

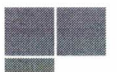
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI JUJUBEE S.A.
ZA ROK 2015

Katowice, dn. 05.04.2016

Spis treści

Wizytówka firmy	3
Struktura własności	3
Akcjonariusze (stan na koniec 2015 roku)	4
Działalność Spółki	4
Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym:.....	6
Organy Spółki	6
Działalność operacyjna	7
Strategiczne cele na 2016 rok.....	7
Stosowanie ładu korporacyjnego	10
Podpisy Zarządu Jujubee S.A.	10

Wol A. Duda 



Wizytówka firmy

Nazwa: Jujubee S.A.

Siedziba: 40-514 Katowice, ul. Ceglana 4

Przedmiot działalności: produkcja gier wideo na platformy iOS, Android, Mac i PC

Struktura własności

Spółka Jujubee S.A. działa na rynku od lutego 2012 roku. Została powołana przez 3 założycieli w dniu 27 stycznia 2012 roku i została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 8 lutego 2012 roku (numer KRS: 0000410818). Kapitał zakładowy wynosił (na koniec 2012 roku) 150.000,00 PLN (sto pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100). Kapitał ten dzielił się na 1.500 akcji o wartości nominalnej 100,00 PLN (sto złotych 00/100) każda. W grudniu 2012 roku została podpisana umowa inwestycyjna, w konsekwencji której doszło do podwyższenia kapitału zakładowego do 200.000,00 PLN (dwieście tysięcy złotych 00/100) oraz emisji 500 akcji serii B. W 2013 roku akcjonariat nie uległ zmianie, natomiast w 2014 doszło do inwestycji wskutek której kapitał zakładowy Spółki wzrósł do 250.000,00 PLN (dwieście pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100) oraz doszło do emisji 500 akcji serii C, z których 250 objął Maciej Kuliński i 250 objął Szymon Kuliński.

Szczególnym momentem mającym wpływ na strukturę własności było wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 830.000 praw do akcji zwykłych na okaziciela Emitenta serii D oraz 830.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Ich debiut na rynku NewConnect nastąpił 3 sierpnia 2015 roku – kurs w dniu otwarcia wzrósł o ponad 20% w stosunku do ceny emisyjnej i w dalszym okresie utrzymywał się w trendzie wzrostowym. Dzięki publicznej emisji akcji Spółka pozyskała 1,74 miliona złotych, zaś stopa redukcji zapisów inwestorów, którzy brali udział w book-buildingu, wyniosła ponad 53%.



Akcjonariusze (stan na koniec 2015 roku)

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów na WZA	% udział głosów na WZA
Arkadiusz Duch	520.000	15,62%	520.000	15,62%
Michał Stępień	520.000	15,62%	520.000	15,62%
Igor Zieliński	520.000	15,62%	520.000	15,62%
Maciej Konrad Duch	270.000	8,11%	270.000	8,11%
Maciej Kuliński	250.000	7,50%	250.000	7,50%
Szymon Kuliński	250.000	7,50%	250.000	7,50%
Bolesław Duch	170.000	5,11%	170.000	5,11%
Pozostali	830.000	24,92%	830.000	24,92%
Razem	3.330.000	100,00%	3.330.000	100,00%

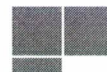
Działalność Spółki

Podobnie jak w poprzednich latach, tak i w 2015 roku Zarząd Spółki był trzyosobowy i składał się z Michała Stępnia – Prezesa Zarządu oraz z dwóch Wiceprezesów – Arkadiusza Ducha i Igora Zielińskiego. Główne prace związane z realizowaniem projektów Spółki były wykonywane w siedzibie Spółki, zaś część prac była realizowana przez podmioty zewnętrzne, na podstawie zawartych ze Spółką odpowiednich umów.

Choć w 2015 roku Spółka koncentrowała swoje działania przede wszystkim na produkcji większych niż dotychczas tytułów – gry przygodowej „KURSK” oraz symulatora lotów „Take Off – The Flight Simulator”, realizowanego na zlecenie niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment, to analogicznie do poprzedniego okresu istotnymi partnerami były spółki Apple Inc. oraz Google Inc., poprzez których platformy dystrybucyjne Spółka wydaje samodzielnie swoje produkty. Ponadto kontynuowana była rozpoczęta jeszcze w 2014 roku współpraca z serwisem Steam należącym do Valve Corporation, który umożliwi dystrybuowanie gier w wersji cyfrowej na PC.

