



INTERMARUM S. A.

**RAPORT OKRESOWY ZA
IV KWARTAŁ 2023 R.**

Opole, dnia 14 luty 2024 r.



1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Korzystając z okazji publikacji niniejszego raportu kwartalnego, jako Zarząd Spółki, chcielibyśmy szerzej odnieść się do minionego roku jak i przyszłości, zarówno w kontekście firmy INTERMARUM jak i branży Gamedev. Rok 2023 był z pewnością ekstremalnie trudny z punktu widzenia branży. Jak wskazują dane, o ile w roku 2021 do firm trafiło z samych funduszy inwestycyjnych prawie 10 mld USD, tak w 2023 było to już tylko około 2 mld USD. To rok anulowanych projektów, zwolnień i wstrzymania rekrutacji. O ile powoli widać ożywienie, tak nie należy mieć specjalnie złudzeń - ten rok również będzie trudny dla całej branży.

Nie inaczej jest w naszym przypadku - produkcja Orange.2 mimo wielu prób i dobrych opinii o jakości prezentowanych materiałów, nie znalazła wydawcy, który byłby gotów sfinansować ukończenie gry. Poziom tego co przygotowaliśmy potwierdziło przyznanie nam dofinansowania w ramach programu Epic MegaGrants, czy opinia w ramach audytu przeprowadzona przez RocketRide Games - kanadyjską firmę consultingową, pośredniczącą w umowach wydawniczych. Co więcej - niektóre decyzje o podjęciu współpracy były blokowane na poziomie zarządu wydawnictwa, które wstrzymywało finansowanie wszystkich projektów. Niestety, pomimo wielomiesięcznych poszukiwań alternatywnych projektów, finalnie zmuszeni byliśmy rozwiązać zespół unreal i skupić się na produkcjach dla dorosłych, pod marką JNT Games.

Niestety również w branży adult gaming experience 2023 rok to czas spowolnienia. Nutaku, nasz wieloletni partner i firma pierwszego wyboru w kwestii nowych gier dla



dorosłych, zmieniła właściciela oraz całe kierownictwo, co skutkuje wielomiesięcznym wstrzymaniem rozmów.

Jak więc wygląda INTERMARUM w lutym 2024 roku? Jesteśmy po etapie znaczących redukcji zatrudnienia. Obecnie współpracuje z nami około 25 osób, kiedy w szczycie było to 50. Dodatkowo znacząco zredukowaliśmy inne koszty, związane w dużej mierze z kosztami produkcji gier na silniku Unreal. Podjęliśmy również decyzję o zmianie biura - obecnie w Opolu pozostało nam tylko parę osób, a reszta pracowników pracuje zdalnie - podważa to sens utrzymywanie biura, które w swoim szczytowym momencie gościło prawie 20 osób.

Prace nad grą Pocket Waifu Rekindled postępują i jak już informowaliśmy - platforma Steam dopuściła demo gry, które zostanie wydane 20 lutego 2024 roku. Niestety, pomimo znaczącego wyprzedzenia terminu (build dema wysłaliśmy do Steam 16 stycznia 2024.), platforma zaakceptowała grę dopiero 10 lutego 2024 roku, pomimo niewykazania jakichkolwiek błędów funkcjonalnych w demie. W związku z tym, jesteśmy na etapie analizy naszego planu wydawniczego, ale wiążące decyzje podejmiemy dopiero po zebraniu opinii na temat dema.

W najbliższych dniach rozpoczniemy testy ocenzonej wersji gry Shelter 69, która trafić ma na takie platformy jak AppStore czy Google Play. Odbywać się to będzie we współpracy z jednym z największych polskich twórców i wydawców gier F2P, oraz pod nadzorem ich zespołu analityki. O ile widzimy oczywiste ryzyka pod kątem user acquisition, o tyle oceniamy, że projekt może mieć istotne znaczenie dla wyników finansowych Spółki. W tym wypadku jednak, ryzyko to obecnie ponosi potencjalny partner wydawniczy.

Prowadzimy również prace nad rozbudową naszych projektów okołogrowych - prowadzimy aktywność na portalu patreon, gdzie oferujemy naszemu community dodatkowe treści 18+, współpracujemy z producentem zabawek erotycznych - Lovense, oraz pracujemy nad uruchomieniem sprzedaży towarów powiązanych z naszymi IP - figurek, komiksów, albumów. Wiąże się to też ze zmianą charakteru prowadzenia kampanii marketingowych na takie, oparte bardziej o naszą społeczność i aktywność na portalach jak reddit czy twitter.

Obecnie prowadzimy preprodukcję nowej gry F2P, która - obok Shelter 69 - ma uzupełnić portfolio firmy. W dalszym ciągu planujemy rozwijać Shelter69, gdyż gra ta przynosi stabilne i zadowalające nas przychody. Będziemy tutaj prowadzić szerokie poszukiwania partnerów, planując wydać grę jednocześnie w wersji ocenzonej i "18+".



Najbliższe miesiące chcemy poświęcić na uporządkowanie pozostałych po projekcie Orange.2 tematów, które wiązały się z reorganizacją firmy. Kolejnym, ważnym dla naszych akcjonariuszy tematem, jest dopuszczenie emisji akcji do obrotu na giełdzie. Jako Zarząd chcemy zapewnić, że niezmiennie temat jest na liście naszych priorytetów i zależy nam tutaj na uzyskaniu zgody w najszybszym możliwym terminie. Kluczowe są tutaj prowadzone rozmowy odnośnie finansowania nowych produkcji jak i ustabilizowaniem przychodów firmy.

