



jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA II KWARTAŁ 2017 ROKU

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność zaprezentować osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 kwietnia do 30 czerwca 2017 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2016.

Drugi kwartał 2017r. przyniósł wiele istotnych i pozytywnych wydarzeń, zarówno na polu finansowym jak i marketingowym. W związku z sukcesem gry „Realpolitiks”, dnia 25 kwietnia 2017 r. Emitent miał przyjemność poinformować o wydaniu w dniu 5 maja 2017 r. – pudełkowej wersji tejże gry, m.in. w polskiej wersji językowej na komputery PC z systemami: Windows, Linux i Mac. Za lokalizację polską i angielską odpowiada Spółka. Za pozostałą lokalizację odpowiada Cenega - oficjalny partner 1C Company na Polskę, Czechy, Słowację oraz Węgry. Kolejną dobrą informacją raportowaną przez Spółkę był fakt zaakceptowania flagowego projektu Emitenta – gry KURSK, do wydania na platformie Xbox One oraz uzyskania zgody na obsługę usługi Xbox Live na platformie Windows 10 Store. Pozytywne wyniki sprzedaży gry „Realpolitiks” poskutkowały podjęciem decyzji o rozpoczęciu produkcji gry „Realpolitiks 2” jeszcze w 2017r.

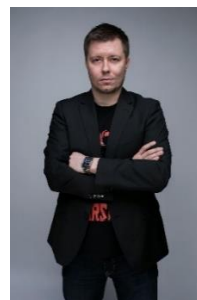
W minionym kwartale Spółka prowadziła również aktywne działania marketingowe. Przedstawiciele Jujubee wzięli udział w konferencji branżowej Digital Dragons oraz Pixel Heaven, gdzie zaprezentowano obecny status projektów Spółki. Wydarzenia te stanowiły również wspaniałą okazję do spotkania z graczami oraz przeprowadzenia wielu owocnych rozmów branżowych.

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,
Zarząd Jujubee S.A.



Igor Zieliński
Wiceprezes Zarządu



Michał Stępień
Prezes Zarządu

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

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

1. Michał Stępień – Prezes Zarządu,
2. Igor Zieliński – Wiceprezes Zarządu,

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Arkadiusz Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Duch – Członek Rady Nadzorczej,
- Maciej Kuliński – Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Kuliński – Członek Rady Nadzorczej.

PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

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

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

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

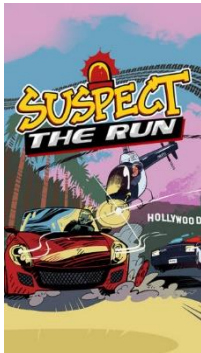
Misją firmy jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć.

PODSTAWOWE PRODUKTY EMITENTA

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

tworzyć większe projekty, takie jak KURSK, skierowane w pierwszej kolejności na platformy stacjonarne. Mając jednak na uwadze cele strategiczne oraz chęć maksymalizacji przychodów i zysków, Spółka chce wciąż wspierać jak najszerszy zakres urządzeń obecnych na rynku.

Produkcje własne Emitenta:



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



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

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

FLASHOUT 3D - bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek tytuł inspirowany takimi klasykami



jak F-Zero czy seria WipEout. Jest to gra wyścigowa o zniewalającej grafice, świetnych efektach wizualnych, z doskonałą muzyką elektroniczną i 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 komiksy 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 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).

Gry w produkcji i planowane

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



Przygodowa gra dokumentalna z widokiem z pierwszej osoby, rozbudowaną i dojrzałą fabułą skierowana do osób chcących przeżyć filmowe doświadczenie. Gra oferuje ma nietuzinkową rozgrywkę w bardzo wysokiej jakości, wykraczającą poza jeden gatunek gier.

Tym samym w KURSKU odnajdziemy elementy znane z gier przygodowych, szpiegowskich, thrillerów i tytułów RPG (w tym wielowątkowe dialogi). Produkcja odpowiadać będzie potrzebom graczy szukających nieszablonowej rozgrywki, poszukującym filmowych emocji, umożliwi przeżycie sfabularyzowanej i nietuzinkowej przygody wymagającej od gracza zróżnicowanych umiejętności i łączenia faktów.