W raportowanym roku Spółka wydała gry na szereg platform sprzętowych – w pierwszym kwartale 2015 roku gra wyścigowa „FLASHOUT 2” doczekała się swojej premiery na konsoli OUYA, zaś na platformach Google Play (Google) oraz App Store (Apple) ukazała się w tym okresie wersja free to play

Wiel A. Mark



tego tytułu (jako „FLASHOUT 2S”). Drugi kwartał roku stał pod znakiem premiery mobilnej gry RPG „Spellcrafter”, która ukazała się jednocześnie na platformach dystrybucyjnych Google i Apple. Produkcja ta została wydana już kilka tygodni później na komputery Mac oraz PC za pomocą platformy Steam, zaś w czwartym kwartale w wersji pudełkowej na terenie Polski i Niemiec.

Przez cały raportowany okres Spółka realizowała równoległe trzy projekty. Od końca 2014 roku Jujubee prowadzi prace nad grą „Take Off – The Flight Simulator”, której premiera nastąpi w drugim kwartale 2016 roku. Będzie to najbardziej rozbudowany i kompletny symulator lotu na platformy mobilne, który wyróżniać będzie się nie tylko znakomitą oprawą audio-wizualną, ale także rozbudowaną zawartością. Można się spodziewać, że będzie to najlepsza gra tego typu na platformach iOS i Android.

W 2015 roku Spółka podjęła decyzję o produkcji większych projektów niż dotychczas co znalazło wyraz w realizacji projektów „Realpolitiks” oraz „KURSK”. Zakończenie prac nad oboma tytułami planowane jest na 2016 rok.

Gra „KURSK” została zapowiedziana w drugim kwartale 2015 roku. Przy tej okazji zaprezentowany został zwiastun gry z muzyką skomponowaną przez Mikołaja Stroińskiego, który odpowiedzialny jest za oprawę muzyczną do całej gry i który zastąpił m.in. jako kompozytor muzyki do gry Wiedźmin 3, za którą otrzymał wiele branżowych nagród. Ponadto za oprawę audio gry „KURSK” odpowiedzialny jest Adam Skorupa, także związany w przeszłości z serią „Wiedźmin”. Tytuł ukaże się na najważniejszych stacjonarnych platformach sprzętowych – w pierwszej kolejności na komputerach PC (Windows/Linux) i Mac (Mac OS), w następnej na konsolach Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One. Zapowiedź gry spotkała się z bardzo żywiołowym odbiorem ze strony mediów (nie tylko branżowych) i graczy. Tylko na oficjalnych kanałach YouTube i Vimeo należących do Jujubee zwiastun gry obejrzano już ponad 350.000 razy, ale z racji na to, że był on prezentowany nie tylko na innych kanałach, ale także w portalach internetowych czy w telewizyjnych serwisach informacyjnych dokładna liczba widzów jest ciężka do oszacowania. „KURSK” był także promowany na konferencji Digital Dragons w Krakowie (drugi kwartał 2015), na targach Gamescom w Kolonii - największych targach branżowych na świecie oraz ACE Fair w Korei Południowej (trzeci kwartał 2015 roku), a także na targach PGA w Poznaniu przy okazji konferencji Games Industry Conference, której Jujubee było sponsorem (czwarty kwartał 2015).

Tytuł „Realpolitiks”, którego premiera planowana jest na 2016 rok w przypadku platform PC (Windows/Linux) i Mac (Mac OS) był także promowany przy okazji wyżej wymienionych wydarzeń. Choć ta gra strategiczna jest znacznie mniejszym projektem od wspomnianego symulatora lotu czy „KURSKA”, to Spółka postrzega w nim potencjał zagospodarowania niszy reprezentowanej przez graczy wychowanych na popularnych seriach gier typu „Cywilizacja” czy „Europa Universalis”. Co istotne

Wid *A. Pura*

„Realpolitiks” jest realizowany w sposób umożliwiający bardzo łatwe, stosunkowo tanie i szybkie tworzenie na jego bazie kolejnych tego typu gier.

