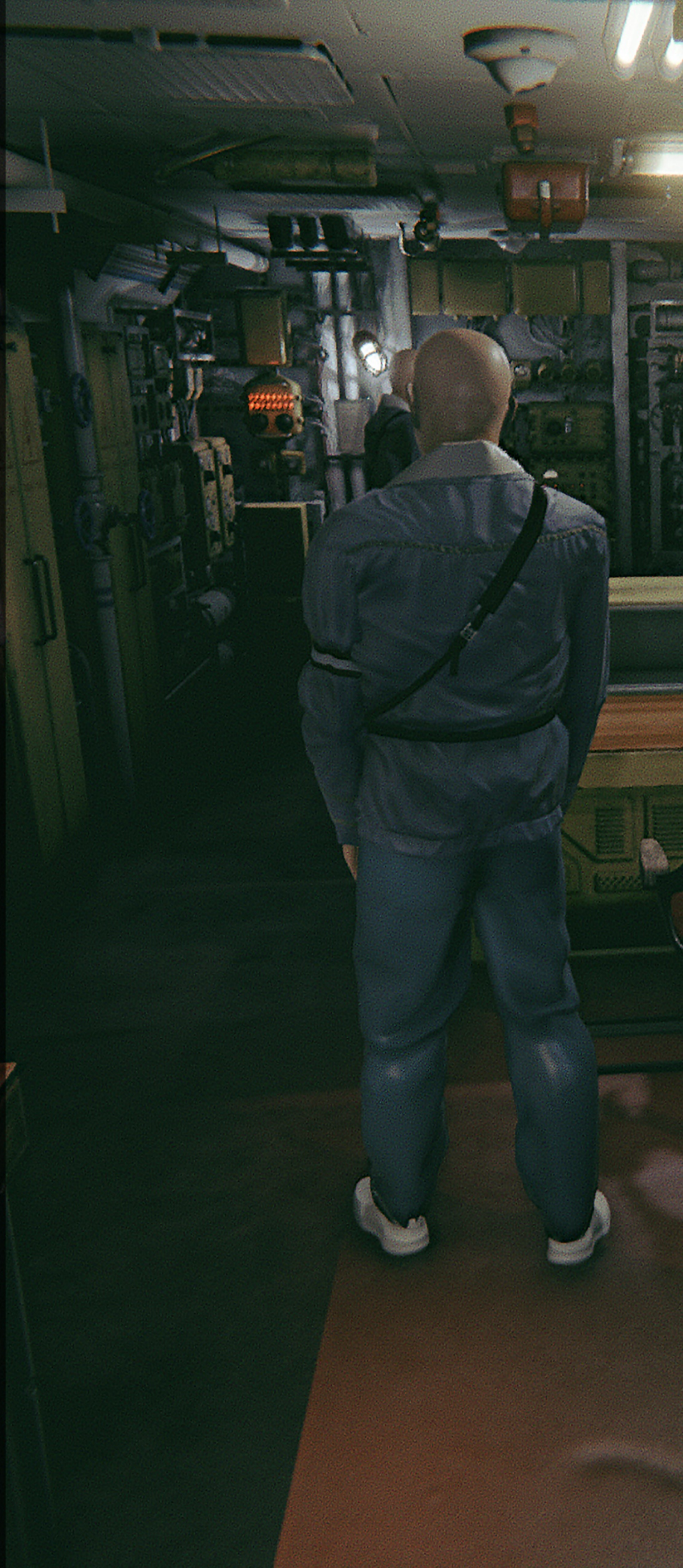




jujubee®

RAPORT JUJUBEE S.A.  
ZA III KWARTAŁ 2017 ROKU





Szanowni Państwo,

Niniejszym mamy zaszczyt przedstawić osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 lipca do 30 września 2017 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2016.