W naszej ocenie, najgorsze jest już za nami i zredukowane koszty oraz prowadzone obecnie projekty pozwolą wkrótce wrócić na ścieżkę wzrostu przychodów i poprawienia sytuacji firmy.

Niezmiennie dziękuję za wsparcie firmy i wierzymy, że najbliższe miesiące przyniosą nam udane premiery i jasne perspektywy kolejnych projektów.

Szymon Janus
Prezes Zarządu

Michał Szymerski
Wiceprezes Zarządu



2. Informacje ogólne

Dane Spółki

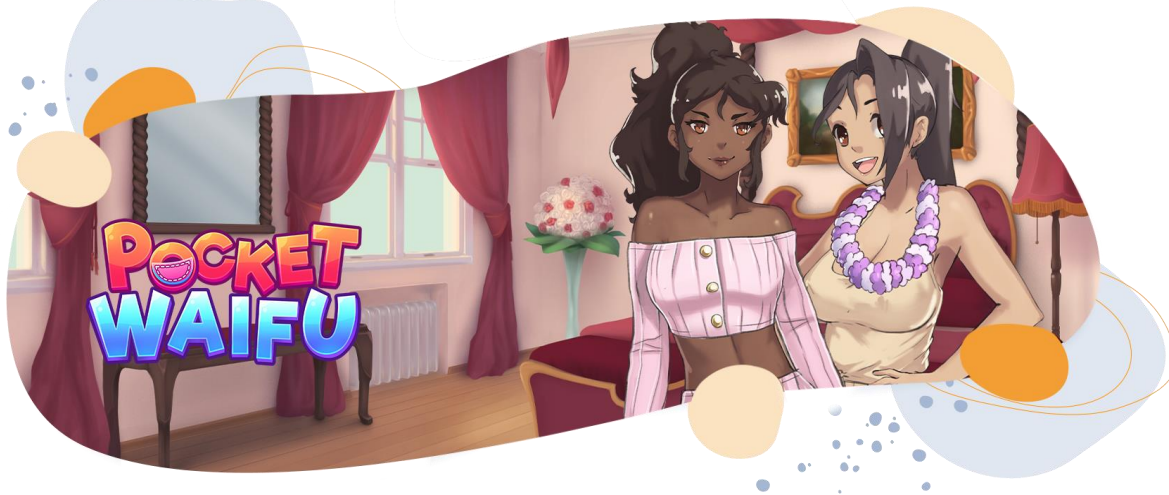
Adres rejestrowy	INTERMARUM SPÓŁKA AKCYJNA ul. Stanisława Bronicza 3 45-844 Opole
Akta rejestrowe	Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego ul. Plebiscytowa 3a 45-359 Opole
KRS	0000400030
NIP	7543028319
REGON	160378361
Witryna internetowa	www.intermarum.com
E-mail	ir@intermarum.com

Charakterystyka działalności

Działalność Spółki związana jest z **tworzeniem gier** na wszystkie możliwe platformy. Spółka działa na rynku Gamedev dwutorowo. Pierwszym jest **tworzenie adult gaming experience pod subbrandem JNT Games**, przy współpracy z platformą Nutaku Publishing. Drugim segmentem działalności Spółki jest **tworzenie gier segmentu AA dostępnych dla wszystkich graczy**, głównie dzięki takim platformom jak Steam, Epic Games Store oraz platformy konsolowe.

Podstawowe produkty

Studio INTERMARUM już od ponad 10 lat **tworzy gry** na PC i urządzenia mobilne. W ostatnich latach firma dynamicznie się rozwija - również dzięki ekspansji w niszę gier dla dorosłych - i 31 grudnia 2023 roku **zatrudniła 28 osób**.



Pocket Waifu to wydana w kwietniu 2018 roku darmowa gra przeznaczona dla dorosłych odbiorców w stylu tamagotchi, z ambitną warstwą fabularną. Pocket Waifu to poważne i dojrzałe podejście do gier z gatunku Adult Gaming Experience, z bogatą warstwą fabularną.

Opis gry: Pocket Waifu to visual novel, w ramach której gracz umawia się z 14 unikatowymi postaciami, z którymi może się spotykać, zaprzyjaźnić i nawiązać kontakty osobiste. To rozbudowana historia z ponad 100 animowanymi scenami do odblokowania, z możliwością dostosowania ubioru bohaterów i urządzenia mieszkania. Gra łączy zarządzanie czasem z ciekawą opowieścią w stylu visual novel i ekscytującymi scenami dla dorosłych.

Gra została wydana na platformę Nutaku (w wersji mobilnej i na komputery stacjonarne) oraz Steam w ramach submarki JNT Games. Wydawcą jest Nutaku Publishing Limited. Pocket Waifu gromadzi ok. 3,1 mln zarejestrowanych graczy i aktywną społeczność, zbudowaną dzięki dojrzałemu podejściu do tematyki gier dla dorosłych oraz atrakcyjnej warstwie wizualnej. Właścicielem praw do marki jest Emitent.

Gra wydana została w modelu free-to-play, z rozbudowanym systemem mikrotransakcji. Budżet gry wyniósł ok. 200 tys. zł, pokryty w 100% przez Nutaku Publishing Limited. Gra przyniosła przychody całkowite w wysokości 2 000 000,00 dolarów, z czego ponad 600 000,00 dolarów dla Spółki.

