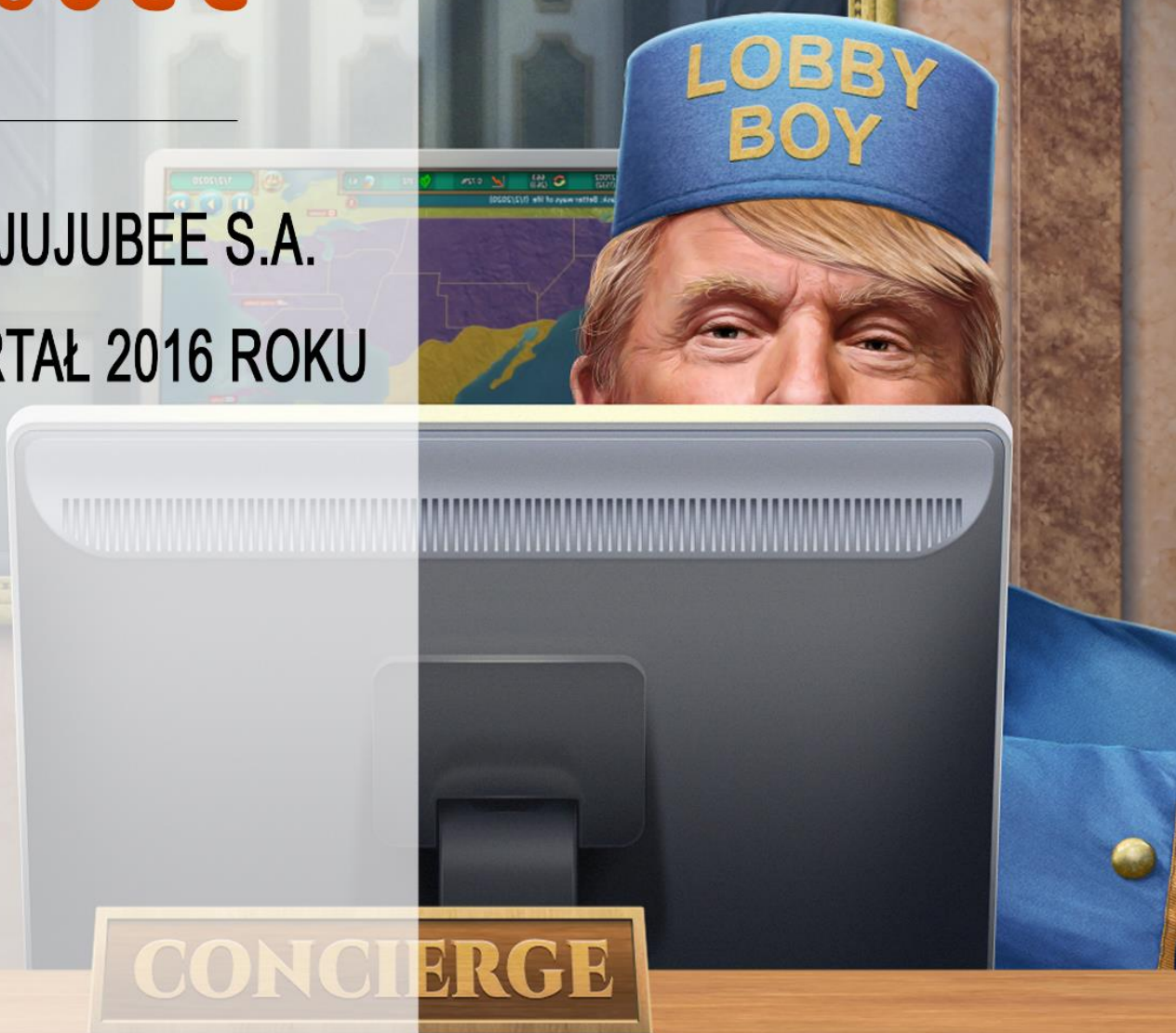




RAPORT JUJUBEE S.A.

ZA IV KWARTAŁ 2016 ROKU



Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność przedstawić osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 października do 31 grudnia 2016 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2015.

IV kwartał 2016 r. był kolejnym intensywnym okresem w sferze operacyjnych działań Spółki związanych z realizacją aktualnych projektów produkcyjnych gier: w tym największego dotychczas dzieła studia, gry przygodowo-dokumentalnej KURSK, której premiera zaplanowana została na drugie półrocze 2017 roku, kolejnego symulatora na zlecenie grupy Astragon Entertainment GmbH oraz tytułu Realpolitiks, w związku z którym na szczególną uwagę zasługuje fakt zawarcia przez Emitenta umowy, na mocy której globalnym wydawcą gry stał się 1C Publishing EU. Data premiery Realpolitiks została wyznaczona na 16 lutego 2017 r.