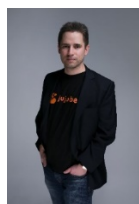
Trzeci kwartał 2017r. przejawiał się licznymi osiągnięciami produkcyjnymi, rozwojowymi oraz finansowymi. Idąc w ślad za sukcesem gry „Realpolitiks” na urządzenia PC, Spółka przygotowała mobilną konwersję tejże gry. Premiera „Realpolitiks” (Realpolitiks Mobile) miała miejsce w lipcu tego roku, zaś koszty jej produkcji na platformy iOS i Android, jak wynika z raportów sprzedaży otrzymanych od firmy Apple Inc., zwróciły się w ciągu 4 pierwszych dni sprzedaży na samej platformie iOS. W związku ze wzmożonymi pracami Emitent miał przyjemność poinformować również o dacie premiery kolejnej produkcji – „Take Off The Flight Simulator” w wersji na platformy PC i Mac (10 października 2017r.), której wydawcą jest niemiecka spółka Astragon Entertainment GmbH, w której to produkcji Emitent posiada istotny, nie odbiegający od standardów rynkowych udział w przychodach ze sprzedaży.

Dbając o rozwój finansowy Emitent dnia 28 lipca 2017r. pojął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego. W wyniku wymienionej uchwały podwyższeniu uległ kapitał zakładowy Spółki o kwotę 5.000,00 zł w drodze emisji 50.000 nowych akcji serii E. Wyżej wymienioną uchwałę Zarząd Spółki za zgodą Rady Nadzorczej wyłączył w całości prawo poboru akcji serii E przysługujące dotychczasowym akcjonariuszom. Działania te miały na celu zapewnienie Spółce możliwości jak najszybszego oraz możliwie najmniej skomplikowanego pozyskania nowego kapitału od inwestorów cieszących się dobrą renomą. Tak pozyskane środki finansowe niewątpliwie umożliwiają rozpoczęcie prac oraz finansowanie nowych projektów, których to realizacja powinna mieć istotny pozytywny wpływ na zwiększenie konkurencyjności oraz rentowności Spółki. Myśląc o finansowaniu kolejnych projektów, Emitent 6 lipca 2017r. poinformował o złożeniu dwóch wniosków o dofinansowanie z programu sektorowego GameINN, co w dalszym etapie skutkowało przyznaniem dofinansowania wartości 1.341.171,00 PLN - na projekt „Opracowanie framework'u do budowy systemów zachowań sztucznej inteligencji w wieloaktorowych grach czasu rzeczywistego typu 'Grand Strategy' - GS-AIM (Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism)”.

W omawianym kwartale Spółka niezmiennie prowadziła aktywne działania marketingowe. Przedstawiciele Jujubee już po raz czwarty wzięli udział w największej konferencji branżowej Gamescom w Kolonii. Studio spotkało się z ogromnym zainteresowaniem zarówno ze strony partnerów biznesowych, prasy jak i samych zwiedzających. Oprócz pokazów gry KURSK, które odbyły się za zamkniętymi drzwiami dla wybranych partnerów, dzięki uprzejmości naszych wystawców: Astragon Entertainment GmbH oraz 1C Publishing, gracze z całego świata mieli również okazję pograć w mobilną wersję Take Off - The Flight Simulator, a także uzyskać informacje na temat niedawno wydanej strategii Realpolitiks.

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](mailto: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 komiks autorstwa popularnego rysownika Michała "Śledzia" Śledzińskiego.

W grze wcielamy się w postać sierżanta Roba, który przemieszcza się policyjnym helikopterem i zatrzymuje przestępców na ulicach amerykańskich metropolii.



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

Kontynuacja bardzo dobrze przyjętej futurystycznej gry wyścigowej. Gracz zasiada za sterami ultraszybkich poduszkowców i korzystając z 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)



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 pojawieniem się 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. Od czasu premiery gra była aktualizowana o nową zawartość – w tym nowe misje i samoloty. Spółka zrealizowała ten projekt na zlecenie firmy Astragon Entertainment GmbH, znanego wydawcy gier, który specjalizuje się w produkcji symulatorów. Najbardziej rozpoznawalne to „Transocean”, serie „Farming Simulator” i „Bus Simulator” czy niezmiernie popularny na urządzeniach mobilnych „Construction Simulator”, który po dziś dzień osiąga bardzo dobre wyniki sprzedaży.

