



**RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA II KWARTAŁ 2016 ROKU**



Szanowni Państwo,

Mamy zaszczyt przedstawić Państwu raport, prezentujący wyniki finansowe oraz rozwojowe Jujubee S.A. w okresie od 1 kwietnia do 30 czerwca 2016 roku wraz z porównawczym przedstawieniem danych za okres analogiczny w roku 2015.

Drugi kwartał bieżącego roku, zgodnie ze wcześniejszymi zapowiedziami, w dużej mierze był czasem realizacji polityki promocyjnej Emitenta. Spółka wzięła udział w dwóch prestiżowych konferencjach branżowych: DevGAMM w Moskwie oraz sponsorowanej między innymi przez Jujubee S.A. Digital Dragons w Krakowie. Oba wydarzenia były wspaniałą okazją do promowania najnowszych produkcji spółki - gier KURSK, Realpolitiks oraz Take Off - The Flight Simulator, udział w nich z pewnością można uznać za udany i owocny.

Drugi kwartał 2016r był również czasem obfitującym w istotne dla Emitenta zdarzenia, takie jak ukazanie się na rynku w dn. 9 czerwca gry „Take Off – The Flight Simulator” zrealizowanej na zlecenie niemieckiego wydawcy Astragon Entertainment GmbH. Tytuł został bardzo dobrze przyjęty przez graczy, potwierdzeniem czego są wysokie oceny prezentowane na najważniejszych rynkach w iTunes/app Store. Należy również podkreślić, iż we wspomnianym okresie Spółka czyniła intensywne przygotowania do największej w branży producentów gier imprezy – Gamescom, odbywającej się w Koelnmesse w Niemczech podczas której, po raz pierwszy zamierza zaprezentować grywalne demo swojego czołowego projektu, którym jest gra KURSK.

Zarząd Spółki dziękuje akcjonariuszom za zaufanie, pragnąc zapewnić, iż w dalszym ciągu z pełną determinacją, będzie dążył do osiągnięcia 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 wchodzi:

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 wchodzi:

- Maciej Stępień – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Filip Zieliński – 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).

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 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 zostanie zaprezentowane na targach Gamescom w Kolonii (sierpień 2016r.) na stoisku firmowym Spółki (planowane jest udostępnienie 10 stanowisk z grą wyposażonych w high-endowe komputery marki Alienware).

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 planowana jest na drugie półrocze 2016 roku. 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 będzie otrzymywać tantiemy od przychodów ze sprzedaży już od chwili pojawienia się gry na rynku.

Wysoka jakość tytułu powinna znacząco zwiększyć rozpoznawalność Spółki na rynku gier mobilnych.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN)

BILANS	30.06.2016	30.06.2015
AKTYWA	1 690 906,93	2 004 593,56
Aktywa trwałe	30 123,08	52 268,85
Wartości niematerialne i prawne	14 366,65	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	14 366,65	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	8 449,43	7 518,85
Środki trwałe	8 449,43	7 518,85
urządzenia techniczne i maszyny	8 449,43	7 518,85
Inwestycje długoterminowe	0,00	44 750,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	44 750,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7 307,00	0,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	7 307,00	0,00
Aktywa obrotowe	1 660 783,85	1 952 324,71
Zapasy	696 839,60	0,00
Półprodukty i produkty w toku	696 839,60	0,00
Należności krótkoterminowe	97 781,96	80 049,34
Należności od jednostek powiązanych	18 942,00	0,00
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	18 942,00	0,00
do 12 miesięcy	18 942,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	78 839,96	80 049,34
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	23 611,86	33 287,19
do 12 miesięcy	23 611,86	33 287,19
z tytułu pod., dotacji, ceł, ubezpiec. społ. i zdr.	25 006,00	36 820,65
inne	30 222,10	9 941,50
Inwestycje krótkoterminowe	865 138,65	1 696 434,34
Krótkoterminowe aktywa finansowe	865 138,65	1 696 434,34
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	865 138,65	1 696 434,34
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	865 138,65	1 696 434,34
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 023,64	175 841,03
Aktywa ogółem	1 690 906,93	2 004 593,56
PASYWA	1 690 906,93	2 004 593,56
Kapitał (fundusz) własny	1 589 281,25	260 592,71
Kapitał (fundusz) podstawowy	333 000,00	250 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	1 589 019,48	124 816,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-118 114,35	-236 546,62
Zysk (strata) netto	-214 623,88	122 322,85
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	101 625,68	1 744 000,85
Rezerwy na zobowiązania	358,00	0,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	358,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	101 267,68	1 744 000,85
Wobec pozostałych jednostek	101 267,68	1 744 000,85
kredyty i pożyczki	48,27	0,00
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	9 561,83	0,00
do 12 miesięcy	9 561,83	0,00
z tytułu podatków, ceł, ubezpiec. i innych świadczeń	20 014,41	0,00

z tytułu wynagrodzeń	61 608,68	1 000,85
inne	10 034,49	1 743 000,00
Pasywa ogółem	1 690 906,93	2 004 593,56