Bardzo istotnym elementem gry ma być budowanie nastroju atmosferą grozy i poprzez wywoływanie odpowiednich emocji - obecne mają być poczucie zagrożenia, strach, odczucia klaustrofobiczne, itp., szczególny zaś nacisk będzie postawiony na oprawę dźwiękową (dźwięki ciśnienia oddziałującego na kadłub okrętu, stuki, dźwięki silników, sonar, itp.). Do stworzenia muzyki na potrzeby gry zatrudniony został słynny kompozytor Mikołaj Stroiński, odpowiedzialny m.in. za ścieżkę dźwiękową do takich gier jak „Wiedźmin 3” czy „The Vanishing of Ethan Carter”, zaś za sferę audio odpowiedzialny jest Adam Skorupa – także znany z „Wiedźmina” jak i wielu innych topowych produkcji.

Obecnie trwają zaawansowane prace nad projektem. Zespół Jujubee pracuje nad uzyskaniem jak najwyższej jakości, tak by gra mogła konkurować z najlepszymi produkcjami na rynku. Grywalne demo gry zostało zaprezentowane na targach Gamescom w Kolonii (sierpień 2016 r.) na stoisku firmowym Spółki, gdzie udostępniono 10 stanowisk z grą wyposażonych w high-endowe komputery marki Alienware. Według wycień Spółki w demo na Gamescom zagrało nawet 3.000 graczy i spotkało się ono z bardzo pozytywnym odbiorem zarówno użytkowników jak i branżowych mediów. Podobny sukces spotkał grę w Polsce. Jak szacuje Spółka, ok. 4.000 osób zagrało łącznie w demo w trakcie targów Warsaw Games Week, Poznań Game Arena i przy okazji innych imprez. Świetny odbiór gry potwierdziły wyróżnienia – gra znalazła się m.in. w zestawieniu TOP 3 targów PGA wg serwisu 1ndieworld, ponadto czytelnicy polskiej odsłony serwisu IGN aż dwukrotnie wybrali KURSK jedną z TOP 3 gier targów – zarówno w przypadku Poznań Game Arena jak i Warsaw Games Week. Wszystko to potwierdza, że w tej nietuzinkowej produkcji tkwi duży potencjał i warto tu nadmienić, że owe wyróżnienia dotyczyły wersji demo, która ustępuje jakością wersji finalnej gry.

Gra KURSK została zaakceptowana przez ID@Xbox (Microsoft Corp.) do wydania na platformie Xbox One jak i uzyskała zgodę na obsługę usługi Xbox Live na platformie Windows 10 Store (raport ESPI nr 14/2017).

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


Średniej wielkości tytuł, gra strategiczna z rozgrywką w czasie rzeczywistym, stawiająca duży nacisk na aspekty ekonomiczne i polityczne oraz na wymiar moralny podejmowanych przez graczy decyzji. Premiera gry w wersji na komputery PC, Mac oraz Linux miała miejsce 16 lutego 2017 r. – premiera mobilnej wersji gry na platformie iOS nastąpiła w dniu 20 lipca 2017 r. a na platformie Android odpowiednio w dniu 27 lipca 2017 r.

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>). Pierwsze recenzje również potwierdzają, że Realpolitiks spełnia zakładane założenia i jest grą mogącą przypaść do gustu graczom. Największy miesięcznik o grach wideo w Polsce, CD-Action, napisał: *„Realpolitiks to naprawdę dobra rzecz nie tylko dla fanów strategicznego political fiction i znakomity wstęp do świata grand strategy. Polecam.”* Autorzy licznych pozytywnych recenzji, które już pojawiły się w mediach (m.in. ocena 4.5/5 od serwisu Dobre Programy czy 8/10 od amerykańskiego portalu Voletic.com) często podkreślają, że brakowało produkcji koncentrującej się na wydarzeniach współczesnych i że uproszczona rozgrywka może odpowiadać większej liczbie graczy, których produkcje typu grand-strategy często odrzucają wysokim poziomem skomplikowania. Zdają się to potwierdzać reakcje graczy – demo Realpolitiks przez długi czas znajdowało się w zestawieniu TOP 10 najpopularniejszych dem na Steam (na ponad 1000 pozycji), ponadto produkcja przez długi czas okupowała wysokie miejsca (również TOP 10) w zestawieniach sprzedaży popularnych sklepów cyfrowych. Warto