Spółka w okresie minionego kwartału w dalszym ciągu konsekwentnie realizowała bardzo istotne dla tej branży działania marketingowe, które w szczególności objęły udział emitenta w dwóch prestiżowych imprezach branżowych: Warsaw Games Week oraz Poznań Game Arena. Dzięki uczestnictwu w wyżej wymienionych wydarzeniach zaprezentowano licznie zebranej publiczności oraz prasie, demo flagowego projektu KURSK oraz nadchodzącą produkcję Realpolitiks.

Z satysfakcją informujemy, iż projekt KURSK trzykrotnie znalazł się w TOP 3 najlepszych gier targów - w dwóch plebiscytach zorganizowanych przez IGN Polska oraz w plebiscycie autorstwa serwisu 1indieworld. Niewątpliwie oznacza to, że owa produkcja została doceniona przez prasę oraz przez zwiedzających graczy. Wyróżnienie tej rangi, stanowi dodatkową motywację dla Zarządu Spółki, jak również dla całego zespołu zaangażowanego w realizację projektu.

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom graczy Spółka udzieliła licznych wywiadów, m.in. dla Gazety Wyborczej, jak również dla portalu Live Game Show, wynikiem czego było powstanie materiału wideo ukazującego codzienną pracę zespołu.

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: Navigator Capital S.A., Warszawa ul. Twarda 18

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,
- 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.

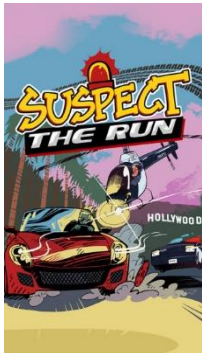
Misją firmy jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć.

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 przepętnionymi 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, umożliwiając 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 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, 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 została ustalona na dzień 16 lutego 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 znajduje się aktualnie w TOP 10 najpopularniejszych dem na Steam (na ponad 1000 pozycji), ponadto w popularnym sklepie Bundlestars Realpolitiks okupuje czołowe miejsca w kategoriach “gry strategiczne” czy “gry przed premierą”. Pozwala to patrzeć z optymizmem na przyjęcie gry przez rynek.

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 niezmiennie 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.

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	31.12.2016	31.12.2015
AKTYWA	1 549 958,74	1 885 334,32
Aktywa trwałe	50 320,61	34 535,52
Wartości niematerialne i prawne	8 979,17	19 754,17
Inne wartości niematerialne i prawne	8 979,17	19 754,17
Rzeczowe aktywa trwałe	29 098,44	7 474,35
Środki trwałe	29 098,44	7 474,35
urządzenia techniczne i maszyny	29 098,44	7 474,35
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 243,00	7 307,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	12 243,00	7 307,00
Aktywa obrotowe	1 499 638,13	1 850 798,80
Zapasy	1 176 127,46	382 832,47
Półprodukty i produkty w toku	1 176 127,46	382 832,47
Należności krótkoterminowe	183 068,19	68 819,18
Należności od pozostałych jednostek	183 068,19	68 819,18
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	104 098,96	1 496,03
- do 12 miesięcy	104 098,96	1 496,03
z tytułu pod., dotacji, ceł, ubezpiec. społ. i zdr.	39 902,00	38 975,00
inne	39 067,23	28 348,15
Inwestycje krótkoterminowe	135 827,18	1 392 087,94
Krótkoterminowe aktywa finansowe	135 827,18	1 392 087,94
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	135 827,18	1 392 087,94
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	135 827,18	1 392 087,94
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 615,30	7 059,21
Aktywa ogółem	1 549 958,74	1 885 334,32
PASYWA	1 549 958,74	1 885 334,32
Kapitał (fundusz) własny	1 395 584,34	1 803 905,13
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	- 408 320,79	118 432,27
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	154 374,40	81 429,19
Rezerwy na zobowiązania	517,00	358,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	517,00	358,00
Zobowiązania krótkoterminowe	153 857,40	81 071,19
Wobec pozostałych jednostek	153 857,40	81 071,19
kredyty i pożyczki	34 542,64	-
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	21 495,03	5 907,87
do 12 miesięcy	21 495,03	5 907,87
z tytułu podatków, ceł, ubezpiec. i innych świadczeń	20 841,46	16 076,32
z tytułu wynagrodzeń	66 943,78	49 556,00
inne	10 034,49	9 531,00
Pasywa ogółem	1 549 958,74	1 885 334,32

