



RAPORT JUJUBEE S.A. ZA I KWARTAŁ 2017 ROKU

Szanowni Państwo,

w niniejszym raporcie mamy przyjemność przedstawić osiągnięcia oraz wyniki finansowe Spółki Jujubee w okresie od 1 stycznia do 31 marca 2017 r. wraz z zestawieniem porównawczym za tożsamy okres w roku 2016.

I kwartał 2017r. obfitował w wiele istotnych pozytywnych dla rozwoju Spółki wydarzeń, zarówno na płaszczyźnie wyników finansowych jak również na polu marketingowym. 16 lutego miała miejsce premiera własnej produkcji studia Jujubee gry „Realpolitiks”, której koszty produkcji zwróciły się zaledwie w kilka dni od chwili jej wydania. Sama produkcja nie zawiodła graczy i spotkała się z niezwykle pozytywnym odbiorem. Na podstawie informacji otrzymanej od wydawcy 1 C Company EU, tylko przez kanał Steam w przeciągu pierwszych kilku dni od premiery sprzedano 10.500 sztuk gry „Realpolitiks”. Według analiz Spółki koszty produkcji tejże gry jak również działań marketingowych z nią związanych zwróciły się przy sprzedaży ok. 10.000 sztuk.

Kolejnym istotnym wydarzeniem niewątpliwie było podpisanie w dniu 14 marca aneksu do umowy zawartej dnia 13.10.2014r., z niemieckim partnerem Astragon Entertainment GmbH, którego przedmiotem była konwersja gry Take off – The Flight Simulator na platformę PC. Gra wyprodukowana przez Emitenta trafiła do sprzedaży 9.06.2016r. Kontynuacja współpracy obu Spółek po bardzo dobrym przyjęciu gry przez rynek, niewątpliwie jest świadectwem profesjonalizmu Spółki oraz wysokiej jakości wykonywanych przez nią prac. Potwierdzeniem powyższych słów z całą pewnością jest fakt, iż gra Take off – The Flight Simulator została nagrodzona 1 miejscem w niemieckim konkursie "Show Your App Award 2017" w kategorii "Gry i rozrywka". Wyróżnienie tej rangi, stanowi dodatkową motywację dla Zarządu Spółki, jak również dla całego zespołu zaangażowanego w realizację projektu.

W minionym kwartale Spółka nie zaniedbała również działań marketingowych. Przedstawiciele Jujubee wzięli udział w konferencji branżowej White Nights Conference, która odbyła się w Pradze. Podczas wspomnianego wydarzenia promowano najnowsze dzieło Emitenta – grę „Realpolitiks”, jak również nadchodzącą wielkimi krokami flagową produkcję studia KURSK.

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. Droga 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.

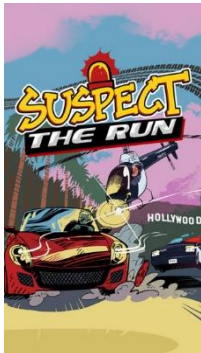
Misją firmy jest tworzenie pasjonujących i atrakcyjnych wizualnie gier skierowanych do osób poszukujących nietuzinkowych i wartych zapamiętania przeżyć.

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, umożliwiający graczom rywalizowanie ze sobą przez internet (na każdej z platform).

Gry w produkcji i planowane

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



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

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

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

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

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

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



Średniej wielkości tytuł, gra strategiczna z rozgrywką w czasie rzeczywistym, stawiająca duży nacisk na aspekty ekonomiczne i polityczne oraz na wymiar moralny podejmowanych przez graczy decyzji. Premiera gry w wersji na komputery PC, Mac oraz Linux miała miejsce 16 lutego 2017 r. – obecnie rozwijana jest wersja mobilna gry.