nadmienić, że koszt produkcji tytułu zwrócił się w zaledwie kilka dni od rozpoczęcia sprzedaży, a gra pojawia się wciąż w kolejnych kanałach dystrybucji – m.in. na platformie cyfrowej Mac App Store, w wersji pudełkowej (na wybranych rynkach europejskich - od 05.05.2017 r.), na platformie cyfrowej GOG.COM.

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

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

Spółka oczekuje, że sprzedaż gry będzie miała istotny wpływ na jej wynik finansowy w nadchodzących kwartałach – jej sprzedaż będzie animowana promocjami oraz pojawianiem się jej na nowych rynkach – w tym przede wszystkim na rynku mobilnym (iOS i Android).

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. Aktualnie rozwijane są aktualizacje poszerzające

zawartość gry (dodatkowe misje i samoloty). Spółka realizuje ten projekt na zlecenie firmy Astragon Entertainment GmbH, znanego wydawcy gier, który specjalizuje się w produkcji symulatorów. Najbardziej rozpoznawalne to „Car Mechanic Simulator 2014”, 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 obecnie rozwijana jest przez Spółkę (na zlecenie partnera niemieckiego Astragon Entertainment GmbH) wersja na komputery PC. Jujubee będzie otrzymywać istotny procent od sprzedaży tego tytułu gdy tylko trafi on na rynek.

NOWY SYMULATOR (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. Różnić się on będzie jednak zarówno tematycznie jak i zakresem prac. Nowy symulator będzie bardziej rozbudowany i oferować będzie bardziej zaawansowane funkcje. Choć charakter współpracy pomiędzy Jujubee i wydawcą pozostał bez zmian, to nadmienić trzeba korzystniejsze warunki nowego kontraktu, który gwarantuje Spółce nie tylko większe wynagrodzenie z tytułu realizacji projektu, ale także wyższe tantiemy od sprzedaży. Aktualnie tytuł znajduje się w fazie pełnej produkcji. Czas realizacji powinien być niewiele dłuższy (z racji na większy zakres projektu) od czasu produkcji gry Take Off – The Flight Simulator

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN)

Bilans

Opis	II Q 2017	II Q 2016
Aktywa	2 031 461,26	1 690 906,93
Aktywa trwałe	128 627,18	30 123,08
+Wartości niematerialne i prawne	3 591,65	14 366,65
+Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
+Wartość firmy	-	-
+Inne wartości niematerialne i prawne	3 591,65	14 366,65
Wartości niematerialne i prawne w trakcie wdrażania	-	-
+Rzeczowe aktywa trwałe	37 389,53	8 449,43
+Środki trwałe	37 389,53	8 449,43
+grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)	-	-
+budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	-	-
+urządzenia techniczne i maszyny	37 389,53	8 449,43
+środki transportu	-	-
+inne środki trwałe	-	-
+Środki trwałe w budowie	-	-
+Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-

+Należności długoterminowe	-	-
+Od jednostek powiązanych	-	-
+ Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
+ Od pozostałych jednostek		
+Inwestycje długoterminowe	-	-
+Nieruchomości	-	-
+Wartości niematerialne i prawne	-	-
+Długoterminowe aktywa finansowe	-	-
+w jednostkach powiązanych	-	-
+udziały lub akcje	-	-
+inne papiery wartościowe	-	-
+udzielone pożyczki	-	-
+inne długoterminowe aktywa finansowe	-	-
+ w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
+udziały lub akcje	-	-
+inne papiery wartościowe	-	-
+udzielone pożyczki	-	-
+inne długoterminowe aktywa finansowe	-	-
+ w pozostałych jednostkach	-	-
+udziały lub akcje		
+inne papiery wartościowe		
+udzielone pożyczki		-
+inne długoterminowe aktywa finansowe		
+Inne inwestycje długoterminowe	-	-
+Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	87 646,00	7 307,00
+Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	87 646,00	7 307,00
+Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	1 902 834,08	1 660 783,85
+Zapasy	1 318 134,40	696 839,60
+Materiały	-	-
+Półprodukty i produkty w toku	1 318 134,40	696 839,60
+Produkty gotowe	-	-
+Towary	-	-
+Zaliczki na dostawy	-	-
+Należności krótkoterminowe	399 534,59	97 781,96
+Należności od jednostek powiązanych	-	18 942,00
+z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	-	-
+do 12 miesięcy	-	18 942,00