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.10- 31.12.2016	01.01- 31.12.2016	01.10- 31.12.2015	01.01- 31.12.2015
Przychody ze sprzedaży	294 501,02	664 170,19	130 522,38	805 854,45
Przychody netto ze sprzedaży produktów	294 501,02	664 170,19	130 522,38	805 854,45
Koszty działalności operacyjnej	284 602,57	1 081 716,61	216 988,36	683 576,79
Amortyzacja	7 005,70	63 105,13	9 671,67	22 751,66
Zużycie materiałów i energii	16 092,79	65 967,02	3 883,43	67 032,49
Usługi obce	70 631,97	321 823,04	63 732,24	196 936,57
Podatki i opłaty	350,00	554,00	253,48	1 532,48
Wynagrodzenia	117 586,36	431 295,49	125 618,93	368 627,69
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	15 949,91	55 390,98	8 096,50	10 370,10
Pozostałe koszty rodzajowe	56 985,84	143 580,95	5 732,11	16 325,80
Zysk (strata) ze sprzedaży	9 898,45	- 417 546,42	- 86 465,98	122 277,66
Pozostałe przychody operacyjne	33,00	1 960,90	223,46	226,56
Inne przychody operacyjne	33,00	1 960,90	223,46	226,56
Pozostałe koszty operacyjne	- 56,72	159,14	5,26	21 468,49
Inne koszty operacyjne	- 56,72	159,14	5,26	21 468,49
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	9 988,17	- 415 744,66	- 86 247,78	101 035,73
Przychody finansowe	785,26	11 662,68	22 426,97	37 946,23
Odsetki	785,26	11 662,68	7 599,20	26 430,45
Inne	-	-	14 827,77	11 515,78
Koszty finansowe	3 510,20	9 015,81	76,96	17 482,69
Odsetki	1 166,98	2 744,35	76,96	17 482,69
Inne	2 343,22	6 271,46	-	-
Zysk (strata) z działalności gospodarczej	7 263,23	- 413 097,79	- 63 897,77	121 499,27
Zysk (strata) brutto	7 263,23	- 413 097,79	- 63 897,77	121 499,27
Podatek dochodowy	-	-	- 13 017,00	10 016,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku	- 4 777,00	- 4 777,00	- 6 949,00	- 6 949,00
Zysk (strata) netto	12 040,23	- 408 320,79	- 43 931,77	118 432,27

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.10- 31.12.2016	01.01- 31.12.2016	01.10- 31.12.2015	01.01- 31.12.2015
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 383 544,11	1 803 905,13	1 847 836,90	138 269,86
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO) po korektach	1 383 544,11	1 803 905,13	333 000,00	138 269,86
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	333 000,00	333 000,00	333 000,00	250 000,00
Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	-	-	-	83 000,00
zwiększenie (z tytułu)	-	-	-	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	1 589 019,48	90 000,00
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-	-	-	1 499 019,48
zwiększenie (z tytułu)	-	-	-	1 499 019,48
emisji akcji powyżej wartości nominalnej	-	-	-	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 (z tytułu)	-	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	- 408 320,79	- 408 320,79	118 432,27	118 432,27
zysk netto	-		118 432,27	118 432,27
strata netto	- 408 320,79	- 408 320,79		
odpisy z zysku	-	-	-	-
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 395 584,34	1 395 584,34	1 803 905,13	1 803 905,13
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 395 584,34	1 395 584,34	1 803 905,13	1 803 905,13