Główne cele i zadania realizowane w okresie sprawozdawczym:

- Zarządzanie bieżącą działalnością Spółki,
- Rozwijanie działalności związanej z produkcją gier na urządzenia mobilne oraz komputery Mac i PC,
- Utrzymywanie bezpośrednich relacji z partnerem strategicznym, tj. firmą Apple Inc.,
- Aktywne poszukiwanie wydawców w celu poszerzenia możliwości dystrybucji gier produkowanych przez Spółkę,
- Prezentowanie i promowanie Spółki i jej produktów na imprezach branżowych, w mediach oraz poprzez kanały społecznościowe,
- Praca nad nowymi produktami Spółki, mającymi zadebiutować w 2016 roku („Take Off – The Flight Simulator” i „Realpolitiks”),
- Realizacja projektu „KURSK” – ukończenie prac nad tą grą planowane jest na koniec 2016 roku,
- Realizacja projektów dla podmiotów zewnętrznych oraz aktywne poszukiwanie nowych zleceń o podobnym charakterze,
- Znaczne zwiększenie przychodów Spółki oraz zapewnienie jej płynności finansowej,
- Aktywne pozyskiwanie rynku zbytu dla oferowanych przez Spółkę produktów,
- Debiut Spółki na giełdzie na rynku NewConnect,
- Znaczące zwiększenie zasobów ludzkich Spółki umożliwiające skuteczną realizację prowadzonych projektów.

Organy Spółki

Spółka została założona 27 stycznia 2012 roku w Katowicach poprzez akt notarialny, podpisany przed notariuszem Marcinem Onichimowskim. Organami Spółki zostały Walne Zgromadzenie, Zarząd i Rada Nadzorcza.

Ziel *A. Duch*



Od czasu założenia Spółki nie dokonano zmian w jej Zarządzie. Jest on trzyosobowy i składa się z Michała Stępnia (Prezesa Zarządu) i dwóch Wiceprezesów Zarządu – Arkadiusza Ducha i Igora Zielińskiego.

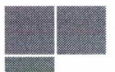
W 2013 roku dokonano zmian w Radzie Nadzorczej Spółki. Przewodniczącym został Maciej Stępień (na miejsce Beaty Szeferowicz-Stępień, która została z Rady Nadzorczej odwołana), z Rady Nadzorczej został usunięty Bolesław Duch, a na jego miejsce powołany Maciej Konrad Duch. W składzie Rady Nadzorczej pozostał Filip Zieliński. Z racji na przeprowadzoną inwestycję, w 2014 roku skład Rady Nadzorczej został poszerzony o osoby Macieja Kulińskiego i Szymona Kulińskiego. Od tego czasu skład Rady Nadzorczej pozostał niezmienny.

Działalność operacyjna

W 2015 roku nastąpił dalszy znaczący wzrost przychodów i zysku Spółki. Warto tutaj podkreślić, że stało się to pomimo braku istotnych premier w omawianym okresie i pomimo faktu, że obecnie Spółka koncentruje się na produkcji znacząco większych i bardziej wymagających projektów oraz że wolne środki inwestuje w dalszy rozwój. W 2015 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 805.854,45 PLN (osiemset pięć tysięcy osiemset pięćdziesiąt cztery złote 45/100) - w porównaniu z 451.406,92 PLN (czteryście pięćdziesiąt jeden tysięcy czterysta sześć złotych 92/100) w roku wcześniejszym, zaś zysk netto wyniósł 118.432,27 PLN (sto osiemnaście tysięcy czterysta trzydzieści dwa złotych 27/100), tym samym był znacząco wyższy niż w 2014 roku, w którym wyniósł 34.816,48 PLN (trzydzieści cztery tysiące osiemset szesnaście złotych 18/100). Na dzień bilansowy Spółka poniosła nakłady na gry KURSK i „Realpolitiks” w kwocie 382,832.47, które są wykazane w pozycji „Produkcja w toku”. Ponadto w wyniku emisji akcji w 2015r. Spółka pozyskała 1,74 mln zł. W większości niewykorzystane środki pieniężne pozyskane z emisji akcji są trzymane w banku (rating A- wg Fitch) na lokacie bankowej.

Strategiczne cele na 2016 rok

2016 rok będzie przebiegać przede wszystkim pod znakiem produkcji znacząco większych gier. Spółka postanowiła skoncentrować swoje działania na tytułach realizowanych z myślą o platformach stacjonarnych, tj. komputerach PC i Mac oraz konsolach PlayStation 4 i Xbox One. Jeżeli chodzi o rynek mobilny, to ważnym kamieniem milowym w rozwoju przedsiębiorstwa będzie premiera gry „Take Off – The Flight Simulator” realizowanej na zlecenie niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment. Spółka nie tylko otrzyma wynagrodzenie z tytułu tworzenia gry, ale będzie także otrzymywać

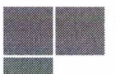



tantiemy ze sprzedaży już od dnia premiery. Będzie to najbardziej rozbudowany symulator lotu na urządzenia mobilne, w pełni dostosowany do charakterystyki platform iOS i Android. Spółka uważa, że wspomniany produkt będzie najlepszą tego typu propozycją na rynku i że rynek doceni jego wysoką jakość. Premiera tytułu planowana jest na drugi kwartał 2016 roku, więc będzie miał on wpływ na wynik finansowy Spółki w najbliższych okresach. Warto nadmienić, że Spółka nastawia się na dalszą współpracę z wydawcą Astragon Entertainment i spodziewa się realizacji kolejnych projektów na rzecz tego podmiotu w przyszłości.