Gra od 2021 roku nie jest już wspierana i nie wychodzą do niej nowe aktualizacje oraz treści. Nadal jest jednak dostępna na platformach Nutaku i Steam, gdzie w dalszym ciągu grają w nią setki graczy.



Space Company Simulator to gra ekonomiczno-strategiczna o branży kosmicznej, polegająca na zmierzeniu się z wyzwaniami transportu kosmicznego poprzez osobę prezesa korporacji. **W grze** należy skutecznie **zarządzać firmą**, by **wygrać** technologiczny i finansowy **wyścig do gwiazd**. Space Company Simulator odzwierciedla wyzwania przemysłu kosmicznego i pozwala poczuć się jak giganci tej branży.

Opis gry: Gra polega na kierowaniu wielką korporacją oraz realizacji działań w celu wygrania wyścigu do gwiazd. Gracz sprawdza swoje zdolności strategicznego planowania w realistycznym symulatorze zarządzania firmą, zajmującą się transportem kosmicznym i wysyłaniem pierwszej załogowej misji na Marsa. Gra umożliwia projektować i budować rakiety, zatrudniać zespół światowej klasy astronautów, odkrywać nowe technologie, zawierać kontrakty, wysyłać różne korporacje w kosmos, czy też zdobywać fundusze potrzebne do dalszego rozwoju firmy. Gracz ma możliwość dopasowania statków kosmicznych do swoich potrzeb i odblokowania nowych, lepszych części, by zwiększyć szanse powodzenia każdej misji.

Gra od **listopada 2019** roku jest dostępna w **Early Access** na platformie **Steam**, gdzie przy pomocy graczy realizowany jest jej rozwój. **Wydawcą** gry jest **All in! Games SA**. Zgodnie z aneksem do umowy wydawniczej, **gra została przekazana do wydawcy**, a Spółka **zakończyła pracę** nad projektem.



Brazzers The Game to wydana 22 kwietnia 2021 roku gra typu Casual z segmentu **Adult Gaming Experience**. W ramach gry, za cel obierane jest stworzenie świetnie prosperującego studia filmowego filmów dla dorosłych, gdzie gracz ma za zadanie zatrudniać największe gwiazdy marki **Brazzers**.

Gra **wydana jest na licencji** jednej z największych marek w branży filmów dla dorosłych. **Brazzers The Game** to międzynarodowa produkcja (współpraca pomiędzy 5 krajami na 3 kontynentach), w ramach której Spółka nastawiła się na budowanie długiej relacji z użytkownikami.

Opis gry: W ramach gry, gracz wciela się w rolę producenta filmów dla dorosłych i rozwija nowe studio o kolejne poziomy sławy, pracując z najlepszymi postaciami marki **Brazzers**. Tworząc kolejne filmy, może zdobyć sławę i fundusze na stworzenie świetnie prosperującego studia filmowego filmów dla dorosłych.

Brazzers The Game to gra free-to-play z rozbudowanym systemem **mikrotransakcji**. Gra wydana jest na **platformę Nutaku oraz Steam** w ramach submarki **JNT Games**. **Wydawcą jest Nutaku Publishing Limited**. Gra obecnie znajduje się w fazie utrzymania i wsparcia, w ramach której dodawane są nowe aktorki oraz wydarzenia (eventy) specjalne.



Workshop Simulator to świeże i ambitne podejście do **gatunku symulatorów**. W ramach gry gracz poddaje wirtualnej renowacji przedmioty, korzystając z szeregu mechanik renowacyjnych, takich jak demontaż, czyszczenie, szlifowanie czy malowanie. Workshop Simulator to **nowy standard** w zakresie jakości **produkcji, wizualnej oraz stylistycznej**. To rozbudowany i emocjonalnie wyraźny wątek fabularny.

Opis gry: W Workshop Simulator gracz kierować będzie warsztatem, w którym może naprawiać i odnawiać przedmioty, korzystając z szeregu mechanik renowacyjnych, takich jak demontaż, czyszczenie, szlifowanie i malowanie. Gracz ma za zadanie tchnąć nowe życie w starocie, doceniając użyteczność każdego przedmiotu, który w rękach specjalisty może stać się małym dziełem sztuki. Gra Workshop Simulator wprowadza gracza w nostalgiczny i relaksujący klimat, wraz z otoczeniem i rozgrywką sprawiając, że ożywają wspomnienia.

Premiera gry miała miejsce **10 marca 2022 roku** na **platformę PC**. **Wydawcą** gry na tą platformę była **Intermarum S.A.**

W dniu 8 września 2023 roku Spółka podpisała **umowę** na podstawie której **sprzedała Sheeppard S.A. prawa do gry Workshop Simulator**, zgodnie z którą przeniesienie praw własności intelektualnej do gry nastąpi z chwilą zapłaty wynagrodzenia.



Shelter69 to strategia z segmentu **Adult Gaming Experience** z bogatą warstwą fabularną i ogromną ilością contentu. Zadaniem gracza jest rozbudowa schronu nuklearnego w post apokaliptycznym świecie, ratowanie kolejnych postaci i umawianie się z nimi. **Gra aspiruje** do miana **najbardziej rozbudowanej gry Adult Gaming Experience**, z ambitnym wątkiem fabularnym, niespotykanym dotąd w tej branży poziomem graficznym i jakościowym.