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.04- 30.06.2016	01.01- 30.06.2016	01.04- 30.06.2015	01.01- 30.06.2015
Przychody ze sprzedaży	100 836,77	227 372,93	288 116,62	453 595,29
Przychody netto ze sprzedaży produktów	100 836,77	227 372,93	288 116,62	453 595,29
Koszty działalności operacyjnej	236 497,40	451 928,88	185 008,14	309 210,33
Amortyzacja	11 093,24	37 704,58	457,26	914,52
Zużycie materiałów i energii	19 116,25	31 026,01	11 304,32	24 807,00
Usługi obce	78 738,14	143 521,12	57 137,39	88 762,64
Podatki i opłaty	140,00	157,00	895,00	1 245,00
Wynagrodzenia	104 095,88	203 167,52	114 735,17	193 002,17
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	7 538,14	10 615,05	479,00	479,00
Pozostałe koszty rodzajowe	15 775,75	25 737,60	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-135 660,63	-224 555,95	103 108,48	144 384,96
Pozostałe przychody operacyjne	0,63	1 501,86	0,50	-3 303,81
Inne przychody operacyjne	0,63	1 501,86	0,50	-3 303,81
Pozostałe koszty operacyjne	8,26	8,38	10 194,98	15 058,41
Inne koszty operacyjne	8,26	8,38	10 194,98	15 058,41
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-135 668,26	-223 062,47	92 914,00	126 022,74
Przychody finansowe	5 107,70	9 242,48	172,99	107,88
Odsetki	5 107,70	8 952,00	0,00	0,00
Inne	0,00	290,48	172,99	107,88
Koszty finansowe	4 379,11	803,89	292,90	906,77
Odsetki	802,10	803,89	292,90	906,77
Inne	3 577,01	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności gospodarczej	-134 939,67	-214 623,88	92 794,09	125 223,85
Wynik zdarzeń nadzwyczajnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) brutto	-134 939,67	-214 623,88	92 794,09	125 223,85
Podatek dochodowy	0,00	0,00	2 901,00	2 901,00
Zysk (strata) netto	-134 939,67	-214 623,88	89 893,09	122 322,85

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.04- 30.06.2016	01.01- 30.06.2016	01.04- 30.06.2015	01.01- 30.06.2015
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 724 220,92	1 803 905,13	170 699,62	138 269,86
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO) po korektach	1 724 220,92	1 803 905,13	170 699,62	138 269,86
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	333 000,00	333 000,00	250 000,00	250 000,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	333 000,00	333 000,00	250 000,00	250 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	124 816,48	90 000,00
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	34 816,48
zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	34 816,48
z podziału zysku			0,00	34 816,48
Kapitał zapasowy na koniec okresu	1 589 019,48	1 589 019,48	124 816,48	124 816,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-118 114,35	-236 546,62	-236 546,62	-236 546,62
Strata z lat ubiegłych na początek okresu,	-118 114,35	-236 546,62	-236 546,62	-236 546,62
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-118 114,35	-236 546,62	-236 546,62	-236 546,62
zmniejszenie (z tytułu)	0,00	118 432,27	0,00	0,00
podział zysków		118 432,27		
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-118 114,35	-118 114,35	-236 546,62	-236 546,62
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-118 114,35	-118 114,35	-236 546,62	-236 546,62
Wynik netto	-214 623,88	-214 623,88	122 322,85	122 322,85
zysk netto	0,00		122 322,85	122 322,85
strata netto	-214 623,88	-214 623,88	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 589 281,25	1 589 281,25	260 592,71	260 592,71
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 589 281,25	1 589 281,25	260 592,71	260 592,71