„Take Off - The Flight Simulator” to tytuł, który oferuje graczom możliwość latania najpopularniejszymi i odwzorowanymi w najmniejszym detalu maszynami – od małych awionetek po największe na świecie samoloty pasażerskie. Do dyspozycji gracza oddany został archipelag hawajski, w obrębie którego może wykonywać swobodne i dowolne loty, ponadto odbiorca ma dostęp do najważniejszych lotnisk na świecie – takich jak Nowy Jork, Paryż, Frankfurt, Moskwa, Sydney czy Dubaj. Tytuł jest najbardziej rozbudowaną tego typu produkcją



mobilną na rynku i umożliwia graczom także rozegranie 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.

## 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).

### ***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.

### ***KONKLAWA***

Projekt w fazie pre-produkcji, następca KURSKA. Gracz wciela się w postać Micheletto Corelli, pomocnika Cesare Borgii, syna papieża Aleksandra VI (Rodrigo Borgia). Tytuł pozwoli zajrzeć za tajemnicze wrota średniowiecznego Watykanu. Tytuł będzie ukazywał akcję z perspektywy pierwszej osoby i podobnie jak KURSK ma na celu opowiedzenie prawdziwej i wciągającej historii.



**KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN):**
**Bilans (PLN):**

<b>BILANS</b>	<b>30.09.2017</b>	<b>30.09.2016</b>
<b>AKTYWA</b>	<b>2 202 720,17</b>	<b>1 507 882,52</b>
Aktywa trwałe	136 039,62	38 619,21
Wartości niematerialne i prawne	897,89	11 672,89
Inne wartości niematerialne i prawne	897,89	11 672,89
Wartości niematerialne i prawne w trakcie wdrażania	-	-
Rzeczowe aktywa trwałe	47 495,73	19 639,32
Środki trwałe	47 495,73	19 639,32
urządzenia techniczne i maszyny	47 495,73	19 639,32
Inwestycje długoterminowe	-	-
Wartości niematerialne i prawne	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	87 646,00	7 307,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
Aktywa obrotowe	2 066 680,55	1 469 263,31
Zapasy	1 505 535,33	926 016,32
Półprodukty i produkty w toku	1 505 535,33	926 016,32
Należności krótkoterminowe	307 054,77	103 778,54
Należności od pozostałych jednostek	307 054,77	103 778,54
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	256 038,52	14 081,44
do 12 miesięcy	256 038,52	14 081,44
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	10 087,71	30 847,00
inne	40 928,54	58 850,10
Inwestycje krótkoterminowe	241 138,45	432 875,13

środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	241 138,45	432 875,13
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	241 138,45	402 875,13
inne środki pieniężne	-	30 000,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 952,00	6 593,32
<b>PASYWA</b>	<b>2 202 720,17</b>	<b>1 507 882,52</b>
Kapitał (fundusz) własny	2 044 143,33	1 383 544,11
Kapitał (fundusz) podstawowy	333 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym	1 589 019,48	1 589 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	550 000,00	
Zysk /Strata z lat ubiegłych	- 470 200,97	- 118 114,35
Zysk/Strata netto	42 324,82	- 420 361,02
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
Zobowiązania i rezerwy na Zobowiązania	158 576,84	124 338,41
Rezerwy na zobowiązania	523,00	358,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	523,00	358,00
Zobowiązania krótkoterminowe	158 053,84	123 980,41
Wobec pozostałych jednostek	158 053,84	123 980,41
kredyty i pożyczki	0,05	15 925,34
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	17 794,27	5 646,82
do 12 miesięcy	17 794,27	5 646,82
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	28 010,47	21 392,34
z tytułu wynagrodzeń	111 343,05	61 485,81
inne	906,00	19 530,10
Rozliczenia międzyokresowe	-	-