Rozgrywka została zaprezentowana po raz pierwszy na majowej konferencji Digital Dragons 2016 w Krakowie, której jednym ze sponsorów było Jujubee S.A. i od tego czasu gra jest silnie promowana zarówno na imprezach branżowych jak i w mediach. Tytuł spotkał się z żywym zainteresowaniem polskiej prasy i doczekał się m.in. obszernej zapowiedzi w największym polskim serwisie o grach wideo (<http://www.gry-online.pl/S022.asp?ID=11284>). Pierwsze recenzje również potwierdzają, że Realpolitiks spełnia zakładane założenia i jest grą mogącą przypaść do gustu graczom. Największy miesięcznik o grach wideo w Polsce, CD-Action, napisał: „*Realpolitiks to naprawdę dobra rzecz nie tylko dla fanów strategicznego political fiction i znakomity wstęp do świata grand strategy. Polecam.*” Autorzy licznych pozytywnych recenzji, które już pojawiły się w mediach (m.in. ocena 4.5/5 od serwisu Dobre Programy czy 8/10 od amerykańskiego portalu Voletic.com) często podkreślają, że brakowało produkcji koncentrującej się na wydarzeniach współczesnych i że uproszczona rozgrywka może odpowiadać większej liczbie graczy, których produkcje typu grand-strategy często odrzucają wysokim poziomem skomplikowania. Zdają się to potwierdzać reakcje graczy – demo Realpolitiks przez długi czas znajdowało się w zestawieniu TOP 10 najpopularniejszych dem na Steam (na ponad 1000 pozycji), ponadto produkcja przez długi czas okupowała wysokie miejsca (również TOP 10) w zestawieniach sprzedaży popularnych sklepów cyfrowych. Warto

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

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

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

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

TAKE OFF – THE FLIGHT SIMULATOR (<http://www.takeoff-mobile.com>) – (iOS, Android)



Wysokobudżetowy symulator lotniczy stworzony z myślą o platformach mobilnych, którego premiera miała miejsce w II kwartale 2016 r. Aktualnie rozwijane są aktualizacje poszerzające zawartość gry (dodatkowe misje i samoloty). Spółka realizuje ten projekt na zlecenie firmy Astragon Entertainment GmbH, znanego wydawcy gier, który specjalizuje się w produkcji symulatorów. Najbardziej rozpoznawalne to „Car Mechanic Simulator 2014”, serie „Farming Simulator” i „Bus Simulator” czy 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.

Sukces gry sprawił, że obecnie rozwijana jest przez Spółkę (na zlecenie partnera niemieckiego Astragon Entertainment GmbH) wersja na komputery PC. Jujubee będzie otrzymywać istotny procent od sprzedaży tego tytułu gdy tylko trafi on na rynek.

NOWY SYMULATOR (iOS, Android)

Bardzo udana współpraca pomiędzy Jujubee S.A. a Astragon Entertainment GmbH przy okazji realizowania projektu „Take Off – The Flight Simulator”, zaowocowała rozpoczęciem prac nad następnym wspólnym projektem. Nowy tytuł zlecony przez niemieckiego wydawcę jest również grą należącą do segmentu symulatorów. Różnić się on będzie jednak zarówno tematycznie jak i zakresem prac. Nowy symulator będzie bardziej rozbudowany i oferować będzie bardziej zaawansowane funkcje. Choć charakter współpracy pomiędzy Jujubee i wydawcą pozostał bez zmian, to nadmienić trzeba korzystniejsze warunki nowego kontraktu, który gwarantuje Spółce nie tylko większe wynagrodzenie z tytułu realizacji projektu, ale także wyższe tantiemy od sprzedaży. Aktualnie tytuł znajduje się w fazie pełnej produkcji. Czas realizacji powinien być niewiele dłuższy (z racji na większy zakres projektu) od czasu produkcji gry Take Off – The Flight Simulator.

KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (dane w PLN)