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.04- 30.06.2016	01.01- 30.06.2016	01.04- 30.06.2015	01.01- 30.06.2015
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	-134 939,67	-214 623,88	89 893,09	122 322,85
Korekty razem	-256 417,03	-287 229,65	1 522 725,86	1 477 534,47
Amortyzacja	11 093,24	37 704,58	457,26	914,52
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-4 305,60	-8 148,11	292,90	906,77
Zmiana stanu zapasów	-163 124,78	-314 007,13	0,00	0,00
Zmiana stanu należności	-16 376,66	-28 962,78	-45 596,64	-53 970,44
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-88 052,05	20 148,22	1 743 413,37	1 705 436,92
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	4 348,82	6 035,57	-175 841,03	-175 753,30
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-391 356,70	-501 853,53	1 612 618,95	1 599 857,32
Wpływy	5 107,70	8 952,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	5 107,70	8 952,00	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach	5 107,70	8 952,00	0,00	0,00
odsetki	5 107,70	8 952,00	0,00	0,00
Wydatki	7 245,00	33 292,14	31 891,46	47 391,46
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	7 245,00	33 292,14	31 891,46	47 391,46
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 137,30	-24 340,14	-31 891,46	-47 391,46
Wpływy	-35,39	48,27	0,00	-39 688,06
Kredyty i pożyczki	-35,39	48,27	0,00	-39 688,06
Wydatki	802,10	803,89	292,90	906,77
Odsetki	802,10	803,89	292,90	906,77
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-837,49	-755,62	-292,90	-40 594,83
Przepływy pieniężne netto razem	-394 331,49	-526 949,29	1 580 434,59	1 511 871,03
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-394 331,49	-526 949,29	1 580 434,59	1 511 871,03
Środki pieniężne na początek okresu	1 259 470,14	1 392 087,94	115 999,75	184 563,31
Środki pieniężne na koniec okresu , w tym:	865 138,65	865 138,65	1 696 434,34	1 696 434,34
- o ograniczonej możliwości dysponowania				

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Raport okresowy spółki JUJUBEE S.A. za II 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 II kwartał 2016r. nie podlegał badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

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

Jednym z kluczowych zdarzeń II kwartału 2016 roku, była premiera oraz wprowadzenie do sprzedaży 9 czerwca gry „Take Off – The Flight Simulator”. Jujubee może pochwalić się bardzo pozytywnymi ocenami graczy, widocznymi w iTunes Store. Spółka zgodnie z umową uzyskuje dodatkowy przychód ze sprzedaży gry z tytułu przysługujących jej tantiem. Należy podkreślić, iż prace nad tą produkcją od początku przebiegały zgodnie z harmonogramem.

Drugi kwartał 2016r, był również czasem dalszych wzmożonych prac nad grami: Realpolitiks oraz kluczowym projektem – grą KURSK.

Grywalna wersja Realpolitiks została zaprezentowana na wspomnianej już wcześniej konferencji Digital Dragons 2016 w Krakowie, której sponsorem była Spółka Jujubee.

Podczas ostatniego kwartału Spółka wzięła również udział w targach DevGAMM w Moskwie, gdzie miała okazję zaprezentować wcześniej wymienione tytuły KURSK oraz Realpolitiks, które spotkały się z bardzo pozytywnym odbiorem odwiedzających. Targi DevGAMM w Moskwie oraz Digital Dragons 2016 w Krakowie, stanowiły wspaniałą okazję do zaznajomienia się z innymi twórcami gier, prasą, a także wydawcami i znanymi markami m.in: Microsoft (Xbox), G5 Entertainment, Unity, Intel, Epic Games oraz wieloma innymi, co oprócz zapewnienia świetnej promocji dla Spółki, może stanowić drogę do podjęcia ciekawej i owocnej współpracy.



Należy podkreślić, iż nadal największy nacisk Spółka kładzie na prace związane z grą KURSK, która ma zostać zaprezentowana na targach Gamescom w Kolonii – zarówno w strefie biznesowej jak i w strefie rozrywki, co łącznie daje dwa stoiska. W tej ostatniej udostępnionych zostanie ok. 10 stanowisk z grywalnym demem gry KURSK. Będzie to wyjątkowe wydarzenie, gdyż gracze po raz pierwszy będą mogli się zapoznać z tym nieszablonowym tytułem i Spółka liczy, że w ciągu trwania targów nawet 2 tysiące osób zagra w wersję demo. Dodatkową

atrakcją jest fakt, iż grywalne demo KURSKA, będzie prezentowane na high-endowych komputerach marki Alienware, użyczonych przez firmę DELL.

W zakresie osiągniętych przez emitenta wyników finansowych należy podkreślić, iż okres drugiego kwartału (jak również poprzedniego w bieżącym roku) charakteryzuje się ponoszeniem nakładów inwestycyjnych, związanych z realizacją gier KURSK oraz Realpolitiks. Realizacja budżetów obu tytułów przebiega zgodnie z planem.

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 II 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 PRZYCZYŃ 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 czerwca 2016 roku:

Akcjonariusz	Liczba akcji i głosów na Walnym Zgromadzeniu	Udział w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu
Arkadiusz Duch	520.000	15,62%
Michał Stępień	520.750	15,64%
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 czerwca 2016r, wynosiła 22 osób (dla Spółki pracowała jedna osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę, z resztą osób zawarto umowy 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>