**Rachunek Zysków i Strat - wariant porównawczy (PLN):**

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01 -30.09.2017	01.01 -30.09.2016	01.07 -30.09.2017	01.07 -30.09.2016
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	1 182 426,27	369 669,17	344 218,47	142 296,24
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 182 426,27	369 669,17	344 218,47	142 296,24
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	1 130 988,72	797 114,04	395 288,77	345 185,16
Amortyzacja	39 082,73	56 099,43	11 501,49	18 394,85
Zużycie materiałów i energii	35 879,47	49 874,23	14 678,57	18 848,22
Usługi obce	256 049,55	251 191,07	136 323,16	107 669,95
Podatki i opłaty	3 198,44	204,00	2 778,31	47,00
Wynagrodzenia	475 312,03	313 709,13	181 061,84	110 541,61
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	17 650,42	39 441,07	7 220,71	28 826,02
Pozostałe koszty rodzajowe	36 884,55	86 595,11	12 263,03	60 857,51
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	266 931,53	-	29 461,66	-
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	51 437,55	- 427 444,87	- 51 070,30	- 202 888,92
POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE	3 128,90	1 927,90	0,02	426,04
inne przychody operacyjne	3 128,90	1 927,90	0,02	426,04
POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	4,67	215,86	2,13	207,48
inne koszty operacyjne	4,67	215,86	2,13	207,48
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	54 561,78	- 425 732,83	- 51 072,41	- 202 670,36
PRZYCHODY FINANSOWE	89,80	10 877,42	-	1 925,42
Odsetki	89,80	10 877,42	-	1 925,42
inne	-	-	-	-
KOSZTY FINANSOWE	12 326,76	5 505,61	5 242,66	4 992,20
Odsetki	3 230,92	1 577,37	1 583,01	773,48
inne	9 095,84	3 928,24	3 659,65	4 218,72



ZYSK (STRATA) BRUTTO	42 324,82	- 420 361,02	- 56 315,07	- 205 737,14
Podatek dochodowy	-	-	-	-
ZYSK (STRATA) NETTO	42 324,82	- 420 361,02	- 56 315,07	- 205 737,14

**Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN):**

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01-30.09.2017	01.01-30.09.2016	01.07-30.09.2017	01.07-30.09.2016
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	1 545 823,07	1 803 905,13	1 545 823,07	1 724 220,92
- korekty błędów lat poprzednich				
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	1 545 823,07	1 803 905,13	1 545 823,07	1 589 281,25
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	333 000,00	333 000,00	333 000,00	333 000,00
Zmiany kapitału podstawowego				
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	1 589 019,48	1 589 019,48
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48	1 589 019,48
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	-	-	-	-
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-	-	-	-
zwiększenie - EMISJA AKCJI	550 000,00		550 000,00	
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	550 000,00	-	550 000,00	-
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-

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	- 470 200,97	- 236 546,62	- 470 200,97	- 118 114,35
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	-	-
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	- 470 200,97	- 118 114,35	- 470 200,97	- 118 114,35
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu				- 118 114,35
Wynik netto	42 324,82	- 420 361,02	42 324,82	- 420 361,02
zysk netto	42 324,82		42 324,82	
strata netto		- 420 361,02		- 420 361,02
<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	2 044 143,33	1 383 544,11	2 044 143,33	1 383 544,11
<b>Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku</b>	2 044 143,33	1 383 544,11	2 044 143,33	1 383 544,11

