



RAPORT JUJUBEE S.A.
ZA I KWARTAŁ 2016 ROKU



Szanowni Państwo,

Niniejszym mamy przyjemność zaprezentować wyniki finansowe osiągnięte przez Jujubee S.A. w okresie od 1 stycznia do 31 marca 2016 roku wraz z porównawczym przedstawieniem danych za okres analogiczny w roku 2015.

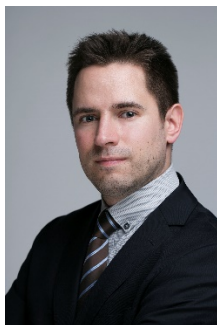
Pierwszy kwartał bieżącego roku upłynął pod znakiem wzmoczonych prac nad grą „Take Off – The Flight Simulator”, realizowanej na zlecenie wydawcy Astragon Entertainment GmbH, której premiera odbędzie się już niebawem, a mianowicie 09.06.2016r. Spółka równocześnie prowadzi prace nad grami „KURSK” oraz „REALPOLITIKS”. W celu sprawnej realizacji zadań, po raz kolejny zadbano o zwiększenie liczebności zespołu.

Nie zapomniano również o odpowiedniej promocji Spółki i powstających tytułów. W związku z rychłą premierą gry „Take Off – The Flight Simulator” powstały dzienniki deweloperskie, mające na celu przedstawienie dodatkowych informacji na temat produkcji. Dodatkowo Spółka prowadziła liczne działania przygotowawcze związane z uczestnictwem Spółki w konferencji DevGAMM w Moskwie w dniach od 12 do 13 maja 2016r. oraz w konferencji Digital Dragons w Krakowie w dniach 16 do 17 maja 2016r. W omawianym okresie rozpoczęto także prace nad grywalnym demem gry „KURSK”, które zostanie udostępnione graczom na stoisku firmowym Jujubee na targach Gamescom w Kolonii – największej imprezie branżowej na świecie.

Zarząd Spółki dziękuje akcjonariuszom za zaufanie, równocześnie zapewniając, iż w kolejnych okresach sprawozdawczych w dalszym ciągu 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@jujube.pl

adres głównej strony internetowej : <http://jujube.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 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)



Gra przygodowa z widokiem z pierwszej osoby, z elementami walki, dialogami i QTE, kierowana do osób chcących przeżyć filmowe doświadczenie. Gra oferuje ma rozgrywkę

w bardzo wysokiej jakości, ale zamkniętą w jednej lokacji. Tytuł odpowiadać będzie potrzebom graczy szukających nieszablonowej rozgrywki, poszukującym filmowych emocji, umożliwi przeżycie sfabularyzowanej i nietuzinkowej przygody wymagającej od gracza zróżnicowanych umiejętności.

W grze silny akcent będzie postawiony na fabułę, dialogi i umiejętność 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”.

Obecnie trwają zaawansowane prace nad projektem. Zespół Jujubee pracuje nad uzyskaniem jak najwyższej jakości, tak by gra mogła konkurować z najlepszymi grami 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).

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 zostanie zaprezentowana po raz pierwszy na majowej konferencji Digital Dragons 2016 w Krakowie, której jednym ze sponsorów jest Jujubee S.A.

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



Wysokobudżetowy symulator lotniczy tworzony z myślą o platformach mobilnych. 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 zaoferuje graczom możliwość latania najpopularniejszymi i odwzorowanymi w najmniejszym detalu maszynami – od małych awionetek po największe na świecie samoloty pasażerskie. Do dyspozycji gracza oddany zostanie archipelag hawajski, w obrębie którego będzie mógł wykonywać swobodne i dowolne loty, ponadto odbiorca uzyska dostęp do najważniejszych lotnisk na świecie

– takich jak Nowy Jork, Paryż, Frankfurt, Moskwa, Sydney czy Dubaj. Tytuł będzie najbardziej rozbudowaną tego typu produkcją mobilną na rynku i umożliwi graczom także rozegranie kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, budowę własnej linii lotniczej czy zarządzanie potężną flotą samolotów.