+powyżej 12 miesięcy	-	-
+inne	-	-
+ Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
+z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:		
+do 12 miesięcy	-	
+powyżej 12 miesięcy		
+z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	-	
+inne	-	
Należności od pozostałych jednostek	399 534,59	78 839,96
+z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	313 023,62	23 611,86
+do 12 miesięcy	313 023,62	23 611,86
+powyżej 12 miesięcy	-	-
+z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	49 561,55	25 006,00
+inne	36 949,42	30 222,10
+dochodzone na drodze sądowej		
+Inwestycje krótkoterminowe	183 766,46	865 138,65
+Krótkoterminowe aktywa finansowe	183 766,46	865 138,65
+w jednostkach powiązanych	-	-
+udziały lub akcje	-	-
+inne papiery wartościowe	-	-
+udzielone pożyczki	-	-
+inne krótkoterminowe aktywa finansowe	-	-
+w pozostałych jednostkach	-	-
+udziały lub akcje	-	-
+inne papiery wartościowe	-	-
+udzielone pożyczki	-	-
+inne krótkoterminowe aktywa finansowe	-	-
+środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	183 766,46	865 138,65
+środki pieniężne w kasie i na rachunkach	183 766,46	865 138,65
+inne środki pieniężne	-	-
+inne aktywa pieniężne	-	-
+Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
+Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 398,63	1 023,64
+Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	
+Udziały (akcje własne)		

Pasywa	2 031 461,26	1 690 906,93
Kapitał (fundusz) własny	1 550 458,40	1 589 281,25
+Kapitał (fundusz) podstawowy	333 000,00	333 000,00
+Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym	1 589 019,48	1 589 019,48
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	-
+ Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym	-	-
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej		
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym	-	-
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	-	-
- na udziały (akcje) własne		
+Zysk /Strata z lat ubiegłych	-470 200,97	-118 114,35
+Zysk/Strata netto	98 639,89	-214 623,88
+Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na Zobowiązania	481 002,86	101 625,68
+Rezerwy na zobowiązania	523,00	358,00
+Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	523,00	358,00
+Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	-	-
+długoterminowa	-	-
+krótkoterminowa	-	-
+Pozostałe rezerwy		
+długoterminowe	-	-
+krótkoterminowe	-	-
+Zobowiązania długoterminowe	-	-
+Wobec jednostek powiązanych	-	-
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
+Wobec pozostałych jednostek	-	-
+kredyty i pożyczki		
+z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	-	-
+inne zobowiązania finansowe		
+inne		
+Zobowiązania krótkoterminowe	480 479,86	101 267,68
+Wobec jednostek powiązanych	-	-
+z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	-	-
+do 12 miesięcy	-	-
+powyżej 12 miesięcy	-	-
+inne	-	-

+Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
+z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:		
+do 12 miesięcy		
+powyżej 12 miesięcy		
+ inne		
+Wobec pozostałych jednostek	480 479,86	101 267,68
+kredyty i pożyczki	204 455,73	48,27
+z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		-
+inne zobowiązania finansowe		-
+z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	110 210,47	9 561,83
+do 12 miesięcy	110 210,47	9 561,83
+powyżej 12 miesięcy	-	-
+zaliczki otrzymane na dostawy	-	-
+zobowiązania wekslowe	-	-
+z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	66 849,76	20 014,41
+z tytułu wynagrodzeń	98 963,90	61 608,68
+inne		10 034,49
+Fundusze specjalne	-	-
+Rozliczenia międzyokresowe	-	-
+Ujemna wartość firmy	-	-
+Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
+długoterminowe	-	-
+krótkoterminowe	-	-