Opis gry: Gracz wciela się w jednego z ostatnich mężczyzn w świecie ogarniętym chaosem i musi podjąć się odbudowy społeczeństwa w swoim schronie, ukrytym głęboko w górach przed wzrokiem reszty świata. Zadaniem gracza jest rozbudowa swojego schronu, ratowanie kolejnych bohaterów, zapewnienie im bezpieczeństwa, komfortu i ucieczki od świata, w którym panuje okrutna postapokaliptyczna rzeczywistość. Gra łączy w sobie rozbudowaną historię i postacie, z elementami rozbudowy bazy oraz misjami, w ramach których bohaterki pokonują kolejne lokacje.

Shelter69 jest grą free-to-play z rozbudowanym systemem **mikrotransakcji**. **Wydawcą** gry jest **Nutaku Publishing Limited**. W dniu **15 lutego 2022** roku wystartował tzw. „**Soft Launch**” gry, to znaczy rozpoczęte zostały testy gry w wybranych krajach, których celem była analiza i optymalizacja KPI (Key Performance Indicators - Kluczowe Wskaźniki Rentowności), jak również przeprowadzenie szerszych testów, co w konsekwencji miało pozytywny wpływ na jakość techniczną gry. **Premiera gry** miała miejsce **16 maja 2022** roku. Gra została wydana na **platformy Nutaku oraz Steam**, w ramach submarki **JNT Games**.



Właścicielem praw do marki jest Emitent. Gra została bardzo dobrze przyjęta przez graczy, co spowodowało, że **spłata budżetu wydawcy** (Nutaku Publishing Limited), nastąpiła już w **lipcu 2022** roku. Jednocześnie w IV kwartale 2022 roku, **przychody** wygenerowana przez grę **przekroczyły koszty** związane z jej tworzeniem i Spółka **aktywowała** już **całość** poniesionych w przeszłości **wydatków**, a przez to **Shelter69 spłaciła** już wszystkie poniesione **koszty** zarówno dla wydawcy Nutaku jak i dla Spółki.



Szacunkowe, nieoficjalne **przychody** osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego do dnia **13 lutego 2024** roku, **przekroczyły 2,5 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **1,12 mln dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 850 tysięcy graczy**.



Kluczowe produkcje w procesie tworzenia:



Pocket Waifu: Rekindled to reedycja najbardziej popularnej gry Emitenta. W ramach prac odświeżona zostanie grafika gry, w tym sceny erotyczne oraz przekształceniu ulegnie mechanika rozgrywki, w celu dostosowania jej do linearnej historii. Dostosowanie to jest kluczowe, gdyż Pocket Waifu: Rekindled nie będzie już grą typu free to play, a grą z kategorii premium, wydaną na platformy PC (Steam, Steamdeck, GOG). Sama gra ukaże się jednocześnie w wersji ocenzurowanej oraz nieocenzurowanej (skierowanej wyłącznie do odbiorców 18+).

Prace nad grą postępują, a platforma Steam dopuściła **demo gry**, które zostanie wydane **20 lutego 2024 roku**. Głównym celem wydania dema jest otrzymanie feedbacku od graczy oraz zwiększenia potencjału marketingowego produkcji. Jednocześnie dokonywana jest analiza planu wydawniczego gry, a wiążące decyzje w tym zakresie podjęte zostaną po przeanalizowaniu opinii na temat dema gry.



ORANGE.2

Projekt pod nazwą kodową Orange.2 to mroczna i brutalna kooperacyjna gra akcji z widokiem top-down, która powstaje przy współpracy z weteranami branży z firmy **Destructive Creations**, odpowiedzialnymi za takie hity jak HATRED, Ancestors Legacy czy War Mongrels. Gra oferować będzie **tryby single-player oraz multi-player** i ma być oparta na silniku **Unreal Engine 5**.

Opis gry: W świecie opanowanym przez wampiry czwórka bohaterów musi zmierzyć się mnóstwem niebezpieczeństw czyhających w mroku, przetrwać ataki hord krwiopijców oraz spróbować pokrzyżować plany nocny łowców.

W ramach projektu **Orange.2**, w 2023 roku stworzona została wersja gry, która prezentowana jest partnerom globalnym. Problemy ze znalezieniem wydawcy do gry, spowodowane trudną sytuacją w branży Gamedev i wstrzymaniem inwestycji w nowe projekty, spowodowały wstrzymanie prac nad grą. Jednocześnie Spółka zachowała możliwości szybkiej odbudowy zespołu gry Orange.2, w sytuacji pojawienia się wydawcy do tej gry.



ORANGE.1

ORANGE.1 to gra z planowanym największym budżet w historii Intermarum. Projekt jest na etapie preprodukcji. W ramach gry wykreowane zostanie unikatowe uniwersum Science Fiction, stworzone przy współpracy z uznanym w Polsce autorem książek militarnych/sci-fi **Michałem Cholewą**. Gra będzie charakteryzowała się dojrzałą, moralnie ciężką i intensywną fabułą.



PINK.2

W **sierpniu 2022** roku ruszyły prace na nową grą w ramach **marki JNT**, pod roboczym tytułem **Pink.2**. Jest to gra w **nowym** dla nas **gatunku**, ale w dużej części wykorzystująca doświadczenie i mechaniki z gry Shelter 69. **Pink.2**. będzie grą przygotowywaną równocześnie w **wersji ocenzurowanej (SFW)**, która trafi również na platformy mobilne jak **App Store** czy **Google Play**. Problemy ze znalezieniem wydawcy do gry, spowodowane trudną sytuacją w branży Gamedev i wstrzymaniem inwestycji w nowe projekty, spowodowały wstrzymanie prac nad grą.



