jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.

ZA III KWARTAŁ 2016 ROKU

SPÓŁKA NOTOWANA NA NEWCONNECT

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy zaszczyt przedstawić wyniki finansowe oraz osiągnięcia rozwojowe Jujubee S.A. w okresie od 1 lipca do 30 września 2016 roku wraz z porównawczym przedstawieniem danych za okres analogiczny w roku 2015.

Trzeci kwartał 2016 roku był okresem wielu przełomowych zdarzeń oraz decyzji mających wpływ zarówno na bieżącą jak i przyszłą politykę finansową oraz promocyjną Emitenta. W prezentowanym okresie, Spółka wzięła udział w niezwykle istotnym wydarzeniu - najbardziej prestiżowej konferencji branżowej Gamescom w Kolonii. W wyniku uczestnictwa w niemieckich targach Gamescom, Spółka po raz pierwszy zaprezentowała grywalne demo swojego czołowego produktu - gry „KURSK". Gra cieszyła się ogromnym zainteresowaniem oraz bardzo pozytywnym odbiorem wśród mediów i graczy. Pomyślny odbiór dotychczas wykonanych prac, pozwala na ich kontynuowanie w płynny i planowy sposób.

Miniony kwartał był również czasem obfitującym w istotne dla Emitenta wydarzenia, takie jak zawarcie w dniu 31.08.2016r. kolejnej znaczącej umowy z Astragon Entertainment GmbH – wiodącym niemieckim wydawcą gier, specjalizującym się w segmencie symulatorów. Przedmiotem kontraktu po raz kolejny jest opracowanie i wykonanie gry – symulatora, potencjalnie bardziej rozbudowanego niż bardzo dobrze przyjęty „Take Off – The Flight Simulator", który wciąż jest wspierany aktualizacjami.

Niewątpliwie umowa ta będzie miała duży pozytywny wpływ na wyniki finansowe Spółki, bowiem oprócz wynagrodzenia należnego tytułem realizowania produktu, Emitent otrzymywał będzie tantiemy ze sprzedaży od chwili pojawienia się gry na rynku. Kontynuacja współpracy z niemieckim wydawcą stanowi potwierdzenie profesjonalizmu Spółki oraz zadowolenia zagranicznego partnera z dotychczasowej współpracy.

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

Arkadiusz Duch
Wiceprezes 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 : Dom Maklerski Capital Partners S.A., Warszawa ul. Królewska 16.

OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE

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

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

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

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Michał Suflida – 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.

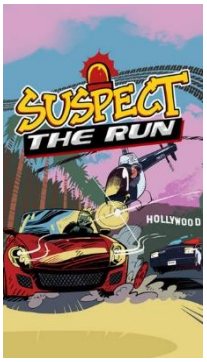
Misją firmy jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć.

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 przepełnionymi 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 oferować 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 2016r.) na stoisku firmowym Spółki, gdzie udostępniono10 stanowisk z grą wyposażonych w high-endowe komputery marki Alienware. Według wyliczeń Spółki w demo na Gamescom zagrało nawet 3.000 graczy i spotkało się ono z bardzo pozytywnym odbiorem zarówno użytkowników jak i branżowych mediów.

REALPOLITIKS (http://realpolitiks.net) - (PC, Mac)

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 została ustalona na 4 kwartał 2016 roku lub 1 kwartał roku 2017. Rozgrywka została zaprezentowana po raz pierwszy na majowej konferencji Digital Dragons 2016

w Krakowie, której jednym ze sponsorów było Jujubee S.A. 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).

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 drugim kwartale tego roku. 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 kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, budowę własnej linii lotniczej czy zarządzanie potężną flotą samolotów.

Premiera gry miała miejsce 9 czerwca 2016 roku 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 powinna znacząco zwiększyć rozpoznawalność Spółki na rynku gier mobilnych.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN)