BILANS	31.03.2017	31.03.2016
AKTYWA	1 774 468,24	1 913 934,04
Aktywa trwałe	140 320,85	33 971,32
Wartości niematerialne i prawne	6 285,41	19 754,17
Inne wartości niematerialne i prawne	6 285,41	19 754,17
Rzeczowe aktywa trwałe	46 389,44	6 910,15
Środki trwałe	46 389,44	6 910,15
urządzenia techniczne i maszyny	46 389,44	6 910,15
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	87 646,00	7 307,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	87 646,00	7 307,00
Aktywa obrotowe	1 634 147,39	1 879 962,72
Zapasy	1 134 192,33	533 714,82
Półprodukty i produkty w toku	1 134 192,33	533 714,82
Należności krótkoterminowe	382 536,08	81 405,30
Należności od pozostałych jednostek	358 858,58	81 405,30
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	300 179,46	13 434,92
- do 12 miesięcy	300 179,46	13 434,92
z tytułu pod., dotacji, ceł, ubezpiec. społ. i zdr.	20 558,00	38 444,00
inne	38 121,12	29 526,38
Inwestycje krótkoterminowe	114 122,36	1 259 470,14
Krótkoterminowe aktywa finansowe	114 122,36	1 259 470,14
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	114 122,36	1 259 470,14
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	114 122,36	1 247 549,81
- inne środki pieniężne	0,00	11 920,33
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 296,62	5 372,46
Aktywa razem	1 774 468,24	1 913 934,04
PASYWA	1 774 468,24	1 913 934,04
Kapitał (fundusz) własny	1 555 630,24	1 724 220,92
Kapitał (fundusz) podstawowy	333 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	1 589 019,48	1 589 019,48
Kapitał (fundusz) zapasowy	1 589 019,48	1 589 019,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-470 200,97	-118 114,35
Zysk (strata) netto	103 811,73	-79 684,21
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	218 838,00	189 713,12
Rezerwy na zobowiązania	523,00	358,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	523,00	358,00
Zobowiązania krótkoterminowe	218 315,00	189 355,12
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	218 315,00	189 355,12
kredyty i pożyczki	24,00	83,66
inne zobowiązania finansowe	84 272,00	81 105,01
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	25 616,67	22 877,56
- do 12 miesięcy	25 616,67	22 877,56
z tytułu podatków, ceł, ubezpiec. i innych świadczeń	22 322,75	22 907,89
z tytułu wynagrodzeń	73 548,58	43 319,00
inne	12 531,00	19 062,00
Pasywa razem	1 774 468,24	1 913 934,04

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.03-31.03.2017	01.03-31.03.2016
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	586 895,84	126 536,16
Przychody netto ze sprzedaży produktów	586 895,84	126 536,16
Koszty działalności operacyjnej	476 595,28	215 431,48
Amortyzacja	10 442,04	26 611,34
Zużycie materiałów i energii	244 251,33	11 909,76
Usługi obce	62 676,20	64 782,98
Podatki i opłaty, w tym:	53,13	17,00
Podatki i opłaty	53,13	17,00
Wynagrodzenia	134 737,30	99 071,64
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	13 355,16	3 076,91
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	13 355,16	3 076,91
- emerytalne	2 434,58	0,00
Pozostałe koszty rodzajowe	11 080,12	9 961,85
Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	110 300,56	-88 895,32
Pozostałe przychody operacyjne	1,76	1 501,23
Inne przychody operacyjne	1,76	1 501,23
Pozostałe koszty operacyjne	1,08	0,12
Inne koszty operacyjne	1,08	0,12
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	110 301,24	-87 394,21
Przychody finansowe	88,35	7 711,79
Odsetki, w tym:	88,35	3 844,30
Odsetki	88,35	3 844,30
Inne	0,00	3 867,49
Koszty finansowe	6 577,86	1,79
Odsetki, w tym:	1 536,32	1,79
Odsetki	1 536,32	1,79
Inne	5 041,54	0,00
Zysk (strata) brutto (F+G-H)	103 811,73	-79 684,21
Zysk (strata) netto (I - J - K)	103 811,73	-79 684,21

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW WŁASNYCH	01.03-31.03.2017	01.03-31.03.2016
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 451 818,51	1 803 905,13
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	1 451 818,51	1 803 905,13
Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	333 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	333 000,00	333 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 589 019,48	1 589 019,48
Kapitał zapasowy na koniec okresu	1 589 019,48	1 589 019,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-118 114,35	-236 546,62
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach		-236 546,62
zwiększenie (z tytułu)		118 432,27
zysk		118 432,27
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu		-118 114,35
Strata z lat ubiegłych na początek okresu,	-118 114,35	
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-118 114,35	
zmniejszenie (z tytułu)	-352 086,62	
podział zysków	-352 086,62	
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-470 200,97	
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-470 200,97	-118 114,35
Wynik netto	103 811,73	-79 684,21
zysk netto	103 811,73	
strata netto		-79 684,21
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 555 630,24	1 724 220,92
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 555 630,24	1 724 220,92