Organy

Zarząd

W skład Zarządu INTERMARUM S.A. na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

Szymon Janus	Prezes Zarządu
Michał Szymerski	Wiceprezes Zarządu

Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu prokurentem w Spółce jest:

Anna Koczur	Prokurent
-------------	-----------

Rada Nadzorcza

W dniu 19 października 2023 r. Pan Marcin Pilch złożył **rezygnację** z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej.

W związku z powyższą zmianą, w skład Rady Nadzorczej INTERMARUM S.A. na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

Piotr Janus	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Łukasz Borchmann	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Mariusz Kosmaty	Członek Rady Nadzorczej
Zbysław Lasek	Członek Rady Nadzorczej
Piotr Wołąsewicz	Członek Rady Nadzorczej



Struktura akcjonariatu ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 14 lutego 2024 r. struktura akcjonariatu przedstawia się następująco:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach na walnym zgromadzeniu
Szymon Janus	56 938 947	56 938 947	34,51%	34,51%
Wolpi Sp. z o.o.	15 654 649	15 654 649	9,49%	9,49%
Michał Szymerski	12 027 840	12 027 840	7,29%	7,29%
Artur Górski	9 035 280	9 035 280	5,48%	5,48%
January Ciszewski	9 035 280	9 035 280	5,48%	5,48%
Pozostali akcjonariusze	62 307 630	62 307 630	37,76%	37,76%
RAZEM	164 999 626	164 999 626	100,00%	100,00%

Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta

Na dzień 31 grudnia 2023 r. w INTERMARUM S.A. zatrudnionych było 9 osób na umowy o pracę, 19 osób na umowy cywilnoprawne. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonowało się 28 osób.



2. Dane finansowe

Poniżej zaprezentowano dane finansowe spółki INTERMARUM S.A. za IV kwartał 2023 r. wraz z danymi porównywalnymi za IV kwartał 2022 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2022 r.

Bilans

Lp	Wyszczególnienie	31.12.2023	31.12.2022
A.	Aktywa trwałe	8 168 052,60	9 183 062,88
I.	Wartości niematerialne i prawne	8 168 052,60	9 183 062,88
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	7 527 992,60	8 543 002,88
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	640 060,00	640 060,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne		
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1.	Środki trwałe	0,00	0,00
a)	grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)		
b)	budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej		
c)	urządzenia techniczne i maszyny		
d)	środki transportu		
e)	inne środki trwałe		
2.	Środki trwałe w budowie		
3.	Zaliczki na środki trwałe w budowie		
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1.	Od jednostek powiązanych		
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		
3.	Od pozostałych jednostek		
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1.	Nieruchomości		
2.	Wartości niematerialne i prawne		
3.	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
a)	w jednostkach zależnych, współzależnych niewycenianych metodą konsolidacji pełnej lub metodą proporcjonalną	0,00	0,00
	1) udziały lub akcje	0,00	0,00
	2) inne papiery wartościowe		
	3) udzielone pożyczki		



	4) inne długoterminowe aktywa finansowe		
b)	w jednostkach zależnych, współzależnych i stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
	1) udziały lub akcje		
	2) inne papiery wartościowe		
	3) udzielone pożyczki		
	4) inne długoterminowe aktywa finansowe		
c)	w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
	1) udziały lub akcje		
	2) inne papiery wartościowe		
	3) udzielone pożyczki		
	4) inne długoterminowe aktywa finansowe		
d)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
	1) udziały lub akcje		
	2) inne papiery wartościowe		
	3) udzielone pożyczki		
	4) inne długoterminowe aktywa finansowe		
4.	Inne inwestycje długoterminowe		
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe		
B.	Aktywa obrotowe	2 633 968,85	1 337 221,83
I.	Zapasy	2 418 703,41	967 874,02
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku	2 418 703,41	967 874,02
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi		
II.	Należności krótkoterminowe	191 329,58	308 243,39
1.	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne		
2.	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne		
3.	Należności od pozostałych jednostek	191 329,58	308 243,39
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	107 731,96	284 228,68
–	do 12 miesięcy	107 731,96	284 228,68
–	powyżej 12 miesięcy		



b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	83 597,62	24 014,71
c)	inne		
d)	dochodzone na drodze sądowej		
III.	Inwestycje krótkoterminowe	22 640,61	59 217,48
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	22 640,61	59 217,48
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	0,00	0,00
–	udziały lub akcje		
–	inne papiery wartościowe		
–	udzielone pożyczki		
–	inne krótkoterminowe aktywa finansowe		
b)	w jednostkach stowarzyszonych	0,00	0,00
–	udziały lub akcje		
–	inne papiery wartościowe		
–	udzielone pożyczki		
–	inne krótkoterminowe aktywa finansowe		
c)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
–	udziały lub akcje		
–	inne papiery wartościowe		
–	udzielone pożyczki		
–	inne krótkoterminowe aktywa finansowe		
d)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	22 640,61	59 217,48
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	22 640,61	59 217,48
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 295,25	1 886,94
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy		
D.	Udziały (akcje) własne		
	Aktywa razem	10 802 021,45	10 520 284,71