Istotnym celem na 2016 rok jest także ukończenie prac oraz wydanie gry strategicznej „Realpolitiks”. Jest to najmniejszy tytuł realizowany obecnie przez Spółkę, ale posiada on istotny potencjał. Z jednej strony powinien zagospodarować niszę graczy zainteresowanych tego typu produkcjami, z drugiej zaś powstanie tej gry będzie stanowić istotną bazę do bardzo efektywnego tworzenia podobnych tytułów w przyszłości, bazujących na podobnych założeniach technicznych i designerskich. „Realpolitiks” powstaje z myślą o komputerach PC (Windows/Linux) i Mac, zaś premiera gry planowana jest na drugą połowę tego roku.

Bez wątplenia najistotniejszym produktem realizowanym przez Jujubee jest „KURSK”. Tytuł już teraz wzbudza bardzo duże zainteresowanie rynku oraz mediów i bez wątplenia będzie propozycją wyjątkową – będzie to nie tylko pierwsza gra paradokumentalna z prawdziwego zdarzenia, ale także będzie to produkt wykorzystujący najnowsze technologie w tworzeniu gier. Gra będzie w pełni wspierać wyświetlacze wysokiej rozdzielczości 4K, planowane jest także wykorzystanie skanowanych postaci (proces skanowania już się rozpoczął), technologii motion capture oraz unikalnych możliwości sprzętowych. Osiągnięcie jak najwyższej jakości jest dla Spółki absolutnym priorytetem, dlatego też do produkcji zaangażowano m.in. twórców znanych z gier serii Wiedźmin. Kompozytorem muzyki jest wielokrotnie nagradzany twórca Mikołaj Stroiński, który osiąga sukcesy w Hollywood i tworzył muzykę nie tylko na potrzeby gier, ale także na potrzeby amerykańskich filmów czy seriali, zaś za oprawę audio odpowiada również wielokrotnie nagradzany Adam Skorupa. Oprawa graficzna jest nadzorowana przez współtwórców grafiki na potrzeby gry Wiedźmin 2.

Już na tym etapie prowadzone są rozmowy z potencjalnymi wydawcami – zarówno krajowymi jak i zagranicznymi, zaś istotnym celem na 2016 rok jest należyta promocja wspomnianych tytułów. Jujubee będzie ponownie sponsorem konferencji Digital Dragons w Krakowie, gdzie promować będzie gry „KURSK” i „Realpolitiks”, ponadto Spółka będzie jednym ze sponsorów konferencji DevGAMM w Moskwie, gdzie także będzie reklamować obie gry oraz szukać lokalnych wydawców. Z punktu widzenia marketingowego najbardziej znaczące będą natomiast największe targi branżowe na świecie

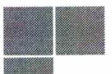


Gamescom w Kolonii. W tym roku firma będzie reprezentowana na dwóch stoiskach – zarówno w strefie „Business” jak i „Entertainment”. Targi odwiedzane są przez ok. 400.000 osób i przez wszystkich najważniejszych przedstawicieli branżowych mediów. Spółka udostępni grywalne demo „KURSKA” i „Realpolitiks” co za tym idzie zarówno dziennikarze jak i gracze będą mogli się zapoznać bardziej szczegółowo z omawianymi produkcjami.

Celem Spółki jest wydanie gry „Realpolitiks” w drugiej połowie 2016 roku oraz ukończenie prac nad grą „KURSK” jak i pozyskanie wydawcy zainteresowanego dystrybucją tej gry w pudełkach.

A. Pawł

wd



Stosowanie ładu korporacyjnego

Szczegółowe dane na temat stosowania zasad ładu korporacyjnego, o którym mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect” stanowiącego Załącznik do Uchwały nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych W Warszawie S.A. z dnia 31.03.2010 r. stanowią załącznik nr 5 do niniejszego raportu.

Podpisy Zarządu Jujubee S.A.



Michał Stępień

Prezes Zarządu



Arkadiusz Duch

Wiceprezes Zarządu



Igor Zieliński

Wiceprezes Zarządu