**Rachunek przepływów pieniężnych - metoda pośrednia (PLN):**

<b>Rachunek przepływów pieniężnych</b>	<b>01.01 -30.09.2017</b>	<b>01.01 -30.09.2016</b>	<b>01.07 -30.09.2017</b>	<b>01.07 -30.09.2016</b>
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	- 360 770,35	- 924 255,08	- 340 292,35	- 422 401,55
Zysk (strata) netto	42 324,82	- 420 361,02	- 56 315,07	- 205 737,14
Korekty razem	- 403 095,17	- 503 894,06	- 283 977,28	- 216 664,41
Amortyzacja	39 082,73	56 099,43	11 501,49	18 394,85
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	- 9 300,05	-	- 1 151,94
Zmiana stanu zapasów	- 317 017,01	- 543 183,85	- 130 919,54	- 229 176,72
Zmiana stanu należności	- 127 519,31	- 34 959,36	- 36 151,14	- 5 996,58
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11 276,21	26 983,88	- 116 854,72	6 835,66
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	- 8 917,79	465,89	- 11 553,37	- 5 569,68
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	- 360 770,35	- 924 255,08	- 340 292,35	- 422 401,55
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		- 49 305,70		- 24 965,56
Wpływy	-	10 877,42	-	1 925,42
Z aktywów finansowych, w tym:	-	10 877,42	-	1 925,42
odsetki	-	10 877,42	-	1 925,42
Wydatki	49 398,74	60 183,12	18 913,93	26 890,98
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	49 398,74	60 183,12	18 913,93	26 890,98
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-



Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	- 49 398,74	- 49 305,70	- 18 913,93	- 24 965,56
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		14 347,97		15 103,59
Wpływy	550 000,00	15 925,34	550 000,00	15 877,07
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	550 000,00	-	550 000,00	-
Kredyty i pożyczki	-	15 925,34	-	15 877,07
Wydatki	34 542,64	1 577,37	34 542,64	773,48
Spląty kredytów i pożyczek	34 542,64	-	34 542,64	-
Odsetki	-	1 577,37	-	773,48
Inne wydatki finansowe	-		-	
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	515 457,36	14 347,97	515 457,36	15 103,59
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	105 288,27	- 959 212,81	156 251,08	- 432 263,52
Środki pieniężne na początek okresu	135 850,18	1 392 087,94	84 887,37	865 138,65
Środki pieniężne na koniec okresu	241 138,45	432 875,13	241 138,45	432 875,13

## **ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU**

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za III 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 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 2017 r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

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

Jednym z najistotniejszych zdarzeń III kwartału 2017 r. była kontynuacja sukcesu gry „Realpolitiks” poprzez wydanie tejże gry na urządzenia mobilne. Premiera gry (Realpolitiks Mobile) nastąpiła: 20 lipca 2017r. w przypadku systemu iOS, zaś 27 lipca 2017r. na system Android. Z raportów otrzymanych od firmy Apple Inc., koszt przeniesienia gry Realpolitiks (Realpolitiks Mobile), na platformy iOS i Android zwrócił się w ciągu 4 pierwszych dni sprzedaży na samej platformie iOS. Emitent poinformował również o dacie premiery kolejnej produkcji – „Take Off The Flight Simulator” w wersji na platformy PC i Mac - 10 października 2017r. Wydawcą gry jest niemiecka spółka Astragon Entertainment GmbH, zaś Emitent posiada w niej istotny, nie odbiegający od standardów rynkowych udział w przychodach ze sprzedaży.

Spółka pozyskała również środki finansowe na kolejne produkcje. Jednym z działań prowadzących do tego celu było wspomniane wcześniej przeprowadzenie emisji akcji serii E, z całkowitym wyłączeniem prawa poboru przysługującego dotychczasowym akcjonariuszom. Pozyskane w ten sposób środki finansowe umożliwią rozpoczęcie kolejnych zyskowych