Lp	Wyszczególnienie	31.12.2023	31.12.2022
A.	Kapitał (fundusz) własny	8 350 189,47	9 225 371,49
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	16 499 962,60	16 499 962,60
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 095 792,03	3 095 792,03
–	nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)		
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:		
–	z tytułu aktualizacji wartości godziwej		
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:		
–	tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki		
–	na udziały (akcje) własne		
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	(10 370 383,14)	(8 081 473,35)
VI.	Zysk (strata) netto	(875 182,02)	(2 288 909,79)
VII.	Kapitały mniejszości		
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 451 831,98	1 294 913,22
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1.	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		
2.	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
–	długoterminowa		
–	krótkoterminowa		
3.	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
–	długoterminowe		
–	krótkoterminowe		
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
1.	Wobec jednostek powiązanych		
2.	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		
3.	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	zobowiązania wekslowe		
e)	inne		
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	2 451 831,98	1 294 913,22
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	480 000,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne	480 000,00	
2.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		



b)	inne		
3.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 971 831,98	1 294 913,22
a)	kredyty i pożyczki		400 438,69
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	578 698,46	225 601,55
–	do 12 miesięcy	578 698,46	225 601,55
–	powyżej 12 miesięcy		
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	12 195,12	
f)	zobowiązania wekslowe		
g)	z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 380 938,40	668 872,98
h)	z tytułu wynagrodzeń		
i)	inne		
4.	Fundusze specjalne		
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1.	Ujemna wartość firmy		
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
–	długoterminowe		
–	krótkoterminowe		
	Pasywa razem	10 802 021,45	10 520 284,71



Rachunek zysków i strat

LP.	Rachunek zysków i strat	Narastająco za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Narastająco za okres 01.01.2022- 31.12.2022	Za okres od: 01.10.2023- 31.12.2023	Za okres od: 01.10.2022- 31.12.2022
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	4 017 057,17	3 355 457,07	893 955,79	1 289 302,95
-	od jednostek powiązanych			0,00	0,00
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 566 227,78	3 836 957,48	504 124,40	1 051 331,55
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	1 450 829,39	(481 500,41)	389 831,39	237 971,40
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki			0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	3 981 418,45	4 595 658,02	1 067 101,85	1 640 225,83
I.	Amortyzacja			0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	21 039,23	83 759,05	2 178,22	31 284,82
III.	Usługi obce	755 223,62	1 389 870,33	111 030,15	391 172,33
IV.	Podatki i opłaty, w tym:		16 829,70	0,00	15 414,29
-	podatek akcyzowy			0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	3 010 817,16	2 892 742,01	951 406,62	1 093 788,19
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	186 151,17	127 348,77	43 993,95	47 578,68
-	emerytalne		42 354,30	0,00	42 354,30
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	8 187,27	85 108,16	(41 507,09)	60 987,52
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			0,00	0,00
IX.	Inne			0,00	0,00
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	35 638,72	(1 240 200,95)	(173 146,06)	(350 922,88)
D.	Pozostałe przychody operacyjne	105 696,14	38 413,03	0,53	38 351,53
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			0,00	0,00
II.	Dotacje	104 737,50		0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	958,64	38 413,03	0,53	38 351,53
E.	Pozostałe koszty operacyjne	1 015 011,78	1 035 609,90	253 753,27	257 952,43
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	1 015 011,78	1 035 609,90	253 753,27	257 952,43
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(873 676,92)	(2 237 397,82)	(426 898,80)	(570 523,78)
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00	(2 889,65)	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:			0,00	0,00
a)	od jednostek powiązanych, w tym:			0,00	0,00
-	w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale			0,00	0,00
b)	od jednostek pozostałych, w tym:			0,00	0,00
-	w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale			0,00	0,00



II.	Odsetki, w tym:			0,00	0,00
–	od jednostek powiązanych			0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			0,00	0,00
–	w jednostkach powiązanych			0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			0,00	0,00
V.	Inne			(2 889,65)	0,00
H.	Koszty finansowe	1 505,10	51 511,97	1 100,16	38 201,37
I.	Odsetki, w tym:	432,49	21 795,82	27,55	13 383,57
–	dla jednostek powiązanych			0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			0,00	0,00
–	w jednostkach powiązanych			0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			0,00	0,00
IV.	Inne	1 072,61	29 716,15	1 072,61	24 817,80
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(875 182,02)	(2 288 909,79)	(430 888,61)	(608 725,15)
J.	Podatek dochodowy				
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)				
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(875 182,02)	(2 288 909,79)	(430 888,61)	(608 725,15)



Rachunek przepływów pieniężnych

WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Narastająco za okres 01.01.2022- 31.12.2022	Za okres od: 01.10.2023- 31.12.2023	Za okres od: 01.10.2022- 31.12.2022
A. PRZEPIYBY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
I. Zysk (strata) netto	-875 182,02	-2 288 909,79	-430 888,61	-608 725,15
II. Korekty razem	438 166,46	1 842 339,71	222 032,83	651 871,13
1. Amortyzacja	0,00	0	0,00	31 284,82
2. Zyski/Straty z różnic kursowych			0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		21 795,82	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw			0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 450 829,39	481 500,41	-389 831,39	-237 971,40
7. Zmiana stanu należności	116 913,81	-84 611,53	-19 585,28	176 807,12
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątk. pożyczek i kredytów	756 480,07	409 227,34	376 061,18	429 132,28
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	591,69	-582,61	1 635,75	-1 134,26
10. Inne korekty	1 015 010,28	1 015 010,28	253 752,57	253 752,57
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	-437 015,56	-446 570,08	-208 855,78	43 145,98
B. PRZEPIYBY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
I. Wpływy	0,00	0	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych			0,00	
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne			0,00	
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	0,00	0	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych			0,00	
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0	0,00	0,00
- zbycie aktywów finansowych	0,00	0	0,00	0,00
- dywidendy i udziały w zyskach			0,00	0,00
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			0,00	0,00
- odsetki			0,00	0,00
- inne wpływy z aktywów finansowych			0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne			0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0	0,00	31 284,82
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0	0,00	31 284,82
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0		
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0		
- nabycie aktywów finansowych				
- udzielone pożyczki długoterminowe				
4. Inne wydatki inwestycyjne				
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	0	0,00	-31 284,82
C. PRZEPIYBY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
I. Wpływy	400 438,69	400 438,69	0,00	0,00
1. Wpływ netto z wydania udziałów (akcji) i innych instrumentów kap. oraz dopłat do kapitału	0,00	0	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	400 438,69	400 438,69	0,00	
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych				