Rachunek Zysków i Strat - wariant porównawczy (PLN)

Opis	01.01 - 30.06.2017	01.01 - 30.06.2016	01.04 - 30.06.2017	01.04 - 30.06.2016
PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI	838 207,80	227 372,93	251 311,96	100 836,77
w tym od jednostek powiązanych	-	-	-	-
Przychody netto ze sprzedaży produktów	838 207,80	227 372,93	251 311,96	100 836,77
+Zmiana stanu produktów - zwiększenia (+), zmniejszenia (-)	-	-	-	-
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	735 699,95	451 928,88	258 964,71	236 497,40
Amortyzacja	27 581,24	37 704,58	17 139,20	11 093,24
Zużycie materiałów i energii	21 200,90	31 026,01	14 419,44	19 116,25
Usługi obce	119 726,39	143 521,12	56 910,23	78 738,14
Podatki i opłaty	420,13	157,00	367,00	140,00
- w tym podatek akcyzowy	-	-	-	-
Wynagrodzenia	294 250,19	203 167,52	159 512,89	104 095,88
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	10 429,71	10 615,05	4 856,78	7 538,14
Pozostałe koszty rodzajowe	24 621,52	25 737,60	5 759,17	15 775,75
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	237 469,87	-	-	-
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY (A-B)	102 507,85	-224 555,95	-7 652,75	-135 660,63
POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE	3 128,88	1 501,86	3 127,12	0,63
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych składników trwałych	-	-	-	-
Dotacje	-	-	-	-
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowanych				
inne przychody operacyjne	3 128,88	1 501,86	3 127,12	0,63
POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	2,54	8,38	1,46	8,26
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowanych	-	-	-	-
inne koszty operacyjne	2,54	8,38	1,46	8,26

ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOSCI OPERACYJNEJ (C+D-E)	105 634,19	-223 062,47	-4 527,09	-135 668,26
PRZYCHODY FINANSOWE	89,80	9 242,48	1,45	5 107,70
Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
od jednostek powiązanych, w tym	-	-	-	-
- w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale				
od jednostek pozostałych, w tym:				
- w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale				
Odsetki	89,80	8 952,00	1,45	5 107,70
- w tym od jednostek powiązanych	-	-	-	-
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym	-	-	-	-
- w jednostkach powiązanych				
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
inne	-	290,48	-	-
KOSZTY FINANSOWE	7 084,10	803,89	506,24	4 379,11
Odsetki	1 647,91	803,89	111,59	802,10
- w tym od jednostek powiązanych	-	-	-	-
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym :	-	-	-	-
- w tym od jednostek powiązanych				
Aktualizacja wartości inwestycji	-	-	-	-
inne	5 436,19	-	394,65	3 577,01
ZYSK (STRATA) BRUTTO (F+G-H)	98 639,89	-214 623,88	-5 031,88	-134 939,67
Podatek dochodowy	-	-	-	-
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO (I-J-K)	98 639,89	-214 623,88	-5 031,88	-134 939,67

Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN)

Wyszczególnienie	01.01-30.06.2017	01.01-30.06.2016	01.04-30.06.2017	01.04-30.06.2016
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 545 823,07	1 803 905,13	1 545 823,07	1 724 220,92
- korekty błędów lat poprzednich				
- skutki zmian zasad (polityki) rachunkowości				
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 545 823,07	1 803 905,13	1 545 823,07	1 724 220,92
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	333 000,00	333 000,00	333 000,00	333 000,00
1.1. Zmiany kapitału podstawowego				
a) zwiększenie (z tytułu)				
b) zmniejszenie (z tytułu)				
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	333 000,00	333 000,00	333 000,00	333 000,00
2. Należne wpłaty na kapitał podstawowy na początek okresu		-	-	-
2.1. Zmiany należnych wpłat na kapitał podstawowy		-	-	-
a) zwiększenie (z tytułu)				
- podwyższenie kapitału podst.rejestracja KRS		-	-	-
b) zmniejszenie (z tytułu)		-	-	-
2.2. Należne wpłaty na kapitał podstawowy na koniec okresu		-	-	-
3. Udziały (akcje) własne na początek okresu				
3.1. Zmiany udziałów (akcji) własnych				
a) zwiększenie				
b) zmniejszenie				
3.2. Udziały (akcje) własne na koniec okresu				
4. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48
4.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-	-	-	-
a) zwiększenie (z tytułu)	-	-	-	-
b) zmniejszenie (z tytułu)	-	-	-	-
4.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48
5. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu				
5.1. Zmiany kapitału z				