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.03-31.03.2017	01.03-31.03.2016
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk (strata) netto	103 811,73	-79 684,21
Korekty razem	-64 533,66	-30 812,62
Amortyzacja	10 442,04	26 611,34
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	1 447,97	-3 842,51
Zmiana stanu zapasów	54 325,99	-150 882,35
Zmiana stanu należności	-201 885,05	-12 586,12
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	70 397,80	108 200,27
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	737,59	1 686,75
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	39 278,07	-110 496,83
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	88,35	3 844,30
Z aktywów finansowych, w tym:	88,35	3 844,30
w pozostałych jednostkach	88,35	3 844,30
odsetki	88,35	3 844,30
Wydatki	25 039,28	26 047,14
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	25 039,28	26 047,14
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-24 950,93	-22 202,84
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wpływy	-34 518,64	83,66
Kredyty i pożyczki	-34 518,64	83,66
Wydatki	1 536,32	1,79
Odsetki	1 536,32	1,79
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-III)	-36 054,96	81,87
Przepływy pieniężne netto razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	-21 727,82	-132 617,80
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-21 727,82	-132 617,80
Środki pieniężne na początek okresu	135 850,18	1 392 087,94
Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)	114 122,36	1 259 470,14

W odniesieniu do osiągniętych przez Emitenta wyników finansowych za pierwszy kwartał 2017 r., należy podkreślić, iż zgodnie z przyjętymi zasadami rachunkowości całkowite nakłady poniesione na produkcję gry Realpolitik w wersji na PC/Mac (które zwróciły się już w pierwszych dniach po jej premierze) zostały zaliczone w koszty Spółki. Miało to wpływ na wysokość wykazanego zysku netto. Jednocześnie oznacza to, że w kolejnych okresach przychody ze sprzedaży tego tytułu stanowić będą dochód nieobciążony kosztami produkcji gry.

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

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

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

Jednym z najważniejszych zdarzeń I kwartału 2017 r., było wydanie przez Emitenta własnej produkcji gry „Realpolitiks”. Premiera nastąpiła 16 lutego, zaś 20 lutego Spółka na podstawie informacji pozyskanych od wydawcy 1C Company EU poinformowała, że tylko przez kanał Steam sprzedano 10.500 sztuk gry, gdzie jak szacowano koszty jej produkcji jak również koszty działań marketingowych zwróciły się już przy sprzedaży 10.000 sztuk. Gra spotkała się z niezwykle pozytywnym odbiorem oraz wieloma dobrymi recenzjami. Między innymi „Realpolitiks” został wyróżniony banerem na stronie głównej Steam, a zaledwie kilka dni od premiery znalazł się w czołówce bestsellerów.



Serwis Odd Tale Studios ocenił grę na 4/5 i napisał między innymi: "Jak się okazało spędziłem z grą aż 4.5 godziny za jednym zamachem (to moja najdłuższa nieprzerwana sesja od lat) walcząc o wyższą pozycję w światowym rankingu. Pełne opanowanie zarządzania państwem zajęło mi chwilę, ale było warto". Gra Spotkała się również z pozytywną opinią polskiego oddziału popularnego serwisu Eurogamer.pl, portalu Interia, magazynu PIXEL czy portalu Follow Games. W jednym z numerów miesięcznika CD – Action pojawiło się także demo gry „Realpolitiks”.

Kolejnym istotnym w minionym kwartale osiągnięciem Spółki, które niewątpliwie odnajdzie odzwierciedlenie w przyszłych wynikach finansowych Spółki, było podpisanie aneksu do umowy z niemieckim partnerem Astragon Entertainment GmbH, którego przedmiotem była konwersja gry Take off – The Flight Simulator na platformę PC.

Spółka sukcesywnie rozwija również swój flagowy projekt KURSK, poszerzając zespół o kolejnych wykwalifikowanych specjalistów.

I kwartał 2017r., upłynął również pod kątem wielu wydarzeń marketingowych: liczne wywiady do prasy i portalów internetowych, jak również uczestnictwo w konferencji branżowej White Nights Conference, podczas której promowano najnowszą produkcję „Realpolitiks” oraz nadchodzącą produkcję KRUSK.

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 I 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 PRZYCZYN 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 -11 maja 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.

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

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

Liczba zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty w dniu 31 marca 2017 r. wynosiła 29 osób (dla Spółki pracowały dwie osoby zatrudnione na podstawie umowy o pracę, z resztą osób zawarto umowy zlecenie i o dzieło).

JUJUBEE S.A. W INTERNECIE:

- Strona internetowa: <http://jujube.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/jujube>
- Kanał RSS: <http://jujube.pl/rss.php>