4. Inne wpływy finansowe				
II. Wydatki	0,00	21795,82	0,00	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych				
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli				
3. Inne niż na rzecz właścicieli wydatki z tyt. Podziału zysku				
4. Spłaty kredytów i pożyczek				
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych				
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych				
7. Płatności zobowiązań z tytułu leasingu finansowego				
8. Odsetki	0,00	21 795,82		
9. Inne wydatki finansowe (ujemne różnice kursowe)				
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	400 438,69	378 642,87	0,00	0,00
D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	-36 576,87	-67 927,21	-208 855,78	11 861,16
E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	-36 576,87	-67 927,21	-208 855,78	11 861,16
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	59 217,48	127 144,69	231 496,39	47 356,32
G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	22 640,61	59 217,48	22 640,61	59 217,48



Zestawienie zmian w kapitale własnym

	ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Narastająco za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Narastająco za okres 01.01.2022- 31.12.2022	Za okres od: 01.10.2023- 31.12.2023	Za okres od: 01.10.2023- 31.12.2023
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 225 371,49	11 514 281,28	8 781 078,08	9 834 096,64
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości				
	- korekty błędów				
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	9 225 371,49	11 514 281,28	8 781 078,08	9 834 096,64
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	16 499 962,60	16 499 962,60	16 499 962,60	16 499 962,60
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	16 499 962,60	16 499 962,60	16 499 962,60	16 499 962,60
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 095 792,03	3 095 792,03	3 095 792,03	3 095 792,03
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0	0	0	0
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	3 095 792,03	3 095 792,03	3 095 792,03	3 095 792,03
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu – zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0	0	0	0
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny				
4.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu				
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych				
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu				
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-10 370 383,14	-8 081 473,35	-10 814 676,55	-9 761 657,99
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu				
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach				
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu				
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	10 370 383,14	8 081 473,35	10 814 676,55	9 761 657,99
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	10 370 383,14	8 081 473,35	10 814 676,55	9 761 657,99
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	10 370 383,14	8 081 473,35	10 814 676,55	9 761 657,99
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 370 383,14	-8 081 473,35	-10 814 676,55	-9 761 657,99
6.	Wynik netto	-875 182,02	-2 288 909,79	-430 888,61	-608 725,15
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	8 350 189,47	9 225 371,49	8 350 189,47	9 225 371,49
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	8 350 189,47	9 225 371,49	8 350 189,47	9 225 371,49



Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

Niniejszy raport został sporządzony na podstawie § 5 ust. 1 pkt 1) oraz zgodnie z § 4 ust. 4.1. i 4.2. Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe obejmujące IV kwartał 2023 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 października 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku, dane narastające za okres od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku, wraz z danymi porównawczymi za analogiczne okresy 2022 roku.

Skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów:

Ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r. (Dz. U. z 2013 r. poz. 330 z późn. zm.) oraz przyjętej polityki rachunkowości Spółki.

Spółka nie zmieniała stosowanych zasad (polityki) rachunkowości w stosunku do zasad obowiązujących w 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022 oraz 2023.

Skrócone sprawozdanie zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej w dającej się przewidzieć przyszłości i nie istnieją okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuowania działalności.

Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w danym kwartale

W IV kwartale 2023 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 893 955,79 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2022 roku Spółka osiągnęła przychody w wysokości 1 289 302,95 zł. Znaczące obniżenie przychodów Spółki wynika głównie ze znakomych wyników jakie Shelter 69 generował bezpośrednio po premierze pod koniec zeszłego roku.



W IV kwartale 2023 roku Spółka znacząco zredukowała koszty działalności operacyjnej z 1 640 225,83 zł w IV kwartale 2022 roku do 1 067 101,85 zł w analogicznym kwartale roku bieżącego. Redukcja kosztów związana jest z decyzją Zarządu, w ramach której postanowił skupić główną działalność Spółki na branży erotycznej, marce JNT i projektach opartych o silnik Unity. W ramach tych działań, Zarząd postanowił zamknąć dział Spółki oparty na silniku Unreal i przeprowadzić reorganizację zatrudnienia.

W IV kwartale 2023 roku Spółka wygenerowała stratę na sprzedaży w wysokości -173 146,06 zł, gdzie w analogiczny okresie 2022 roku odnotowała stratę na sprzedaży w wysokości -350 922,88 zł. Należy jednak wskazać, że w całym 2023 roku, Spółka wygenerowała zysk ze sprzedaży na poziomie 35 638,72 zł.

Spółka amortyzuje pozycję „Wartość firmy”, tj. wartość spółki przejętej Intermarum sp. z o.o., z którą połączyła się w maju 2021 roku. Amortyzacja ta stanowi koszt ewidencjonowany w pozycji „Inne koszty operacyjne” (pozycja E. III) w kwocie 253 753,27 zł w okresie kwartalnym. Zarząd Spółki podjął decyzję o amortyzowaniu pozycji aktywów „Wartość firmy” o początkowej wartości 10 150 102,49 zł przez okres 10 lat.