aktualizacji wyceny				
a) zwiększenie (z tytułu)				
b) zmniejszenie (z tytułu)				
- zbycia środków trwałych				
5.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu				
6. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu			-	
6.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-			
a) zwiększenie (z tytułu)	-			
b) zmniejszenie (z tytułu)	-	-	-	-
6.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	-	-	-	-
7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
7.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
- korekty błędów lat poprzednich				
- skutki zmian zasad (polityki) rachunkowości				
7.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-			
7.3. Zmiany zysku z lat ubiegłych	-	-	-	-
a) zwiększenie (z tytułu)	-	-	-	-
- podziału zysku z lat ubiegłych	-	-	-	-
b) zmniejszenie (z tytułu)	-			
- podziału zysku z lat ubiegłych	-	-	-	-
- zmniejszenie- przeniesienie na kapitał zapasowy				
7.4. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	-	-
7.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-470 200,97	-236 546,62	-470 200,97	-118 114,35
- korekty błędów lat poprzednich				
- skutki zmian zasad (polityki) rachunkowości				
7.6. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	-	-
7.7. Zmiany straty z lat ubiegłych	-	-	-	-
a) zwiększenie (z tytułu)				
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	-	-	-	-
b) zmniejszenie (z tytułu)				
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia		118 432,27		

7.8. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-470 200,97	-118 114,35	-470 200,97	-118 114,35
7.9. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu				-118 114,35
8. Wynik netto	-	-214 623,88	94 004,56	-214 623,88
a) zysk netto	98 639,89		94 004,56	
b) strata netto	-	-214 623,88	-	-214 623,88
c) odpisy z zysku				
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 550 458,40	1 589 281,25	1 545 823,07	1 589 281,25
III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	1 550 458,40	1 589 281,25	1 545 823,07	1 589 281,25

Rachunek przepływów pieniężnych - metoda pośrednia (PLN)

Opis	01.01 - 30.06.2017	01.01 - 30.06.2016	01.04 - 30.06.2017	01.04 - 30.06.2016
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-91 512,00	-501 853,53	-94 823,46	-391 356,70
Zysk (strata) netto	98 639,89	-214 623,88	-5 031,88	-134 939,67
Korekty razem	-190 151,89	-287 229,65	-89 791,58	-256 417,03
Amortyzacja	27 581,24	37 704,58	17 139,20	11 093,24
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-8 148,11	-	-4 305,60
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej				
Zmiana stanu rezerw i aktywa z tytułu odroczonego podatku	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	-129 616,08	-314 007,13	-183 942,07	-163 124,78
Zmiana stanu należności	-218 883,56	-28 962,78	17 380,17	-16 376,66
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	128 130,93	20 148,22	57 733,13	-88 052,05
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	2 635,58	6 035,57	1 897,99	4 348,82
Inne korekty	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-91 512,00	-501 853,53	-94 823,46	-391 356,70
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		-24 340,14		-2 137,30
Wpływy	-	8 952,00	-	5 107,70
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych				
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
Z aktywów finansowych, w tym:	-	8 952,00	-	5 107,70
w jednostkach powiązanych				
w pozostałych jednostkach	-	8 952,00	-	5 107,70
- zbycie aktywów finansowych				
- dywidendy i udziały w zyskach				
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	-		-	
- odsetki	-	8 952,00	-	5 107,70
- inne wpływy z aktywów finansowych				
	-	-	-	-