produkcji. W omawianym okresie, Emitent wystąpił również o dofinansowanie projektów pochodzące z programu sektorowego GameINN, dzięki czemu otrzyma kwotę wysokości 1.341.171,00 PLN (koszt całkowity projektu to 1.946.295,00 PLN) - na projekt „Opracowanie framework'u do budowy systemów zachowań sztucznej inteligencji w wieloaktorowych grach czasu rzeczywistego typu 'Grand Strategy' - GS-AIM (Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism)”. Na drugi z wnioskowanych projektów „Opracowanie i implementacja kompleksowego i efektywnego systemu zarządzania sztuczną inteligencją wirtualnych postaci i ich realistycznymi i interaktywnymi zachowaniami w środowisku typu sandbox - systemu SG-AI (Sandbox Games - Artificial Intelligence)” Emitent nie otrzymał dofinansowania, jednakże po zapoznaniu się z oficjalnym zawiadomieniem w tejże sprawie zdecydował o złożeniu odwołania, co nastąpiło pod koniec października 2017r. Spółka, zgodnie z raportem bieżącym ESPI nr 28/2017 z dnia 04.10.2017r., osobnym raportem bieżącym poinformuje o uwzględnieniu lub odrzuceniu tegoż odwołania.

Emitent podjął również istotne działania marketingowe podczas największych targów branżowych mających miejsce w Kolonii, gdzie za zamkniętymi drzwiami odbyły się pokazy gry KURSK dla najważniejszych potencjalnych partnerów biznesowych oraz prasy. Korzystając z uprzejmości partnerów Astragon Entertainment GmbH oraz 1C Publishing, gracze mogli zapoznać się z mobilną wersją Take Off - The Flight Simulator, a także zagłębić tajniki gry strategicznej Realpolitik.

W związku z rozwojem bieżących projektów, jak również rozpoczęciem prac nad nowymi projektami Spółka sukcesywnie powiększa zasoby kadrowe zatrudniając specjalistów posiadających niezbędną wiedzę oraz umiejętności. Znajduje to odzwierciedlenie w kosztach spółki, które w 3 kwartale 2017 roku wzrosły nieznacznie w stosunku do okresów poprzednich

Jednym z istotniejszych wydarzeń mających miejsce w trakcie zakończonego kwartału było przeprowadzenie przez Emitenta na przełomie lipca i sierpnia, emisji 50.000 nowych akcji Spółki (serii E), które zostały objęte przy cenie emisyjnej wynoszącej 11 zł za akcję tj. za łączną kwotę 550.000 zł. Z tego wpływu gotówki, kwota 5.000 zł zasilila kapitał zakładowy Emitenta, natomiast pozostała kwota jest przeznaczona na kapitał zapasowy. Podwyższenie kapitału w drodze emisji akcji serii E zostało zarejestrowane przez właściwy Sąd Rejestrowy w dniu 8 listopada 2017 roku.

**STANOWISKO 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 III 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 - 13 listopada 2017 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji i głosów na Walnym Zgromadzeniu	Udział w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu
Michał Stępień	508.000	15,03%
Arkadiusz Duch	502.000	14,85%
Igor Zieliński	508.000	15,03%
Maciej Konrad Duch	215.000	6,36%
Maciej Kuliński	195.000	5,77%
Szymon Kuliński	195.000	5,77%
Pozostali	1.257.000	37,19%
<b>Razem</b>	<b>3.338.000</b>	<b>100,00%</b>

Panowie Michał Stępień, Igor Zieliński, Arkadiusz Duch (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. Na początku sierpnia 2017 r. doszło do podpisania aneksów do Umów lock-up.

Na dzień publikacji raportu:

- a) Prezes Zarządu Pan Michał Stępień zobowiązał się objąć 498.000 z posiadanych przez siebie akcji Spółki,
- b) Wiceprezes Zarządu Pan Igor Zieliński zobowiązał się objąć 498.000 z posiadanych przez siebie akcji Spółki,
- c) Członek Rady Nadzorczej Pan Arkadiusz Duch zobowiązał się objąć 492.500 z posiadanych przez siebie akcji Spółki

- ograniczeniami w zbywalności do dnia 31 grudnia 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.

### **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 2017 r. wynosiła 32 osoby (dla Spółki pracowały trzy 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>