Premiera gry będzie mieć miejsce 9 czerwca 2016 roku na platformach iOS i Android. Zgodnie z umową, oprócz wynagrodzenia otrzymywanego 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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01-31.03.2016	01.01-31.03.2015
Przychody ze sprzedaży	126 536,16	165 478,67
Przychody netto ze sprzedaży produktów	126 536,16	165 478,67
Koszty działalności operacyjnej	215 431,48	124 202,19
Amortyzacja	26 611,34	457,26
Zużycie materiałów i energii	11 909,76	13 502,68
Usługi obce	64 782,98	31 625,25
Podatki i opłaty	17,00	350,00
Wynagrodzenia	99 071,64	78 267,00
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	3 076,91	0,00
Pozostałe koszty rodzajowe	9 961,85	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-88 895,32	41 276,48
Pozostałe przychody operacyjne	1 501,23	-3 304,31
Inne przychody operacyjne	1 501,23	-3 304,31
Pozostałe koszty operacyjne	0,12	4 863,43
Inne koszty operacyjne	0,12	4 863,43
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-87 394,21	33 108,74
Przychody finansowe	7 711,79	0,00
Odsetki	3 844,30	0,00
Inne	3 867,49	0,00
Koszty finansowe	1,79	678,98
Odsetki	1,79	613,87
Inne	0,00	65,11
Zysk (strata) z działalności gospodarczej	-79 684,21	32 429,76
Zysk (strata) brutto	-79 684,21	32 429,76
Zysk (strata) netto	-79 684,21	32 429,76

BILANS	01.01-31.03.2016	01.01-31.03.2015
AKTYWA	1 913 934,04	171 287,10
Aktywa trwałe	33 971,32	20 834,65
Wartości niematerialne i prawne	19 754,17	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	19 754,17	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	6 910,15	5 334,65
Środki trwałe	6 910,15	5 334,65
urządzenia techniczne i maszyny	6 910,15	5 334,65
Inwestycje długoterminowe	0,00	15 500,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	15 500,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7 307,00	0,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	7 307,00	0,00
Aktywa obrotowe	1 879 962,72	150 452,45
Zapasy	533 714,82	0,00
Półprodukty i produkty w toku	533 714,82	0,00
Należności krótkoterminowe	81 405,30	34 452,70
Należności od pozostałych jednostek	81 405,30	34 452,70
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	13 434,92	868,70
- do 12 miesięcy	13 434,92	868,70
z tytułu pod., dotacji, ceł, ubezpiec. społ. i zdr.	38 444,00	26 794,00
inne	29 526,38	6 790,00
Inwestycje krótkoterminowe	1 259 470,14	115 999,75
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 259 470,14	115 999,75
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 259 470,14	115 999,75
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 247 549,81	115 999,75
inne środki pieniężne	11 920,33	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	5 372,46	0,00
Aktywa ogółem	1 913 934,04	171 287,10
PASYWA	1 913 934,04	171 287,10
Kapitał (fundusz) własny	1 724 220,92	170 699,62
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	-79 684,21	32 429,76
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	189 713,12	587,48
Rezerwy na zobowiązania	358,00	0,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	358,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	189 355,12	587,48
Wobec pozostałych jednostek	189 355,12	587,48
kredyty i pożyczki	83,66	0,00
inne zobowiązania finansowe	81 105,01	0,00
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	22 877,56	587,48
do 12 miesięcy	22 877,56	587,48
z tytułu podatków, ceł, ubezpiec. i innych świadczeń	22 907,89	0,00
z tytułu wynagrodzeń	43 319,00	0,00
inne	19 062,00	0,00
Pasywa ogółem	1 913 934,04	171 287,10

ZESTAWIENIE ZMIAN KAPITAŁÓW	01.01-31.03.2016	01.01-31.03.2015
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 803 905,13	138 269,86
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO) po korektach	1 803 905,13	138 269,86
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	333 000,00	250 000,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	333 000,00	250 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 589 019,48	90 000,00
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	34 816,48
zwiększenie (z tytułu)	0,00	34 816,48
– z podziału zysku		34 816,48
Kapitał zapasowy na koniec okresu	1 589 019,48	124 816,48
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-236 546,62	-236 546,62
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-236 546,62	-236 546,62
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-236 546,62	-236 546,62
zwiększenie (z tytułu)	118 432,27	0,00
zysk	118 432,27	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-118 114,35	-236 546,62
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-118 114,35	-236 546,62
Wynik netto	-79 684,21	32 429,76
zysk netto	0,00	32 429,76
strata netto	-79 684,21	0,00
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 724 220,92	170 699,62
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	1 724 220,92	170 699,62