BILANS	30.09.2016	30.09.2015
AKTYWA	1 507 882,52	1 941 290,94
Aktywa trwałe	38 619,21	258 311,00
Wartości niematerialne i prawne	11 672,89	-
Inne wartości niematerialne i prawne	11 672,89	-
Rzeczowe aktywa trwałe	19 639,32	4 420,13
Środki trwałe	19 639,32	4 420,13
urządzenia techniczne i maszyny	19 639,32	4 420,13
Inwestycje długoterminowe	-	250 785,44
Wartości niematerialne i prawne	-	250 785,44
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7 307,00	3 105,43
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	7 307,00	-
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	3 105,43
Aktywa obrotowe	1 469 263,31	1 682 979,94
Zapasy	926 016,32	-
Półprodukty i produkty w toku	926 016,32	-
Należności krótkoterminowe	103 778,54	216 357,30
Należności od pozostałych jednostek	103 778,54	216 357,30
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	14 081,44	121 002,19
do 12 miesięcy	14 081,44	121 002,19
z tytułu pod., dotacji, ceł, ubezp. społ. i zdr.	30 847,00	70 117,00
inne	58 850,10	25 238,11
Inwestycje krótkoterminowe	432 875,13	1 466 622,64
Krótkoterminowe aktywa finansowe	432 875,13	1 466 622,64
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	432 875,13	1 466 622,64
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	402 875,13	1 466 622,64
inne środki pieniężne	30 000,00	-
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	6 593,32	-
Aktywa ogółem	1 507 882,52	1 941 290,94
PASYWA	1 507 882,52	1 941 290,94
Kapitał (fundusz) własny	1 383 544,11	1 847 836,90
Kapitał (fundusz) podstawowy	333 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	1 589 019,48	1 589 019,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych	- 118 114,35	- 236 546,62
Zysk (strata) netto	- 420 361,02	162 364,04
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	124 338,41	93 454,04
Rezerwy na zobowiązania	358,00	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	358,00	-
Zobowiązania krótkoterminowe	123 980,41	93 454,04
Wobec pozostałych jednostek	123 980,41	93 454,04
kredyty i pożyczki	15 925,34	57,47
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	5 646,82	15 244,85
do 12 miesięcy	5 646,82	15 244,85
z tytułu podatków, ceł, ubezp. i innych świadczeń	21 392,34	36 001,72
z tytułu wynagrodzeń	61 485,81	35 796,00
inne	19 530,10	6 354,00
Pasywa ogółem	1 507 882,52	1 941 290,94

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.07-30.09.2016	01.01-30.09.2016	01.07-30.09.2015	01.01-30.09.2015
Przychody ze sprzedaży	142 296,24	369 669,17	221 736,78	675 332,07
Przychody netto ze sprzedaży produktów	142 296,24	369 669,17	221 736,78	675 332,07
Koszty działalności operacyjnej	345 185,16	797 114,04	157 378,10	466 588,43
Amortyzacja	18 394,85	56 099,43	12 165,47	13 079,99
Zużycie materiałów i energii	18 848,22	49 874,23	38 342,06	63 149,06
Usługi obce	107 669,95	251 191,07	44 441,69	133 204,33
Podatki i opłaty	47,00	204,00	34,00	1 279,00
Wynagrodzenia	110 541,61	313 709,13	50 006,59	243 008,76
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	28 826,02	39 441,07	1 794,60	2 273,60
Pozostałe koszty rodzajowe	60 857,51	86 595,11	10 593,69	10 593,69
Zysk (strata) ze sprzedaży	- 202 888,92	- 427 444,87	64 358,68	208 743,64
Pozostałe przychody operacyjne	426,04	1 927,90	3 306,91	3,10
Inne przychody operacyjne	426,04	1 927,90	3 306,91	3,10
Pozostałe koszty operacyjne	207,48	215,86	6 404,82	21 463,23
Inne koszty operacyjne	207,48	215,86	6 404,82	21 463,23
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	- 202 670,36	- 425 732,83	61 260,77	187 283,51
Przychody finansowe	1 925,42	10 877,42	18 831,25	18 864,32
Odsetki	1 925,42	10 877,42	18 831,25	18 831,25
Inne	-	-	-	33,07
Koszty finansowe	4 992,20	5 505,61	19 918,83	20 750,79
Odsetki	773,48	1 577,37	16 498,96	17 405,73
Inne	4 218,72	3 928,24	3 419,87	3 345,06
Zysk (strata) z działalności gospodarczej	- 205 737,14	- 420 361,02	60 173,19	185 397,04
Zysk (strata) brutto	- 205 737,14	- 420 361,02	60 173,19	185 397,04
Podatek dochodowy	-	-	20 132,00	23 033,00
Zysk (strata) netto	- 205 737,14	- 420 361,02	40 041,19	162 364,04