Wydatki	30 484,81	33 292,14	-	7 245,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	30 484,81	33 292,14	-	7 245,00
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
Na aktywa finansowe, w tym:	-	-	-	-
w jednostkach powiązanych	-	-	-	-
w pozostałych jednostkach	-	-	-	-
- nabycie aktywów finansowych	-	-	-	-
- udzielone pożyczki długoterminowe	-	-	-	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-30 484,81	-24 340,14	-	-2 137,30
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		-755,62		-837,49
Wpływy	169 913,09	48,27	169 913,09	-35,39
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-	-	-
Kredyty i pożyczki	169 913,09	48,27	169 913,09	-35,39
Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
Wydatki	-	803,89	-	802,10
Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
Spląty kredytów i pożyczek	-	-	-	-
Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-
Odsetki	-	803,89	-	802,10
Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	169 913,09	-755,62	169 913,09	-837,49
Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	47 916,28	-526 949,29	75 089,63	-394 331,49
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	47 916,28	-526 949,29	75 089,63	-394 331,49
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
Środki pieniężne na początek okresu	135 850,18	1 392 087,94	114 122,36	1 259 470,14
Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym	183 766,46	865 138,65	183 766,46	865 138,65

- o ograniczonej możliwości dysponowania				
--	--	--	--	--

Analizując osiągnięte przez Emitenta w II kwartale 2017 roku wyniki finansowe można zauważyć znaczącą ich poprawę w stosunku do analogicznego okresu w roku ubiegłym. Wzrost przychodów Spółki w obecnym okresie jest głównie związany z premierą gry Realpolitiks na platformę PC/Mac, która miała miejsce w lutym tego roku, ze sprzedaży której Emitent uzyskuje stałe comiesięczne wpływy. Zarząd Spółki ocenia, iż w kolejnych okresach jest możliwa dalsza poprawa wyników Spółki m.in. w związku z rozpoczęciem sprzedaży gry Realpolitiks w wersji na urządzenia mobilne w lipcu 2017 r. (premera 20 - wersja iOS i 27 lipca - wersja Android). Jednocześnie stałe bieżące koszty Emitenta są utrzymywane na stabilnym poziomie.

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za II kwartał 2017 r. został sporządzony zgodnie z postanowieniami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku New Connect”. Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Spółki za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. W bieżącym okresie sprawozdawczym spółka nie dokonywała zmiany zasad (polityki) rachunkowości. Raport okresowy za II kwartał 2017 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W II KWARTALE 2017 R. WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ

Jednym z najistotniejszych zdarzeń II kwartału 2017 r., był sukces gry „Realpolitiks” oraz decyzja o produkcji gry „Realpolitiks 2” jeszcze w tym samym roku. Wydano również pudełkową wersję tejże gry, która trafiła do sprzedaży 5 maja 2017 r.

Kolejną pozytywną informacją był fakt zaakceptowania flagowego projektu Emitenta – gry KURSK, do wydania na platformie Xbox One oraz uzyskania zgody na obsługę usługi Xbox Live na platformie Windows 10 Store.

Niewątpliwie świadczy to o zachowaniu konsekwencji w realizacji zamierzonych wcześniej celów. Dbając o marketingową stronę Spółki, jej przedstawiciele wzięli udział w dwóch wydarzeniach Digital Dragons oraz Pixel Heaven, gdzie udzielono informacji na temat obecnych projektów Spółki oraz przeprowadzono liczne rozmowy branżowe.





Emitent zaprezentował również harmonogram wydawniczy na lata 2017-2020:

Gra	Realpolitiks Mobile	Take Off - The Flight Simulator	KURSK	Nowy symulator mobilny realizowany na zlecenie wydawcy Astragon Entertainment GmbH	Realpolitiks 2	Następca KURSKA, gra przygodowo-dokumentalna typu sandbox, z elementami RPG, o tytule roboczym "Konklawe"
Platformy	iOS, Android	PC i Mac	PC, Mac, Xbox One, PlayStation 4	iOS, Android	PC, Mac, iOS, Android	PC, Mac, konsole
Data premiery	lipiec 2017 r.	ustalana przez wydawcę (zakończenie prac: lipiec 2017 r.)	I półrocze 2018 r.	ustalana przez wydawcę (zakończenie prac: I połowa 2018 r.)	2019 r.	2020 r.