PRZEPŁYWY	01.01-31.03.2016	01.01-31.03.2015
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk (strata) netto	-79 684,21	32 429,76
Korekty razem	-30 812,62	-45 191,39
Amortyzacja	26 611,34	457,26
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-3 842,51	613,87
Zmiana stanu zapasów	-150 882,35	0,00
Zmiana stanu należności	-12 586,12	-8 373,80
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	108 200,27	-37 976,45
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 686,75	87,73
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	-110 496,83	-12 761,63
Wpływy	3 844,30	0,00
Z aktywów finansowych, w tym:	3 844,30	0,00
b) w pozostałych jednostkach	3 844,30	0,00
- odsetki	3 844,30	0,00
Wydatki	26 047,14	15 500,00
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	26 047,14	0,00
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	15 500,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-22 202,84	-15 500,00
Wpływy	83,66	-39 688,06
Kredyty i pożyczki	83,66	-39 688,06
Wydatki	1,79	613,87
Odsetki	1,79	613,87
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	81,87	-40 301,93
Przepływy pieniężne netto razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	-132 617,80	-68 563,56
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-132 617,80	-68 563,56
Środki pieniężne na początek okresu	1 392 087,94	184 563,31
Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	1 259 470,14	115 999,75

ZASADY PRZYJĘTE PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

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

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

W I kwartale 2016 roku trwały wzmożone prace nad grą „Take Off – The Flight Simulator”, której ostateczna data wydania została ustalona przez Astragon Entertainment na 9 czerwca 2016r. Spółka będzie uzyskiwać dodatkowy przychód ze sprzedaży gry z tytułu przysługujących jej tantiem. Prace nad tą produkcją od początku przebiegały zgodnie z harmonogramem. W celu promocji gry, Spółka nagrała materiał „zza kulis”, w którym członkowie zespołu produkcyjnego dzielą się ciekawymi informacjami na temat tego tytułu.

We wspomnianym okresie również duży wysiłek został włożony w realizację dwóch pozostałych projektów – gry Realpolitiks oraz najważniejszego tytułu Studia – gry KURSK. Jeśli chodzi o tę pierwszą, to planowane jest pokazanie jej grywalnej wersji na konferencji Digital Dragons 2016 w Krakowie, której sponsorem jest Jujubee. Odwiedzający stoisko firmy będą mogli jako pierwsi zapoznać się z grywalną wersją tego produktu.

Nie mniej istotne prace związane były z grą KURSK. Spółka będzie posiadać dwa stoiska na targach Gamescom w Kolonii – zarówno w strefie biznesowej jak i w strefie rozrywki. 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. W I kwartale 2016 roku trwały także intensywne rozmowy z producentami komputerów i wszystko wskazuje na to, że jeden z najbardziej znaczących, znany z produkcji high-endowych zestawów i laptopów dla graczy, dostarczy urządzenia na których pokazywana będzie gra KURSK. Zapewni to także Spółce dodatkowy marketing. Na targach planowane jest ponadto udostępnienie grywalnej wersji gry Realpolitiks.



W omawianym okresie Spółka przeprowadziła także skan postaci na potrzeby gry KURSK. Dla przypomnienia technologia ta umożliwia „przeniesienie” prawdziwego aktora do środowiska wirtualnego gry, z zachowaniem najwyższej jakości. W celu zagwarantowania zaś realizmu i dla

zapewnienia jak najwyższej wiarygodności, Jujubee zatrudniło konsultanta w randze kapitana, który mieszkał w Sewastopolu na Krymie, gdzie służył na wojskowych jednostkach pływających. Do udźwiękowienia gry zatrudniono zaś Adama Skorupę – twórcę odpowiedzialnego m.in. za udźwiękowanie gier z serii Wiedźmin.

W związku z prowadzonymi projektami, Emitent w okresie pierwszego kwartału 2016 roku, nadal zwiększał zatrudnienie w zespole produkcyjnym. Działania te miały wpływ na niewielki, zgodny z przyjętymi założeniami wzrost kosztów funkcjonowania Spółki. W ramach uzupełnienia kadry Spółce udało się pozyskać doświadczonych pracowników, co ma oczywiste istotne znaczenie dla jakości gier czy realizacji przyjętych harmonogramów.

STANOWISKO ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA ROK 2016

Spółka nie publikowała żadnych prognoz wyników, w szczególności na rok obrotowy 2015.

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 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 31 marca 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 31 marca 2016 r, wynosiła 21 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>