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.07-30.09.2016	01.01-30.09.2016	01.07-30.09.2015	01.01-30.09.2015
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 589 281,25	1 803 905,13	260 592,71	138 269,86
korekty błędów podstawowych				
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO) po korektach	1 589 281,25	1 803 905,13	260 592,71	138 269,86
Kapitał (fundusz)podstawowy na początek okresu	333 000,00	333 000,00	250 000,00	250 000,00
Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	-	-	83 000,00	83 000,00
zwiększenie	-	-	83 000,00	83 000,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	333 000,00	333 000,00	333 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	124 816,48	90 000,00
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-	-	1 464 203,00	1 499 019,48
zwiększenie	-	-	1 464 203,00	1 499 019,48
emisja akcji powyżej wartości nominalnej	-	-	1 464 203,00	1 464 203,00
z podziału zysku				34 816,48
Kapitał zapasowy na koniec okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	- 118 114,35	- 236 546,62	- 236 546,62	- 236 546,62
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	- 236 546,62	- 236 546,62
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	- 236 546,62	- 236 546,62
Strata z lat ubiegłych na początek okresu,	- 118 114,35	- 236 546,62	-	-
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	- 118 114,35	- 236 546,62	-	-
zmniejszenie	-	118 432,27	-	-
podział zysków		118 432,27		
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	- 118 114,35	- 118 114,35	-	-
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	- 118 114,35	- 118 114,35	- 236 546,62	- 236 546,62
Wynik netto	- 420 361,02	- 420 361,02	162 364,04	162 364,04
zysk netto	-		162 364,04	162 364,04
strata netto	- 420 361,02	- 420 361,02		
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 383 544,11	1 383 544,11	1 847 836,90	1 847 836,90
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 383 544,11	1 383 544,11	1 847 836,90	1 847 836,90

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.07-30.09.2016	01.01-30.09.2016	01.07-30.09.2015	01.01-30.09.2015
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	- 205 737,14	- 420 361,02	40 041,19	162 364,04
Korekty razem	- 216 664,41	- 503 894,06	- 54 750,70	- 140 326,00
Amortyzacja	18 394,85	56 099,43	12 165,47	13 079,99
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	- 1 151,94	- 9 300,05	-	-
Zmiana stanu zapasów	- 229 176,72	- 543 183,85	-	-
Zmiana stanu należności	- 5 996,58	- 34 959,36	- 136 307,96	- 192 399,40
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	- 5 569,68	465,89	172 735,60	- 3 017,70
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	- 422 401,55	- 924 255,08	- 14 709,51	22 038,04
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	1 925,42	10 877,42	-	-
Z aktywów finansowych, w tym:	1 925,42	10 877,42	-	-
w pozostałych jednostkach	1 925,42	10 877,42	-	-
odsetki	1 925,42	10 877,42		
Wydatki	26 890,98	60 183,12	215 102,19	262 493,65
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	26 890,98	60 183,12	9 066,75	11 708,21
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-		206 035,44	250 785,44
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	- 24 965,56	- 49 305,70	- 215 102,19	- 262 493,65
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	15 877,07	15 925,34	-	1 547 203,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału				1 547 203,00
Kredyty i pożyczki	15 877,07	15 925,34		
Wydatki	773,48	1 577,37	-	-
Odsetki	773,48	1 577,37		
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	15 103,59	14 347,97	-	1 547 203,00
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	- 432 263,52	- 959 212,81	- 229 811,70	1 306 747,39
Środki pieniężne na początek okresu	865 138,65	1 392 087,94	1 696 434,34	159 875,25
Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	432 875,13	432 875,13	1 466 622,64	1 466 622,64

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za III kwartał 2016 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 roku (z późni. 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 III kwartał 2016r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawiony do badań sprawozdań finansowych.

ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W III KWARTALE 2016 ROKU WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ

Jednym z kluczowych zdarzeń III kwartału 2016 roku było podpisanie dnia 31.08.2016r. drugiego z rzędu kontraktu z wiodącym niemieckim wydawcą gier (symulatorów) - Astragon Entertainment. Przedmiotem niniejszej umowy po raz kolejny jest opracowanie i wykonanie gry – symulatora. Umowa ta ma szczególne znaczenie dla Spółki, ponieważ będzie miała wpływ na jej wyniki finansowe w najbliższych kwartałach. Według ustaleń, oprócz wynagrodzenia należnego tytułem wykonanego produktu, Emitent otrzymywał będzie tantiemy ze sprzedaży od chwili pojawienia się gry na rynku. Warto nadmienić, że nowy projekt może być potencjalnie znacząco większy niż zrealizowany już „Take Off – The Flight Simulator". Spółce przysługiwać będą także wyższe tantiemy niż przy okazji poprzedniego produktu zleconego przez niemieckiego wydawcę.