Nadto Spółka raportem ESPI nr 20/2017 z dnia 06.07.2017 r. poinformowała o złożeniu wniosków o dofinansowanie z programu sektorowego GameINN. Łączna wartość obu projektów to 4.971.764,07 PLN zaś łączna kwota dofinansowania o jakie ubiega się Emitent wynosi 3.609.968,77 PLN.

Istotnym zdarzeniem korporacyjnym dla Emitenta jest również fakt, że w dniu 26 lipca 2017 r., Spółka pozyskała wiadomość o dokonanych przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach w Rejestrze Przedsiębiorców wpisie kapitału docelowego Spółki w kwocie 30.000,00 zł. Wpis kapitału docelowego został dokonany na podstawie uchwały nr 22 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 11 maja 2017 r.

TANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2017

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2017.

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 PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI INICJATYWY NASTAWIONEJ NA WPROWADZENIE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

W II kwartale 2017 r. Spółka nie podejmowała w obszarze rozwoju prowadzonej działalności inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie

OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI

Nie dotyczy - Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

W PRZYPADKU GDY EMITENT TWORZY GRUPĘ KAPITAŁOWĄ I NIE SPORZĄDZA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH – WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA TAKICH SPRAWOZDAŃ

Nie dotyczy - Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

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

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień publikacji raportu - 28 lipca 2017 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji i głosów na Walnym Zgromadzeniu	Udział w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu
Michał Stępień	520.000	15,62%
Arkadiusz Duch	520.000	15,62%
Igor Zieliński	520.000	15,62%
Maciej Konrad Duch	220.000	6,60%
Maciej Kuliński	200.000	6,00%
Szymon Kuliński	200.000	6,00%
Pozostali	1150000	34,53%
Razem	3.330.000	100,00%

Członkowie Zarządu tj. Michał Stępień, Arkadiusz Duch, Igor Zieliński (Akcjonariusze) zawarli w dniu 31 stycznia 2017 r. ze spółką Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie umowy o ograniczeniu rozporządzania akcjami Spółki (Umowy lock-up) – raport ESPI nr 7/2017.

Każdy z Akcjonariuszy zobowiązał się objąć posiadane przez siebie akcje Spółki (każdy z Akcjonariuszy odpowiednio posiada pakiet 520.000 akcji Spółki, stanowiących 15,62%

w kapitale Spółki, uprawniających do 15,62% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki) ograniczeniami w zbywalności do dnia 31 października 2017 r. (włącznie) – (Blokada).

Umowy lock-up określają także typowe przypadki, w których Blokada nie obowiązuje. W szczególności Blokada nie obowiązuje przy zbyciu przez każdego z Akcjonariuszy do 10% ww. pakietu akcji w przypadku zaoferowania akcji nowej emisji Emitenta (podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta) w ramach oferty prywatnej lub publicznej kierowanej do potencjalnych inwestorów rynku kapitałowego.

Umowy o ograniczeniu rozporządzania akcjami Spółki przez Akcjonariuszy obowiązywały również w okresie od 19.05.2015 r. do 31.01.2017 r.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, wyżej opisane umowy lock – up nadal obowiązują w pierwotnym brzmieniu.

Członkowie Rady Nadzorczej tj. Szymon Kuliński, Maciej Kuliński i Maciej Duch, w dniu 14.02.2017 r., poinformowali Zarząd Jujubee S.A. o zobowiązaniu, iż w okresie do 31.10.2017 r., nie będą podejmowali czynności lub działań mających na celu dokonanie jakichkolwiek transakcji (włącznie z transakcją wiążącą się z wykorzystaniem instrumentów pochodnych) sprzedaży akcji Spółki (oświadczenia określają także typowe przypadki, w których zapewnienie nie obowiązuje) – raport ESPI nr 8/2017.

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 30 czerwca 2017 r. wynosiła 34 osoby (dla Spółki pracowały dwie osoby zatrudnione 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>