W kwartale sprawozdawczym Spółka wygenerowała stratę netto na poziomie 430 888,61 zł, gdzie w okresie porównawczym 2022 roku, uzyskała stratę netto w wysokości 608 725,15 zł. Spółka w całym 2023 wygenerowała stratę na poziomie 875 182,02 zł, która wynika z amortyzacji „Wartość firmy” na poziomie 1 015 011,78 zł. Gdyby nie uwzględnić tego odpisu, Spółka wykreowałaby zysk netto w 2023 r. na poziomie 139 829,76 zł.

Stanowisko odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym.

Zarząd Emitenta nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz finansowych.

Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.



W przypadku gdy emitent tworzy grupę kapitałową i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych – wskazanie przyczyn niesporządzania tych sprawozdań.

Nie dotyczy

Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem emitent podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie

Wskazany okres był czasem trudnych decyzji biznesowych i wyczerpanej pracy nad projektami Spółki. Kluczową produkcją studia była gra Shelter 69, która jest nadal przez Spółkę rozwijana i dodawana jest do gry nowa treść. W IV kwartale br. gra doczekała się 21 eventów, a szacunkowe, nieoficjalne przychody osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego do dnia 13 lutego 2024 roku, przekroczyły 2,5 mln dolarów, gdzie przychody przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok 1,12 mln dolarów, a w grę do tej pory zagrało 850 tysięcy graczy.

Dodatkowo w najbliższych dniach Spółka rozpocznie testy ocenzonej wersji gry Shelter 69, która trafić ma na takie platformy jak AppStore czy Google Play. Odbywać się to będzie we współpracy z jednym z największych polskich twórców i wydawców gier F2P, oraz pod nadzorem ich zespołu analityki.

Wskazany okres to również intensyfikacja prac nad Pocket Waifu: Rekindled, tj. reedycji najbardziej popularnej gry Spółki. W ramach prac nad grą odświeżona zostanie grafika, w tym sceny erotyczne oraz przekształceniu ulegnie mechanika rozgrywki. Sama gra nie będzie już też grą darmową, a sprzedawaną w modelu premium, po określonej cenie.

Prace nad grą postępują, a platforma Steam dopuściła demo gry, które zostanie wydane 20 lutego 2024 roku. Głównym celem wydania dema jest otrzymanie feedbacku od graczy oraz zwiększenia potencjału marketingowego produkcji. Jednocześnie dokonywana jest analiza planu wydawniczego gry, a wiążące decyzje w tym zakresie podjęte zostaną po przeanalizowaniu opinii na temat dema gry.

Spółka prowadzi również prace nad rozbudową projektów okołogrywalnych. Rozpoczęta została aktywność na portalu Patreon, gdzie Spółka oferuje swojemu community dodatkowe



treści 18+. Dodatkowo, rozpoczęła współpracę z producentem zabawek erotycznych - Lovense, oraz pracuje nad uruchomieniem sprzedaży towarów powiązanych ze swoimi IP - figurek, komiksów, albumów. Wiąże się to też ze zmianą charakteru prowadzenia kampanii marketingowych, na takie, oparte bardziej o swoją społeczność i aktywność na portalach jak reddit czy twitter.

W badanym okresie Intermarum S.A. kontynuowała strategię skupienia głównej działalności Spółki na branży erotycznej, marce JNT i projektach opartych o silnik Unity, co pozwoli zachować efekt synergii w obrębie prowadzonych równolegle projektów. Związku z tą decyzją, wszystkie zasoby Spółki skierowane zostały na utrzymywanie i dodawanie nowych treści do gry Shelter 69, z której Spółka osiąga istotne przychody oraz na zintensyfikowaniu prac nad grą Pocket Waifu: Rekindled.

W związku z trudną sytuacją rynkową i znaczącym wstrzymaniem przez wydawców finansowania nowych projektów, zaprzestano prace na projektami Orange.2 i Pink.2. W dniu 9 listopada 2023 roku Spółka otrzymała pozew o zapłatę od Destructive Creations sp. z o.o. W drodze pozwu, Destructive Creations wniosła m.in. o zasądzenie od Spółki na swoją rzecz kwoty 2 mln zł (co stanowi zwrot wypłaconego Spółce wynagrodzenia za prace produkcyjne nad grą Orange.2) wraz z odsetkami liczonymi od 6 września 2023 r. i zasądzenie kosztów procesu, w tym kosztów zastępstwa procesowego. Zarząd podtrzymuje swoje stanowisko i nie zgadza się z przedstawioną przez Destructive Creations argumentacją oraz uważa ją za sprzeczną z poczynionymi ustaleniami, a roszczenia uznaje za bezzasadne.

Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogram ich realizacji

Dokument informacyjny Emitenta nie zawierał informacji, o których mowa w § 10 pkt. 13 a) Załącznika nr 1 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.



4. Oświadczenia Zarządu

Opole, 14 lutego 2024 r.

Oświadczenie Zarządu Intermarum S.A.

Zarząd Intermarum S.A. oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy, kwartalne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta. Wspomniane sprawozdanie odzwierciedla w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy oraz zawiera prawdziwy obraz sytuacji Emitenta.

Szymon Janus
Prezes Zarządu

Michał Szymerski
Wiceprezes Zarządu