serii J (akcje zwykłe na okaziciela), o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Zarząd Spółki ustalił jednostkową cenę emisji akcji serii J w wysokości 4,25 zł oraz wyłączył w całości prawo poboru akcji serii J przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom.

Akcje serii J zostały zarejestrowane przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy KRS w dniu 13.03.2020 r., a kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 393.000,00 zł do kwoty 400.500,00 zł.

ISTOTNE ZDARZENIA MAJĄCE MIEJSCE PO I 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.

Raportem ESPI nr 16/2020 z dnia 30.04.2020 r., Emitent poinformował między innymi, że na dzień 29 maja 2020 r. zaplanował premierę 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.

Raportem ESPI nr 16/2020 z dnia 30.04.2020 r., Emitent poinformował również o przesunięciu premiery gry Dark Moon o kilka miesięcy. Podanie nowej daty premiery Dark Moon nastąpi po premierze COVID: The Outbreak. Emitent podjął także decyzję o zawieszeniu na ten moment prac nad grą FLASHOUT 3 chcąc po premierze Gry 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.

Raportem ESPI z dnia 12.05.2020 r., Emitent poinformował o terminie premiery gry Realpolitiks: New Power na konsoli Xbox One. Gra zadebiutuje 12 czerwca 2020 r., między innymi w USA, Europie i Rosji. Cena gry to 24.99 Euro/24.99 USD. Przedsprzedaż gry rozpocznie się 3 czerwca 2020 r. na wszystkich wyżej wymienionych rynkach.

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 I 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 PRZYCZYN NIESPORZĄDZANIA TAKICH SPRAWOZDAŃ

Nie dotyczy – Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

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

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień publikacji raportu – 15 maja 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%

W dniu 4 lutego 2020 r. Spółka otrzymała od Pana Igora Zielińskiego - akcjonariusza będącego wówczas Członkiem Rady Nadzorczej, zawiadomienie o dokonaniu transakcji zbycia akcji Spółki w wyniku której jego udział w głosach na Walnym Zgromadzeniu Emitenta zmniejszył się poniżej progu 5%.

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 31 marca 2020 r. wynosiła 19 osób (dla Spółki pracowało siedem 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>