Trzeci kwartał 2016r, był również czasem licznych działań związanych z promocją Emitenta. Spółka wzięła udział w niezwykle prestiżowej konferencji branżowej Gamescom w Kolonii. Nie zabrakło również wydarzeń lokalnych takich jak współorganizowane przez Spółkę w Katowicach „Pogradajmy", na którym oprócz kilku stanowisk z demem „KURSKA" przedstawiciele Jujubee przeprowadzili także prezentację i odpowiadali na pytania od graczy.

Konferencja Gamescom w Kolonii odbyła się w dniach od 17 do 21 sierpnia 2016r. a Emitent już po raz trzeci uczestniczył w tych targach. Tym razem oprócz stoiska w strefie Biznes, gdzie prezentowano grę Realpolitiks oraz „Take Off - The Flight Simulator", Spółka przygotowała pierwszy publiczny pokaz gry przygodowo-dokumentalnej "KURSK" w dziale Entertainment. Tytuł cieszył się ogromnym zainteresowaniem pośród graczy. Szacuje się, że podczas pokazu gry na Gamescom nawet 3.000 odwiedzających zagrało w demo „KURSKA" Warto także odnotować, że Spółka zawarła umowę z firmą Alienware, producentem ekskluzywnych komputerów dla graczy, dzięki której może liczyć na jej wsparcie w postaci bezpłatnego użyczania topowego sprzętu służącego do prezentowania gier na imprezach branżowych.

JUJUBEE S.A.
KURSK
jujubee

KURSK
KURSKTHEGAME.COM

Dbając również o promocję w Polsce, Jujubee S.A. współorganizowało oraz współuczestniczyło w lokalnym wydarzeniu „Pogradajmy" – czyli ogólnopolskim spotkaniu dla graczy i pracowników gamedevu. Podczas katowickiego „Pogradajmy" Spółka umożliwiła zagranie w demo „KURSKA" jak również przygotowała prezentację na temat projektu oraz liczne konkursy dające graczom możliwość otrzymania firmowych gadżetów, zaś przedstawiciele Jujubee przez długi czas odpowiadali na pytania graczy.

Uczestnictwo w tych wydarzeniach pozwoliło, zgodnie z oczekiwaniami, na rozwinięcie licznych kontaktów branżowych. Kluczowy projekt „KURSK' wzbudził ogromne zainteresowanie również wśród najważniejszych mediów zajmujących się tematyką gier czego potwierdzeniem mogą być m.in. liczne publikacje na temat gry w większości istotnych serwisów branżowych, które nastąpiły po imprezach targowych, w których Emitent uczestniczył.

W zakresie osiągniętych przez Spółkę w minionym kwartale wyników finansowych, należy zwrócić uwagę na dość istotny okresowy wzrost kosztów związany z uczestnictwem w wymienionych imprezach targowych, w szczególności w niemieckiej konferencji Gamescom. Wydatki na te cele były zgodne z zaplanowanym budżetem, w ocenie Emitenta w dużym stopniu przekładają się na promocje oraz zwiększanie rozpoznawalności gier i marki Jujubee na rynku. W okresie III kwartału 2016r. nastąpił również kolejny, docelowy etap rozbudowy zespołu zaangażowanego w produkcje gry „KURSK" co również miało wpływ na poziom ponoszonych w tym czasie kosztów. Obecny, docelowy poziom kosztów projektu jest zgodny z założeniami poczynionymi przez zarząd podczas jego planowania.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2016

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2016.

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 III kwartale 2016 roku 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.

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

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień 30 września 2016 roku:

Akcjonariusz	Liczba akcji i głosów na Walnym Zgromadzeniu	Udział w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu
Michał Stępień	520.750	15,64%
Arkadiusz Duch	520.000	15,62%
Igor Zieliński	520.000	15,62%
Maciej Konrad Duch	270.000	8,11%
Maciej Kuliński	250.000	7,50%
Szymon Kuliński	250.000	7,50%
Bolesław Duch	170.000	5,11%
Pozostali	829,250	24,90%
Razem	**3.330.000**	**100,00%**

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 30 września 2016r, wynosiła 24 osoby (dla Spółki pracowała jedna osoba zatrudniona 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