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.10- 31.12.2016	01.01- 31.12.2016	01.10- 31.12.2015	01.01- 31.12.2015
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	12 040,23	- 408 320,79	- 43 931,77	118 432,27
Korekty razem	- 308 315,74	- 812 510,72	- 256 430,55	- 381 771,40
Amortyzacja	7 005,70	63 105,13	9 671,67	22 751,66
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	381,72	- 8 918,33	- 7 522,24	7 462,91
Zmiana stanu rezerw	159,00	159,00	358,00	358,00
Zmiana stanu zapasów	- 250 111,14	- 793 294,99	- 382 832,47	- 382 832,47
Zmiana stanu należności	- 79 250,65	- 114 249,01	147 538,12	- 44 861,28
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11 521,61	38 243,57	- 12 382,85	29 628,26
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 978,02	2 443,91	- 11 260,78	- 14 278,48
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	- 296 275,51	- 1 220 831,51	- 300 362,32	- 263 339,13
Wpływy	785,26	11 662,68	258 384,64	260 805,22
Z aktywów finansowych, w tym:	785,26	11 662,68	7 599,20	10 019,78
w pozostałych jednostkach	785,26	11 662,68	7 599,20	10 019,78
odsetki	785,26	11 662,68	7 599,20	10 019,78
Inne wpływy inwestycyjne			250 785,44	250 785,44
Wydatki	18 707,10	78 890,22	32 480,06	294 973,71
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	18 707,10	78 890,22	32 480,06	44 188,27
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-			250 785,44
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-III)	- 17 921,84	- 67 227,54	225 904,58	- 34 168,49
Wpływy	18 617,30	34 542,64	-	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	18 617,30	34 542,64		
Wydatki	1 166,98	2 744,35	76,96	17 482,69
Odsetki	1 166,98	2 744,35	76,96	17 482,69
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-III)	17 450,32	31 798,29	- 76,96	1 529 720,31
Przepływy pieniężne netto razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	- 296 747,03	- 1 256 260,76	- 74 534,70	1 232 212,69
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	- 296 747,03	- 1 256 260,76	- 74 534,70	1 232 212,69
Środki pieniężne na początek okresu	432 574,21	1 392 087,94	1 466 622,64	159 875,25
Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	135 827,18	135 827,18	1 392 087,94	1 392 087,94

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

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

ISTOTNE DOKONANIA LUB NIEPOWODZENIA EMITENTA W IV KWARTALE 2016 R. WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ

Jednym z najważniejszych zdarzeń IV kwartału 2016 r., było podpisanie dnia 20.10.2016r. umowy na mocy której globalnym wydawcą gry strategicznej czasu rzeczywistego Realpolitiks stał się 1C Publishing EU (raport ESPI nr 7/2016). Premiera gry nastąpi w dniu 16 lutego 2017 r., a w wersji mobilnej iOS i Android w I półroczu 2017 r. (raport ESPI 5/2017).

IV kwartał 2016 r. był również związany z działaniami promocyjnymi Emitenta.

Spółka uczestniczyła w dwóch największych krajowych imprezach branżowych tj. Warsaw Games Week oraz Poznań Game Arena. Wynikiem obu imprez było dwukrotne wyróżnienie w postaci przyznania trzeciego miejsca dla gry KURSK, w dwóch plebiscytach organizowanych przez IGN Polska oraz 1ndieworld. Zarówno targi w Warszawie jak i targi w Poznaniu okazały się doskonałą okazją do nawiązania wielu nowych kontaktów branżowych oraz do rozmów z prasą.

W grudniu 2016 r. czołowe produkcje studia Jujubee tj. KURSK oraz Realpolitiks znalazły się w rankingu najciekawszych polskich gier 2017 opublikowanym przez PPE portal graczy, w zestawieniu najważniejszych polskich premier w 2017 r. według portalu Gamerweb oraz w rankingu Top 5 gier 2016 r. według polskich deweloperów. Nie można również pominąć wyróżnienia przyznanego Spółce przez czytelników serwisu GRYOnline.pl, gdzie gra Realpolitiks znalazła się w rankingu najbardziej oczekiwanych gier strategicznych.

Prezes Spółki Michał Stępień udzielił m.in. wywiadu dla Gazety Wyborczej, w którym opowiedział na przykładzie gry KURSK, o kwestii poruszania przez gry tematów poważnych i wzniosłych, a także wywiadu dla Portalu Strefa inwestorów – praktycznie o inwestowaniu, w którym nakreślił plany Jujubee S.A.

Pod względem osiągniętych wyników finansowych IV kwartał był dla Spółki najlepszym okresem 2016 roku, podczas którego osiągnięto niewielki zysk netto. Choć nie pozwoliło to na wykazanie dodatniego wyniku w skali całego roku, to należy podkreślić, iż w poprzednich okresach, Jujubee intensywnie rozbudowywało zespół produkcyjny co przełożyło się na istotny w porównaniu do 2015 roku wzrost stałych kosztów emitenta. Ponadto w 2016 roku na rynku nie pojawiła się żadna produkcja własna Spółki, co także istotnie wpłynęło na wynik finansowy. Wszelkie prace związane z produkcją gier są realizowane przez Emitenta 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 IV kwartale 2016 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 -14 lutego 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.

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 31 grudnia 2016r, wynosiła 26 osób (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>