



**INTERMARUM S.A.**

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI  
ZA 2024 ROK**

OPOLE, DNIA 15 MAJA 2026



## 1. Informacje ogólne

---

### Dane Spółki

Adres rejestrowy	<b>INTERMARUM SPÓŁKA AKCYJNA ul. Technologiczna 2 45-839 Opole</b>
Akta rejestrowe	<b>Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego ul. Plebiscytowa 3a 45-359 Opole</b>
KRS	<b>0000400030</b>
NIP	<b>7543028319</b>
REGON	<b>160378361</b>
Witryna internetowa	<b><a href="http://www.intermarum.com">www.intermarum.com</a></b>
E-mail	<b><a href="mailto:ir@intermarum.com">ir@intermarum.com</a></b>

### Charakterystyka działalności

**Intermarum S.A.** to spółka zajmująca się tworzeniem gier na wszystkie dostępne platformy. Specjalizuje się w produkcji **gier dla dorosłych**, realizowanych pod marką **JNT Games**.

W ramach **JNT GAMES sp. z o.o.** powstają gry dedykowane odbiorcom **18+**, a także produkcje w kategorii **16+**, przeznaczone na **komputery stacjonarne, urządzenia mobilne oraz konsole**.

### Podstawowe produkty

Studio **INTERMARUM tworzy gry** na PC i urządzenia mobilne, które według stanu na 31 grudnia 2024 roku **zatrudniało 21 osób**.





## GRY W FAZIE UTRZYMANIA

### Pocket Waifu

**Pocket Waifu** to darmowa gra dla dorosłych w stylu **tamagotchi**, wydana w **kwietniu 2018 roku** na **Nutaku** i **Steam** pod marką **JNT Games**. Tytuł osiągnął **przychody 2 mln USD**, z czego **ponad 600 tys. USD** przypadło Spółce, przy budżecie wynoszącym **200 tys. zł** (w całości pokrytym przez Nutaku Publishing Limited). Od **2021 roku** gra nie jest już aktualizowana, ale nadal jest dostępna i posiada aktywną społeczność.

### Brazzers The Game

**Brazzers The Game** to gra typu **casual** dla dorosłych, wydana **22 kwietnia 2021 roku** na **Nutaku** pod marką **JNT Games**, na licencji jednej z największych marek w branży filmów dla dorosłych. Gra działa w modelu **free-to-play** z mikrotransakcjami i koncentruje się na zarządzaniu studiem filmowym. Obecnie **nie jest już rozwijana**, ale nadal jest dostępna na platformach i **przynosi przychody**.

### Workshop Simulator

**Workshop Simulator** to symulator renowacji przedmiotów, który oferuje szereg mechanik, takich jak demontaż, czyszczenie, szlifowanie i malowanie. Gra miała premierę **10 marca 2022 roku** na **PC**, a jej wydawcą była **Intermarum S.A.** W dniu **8 września 2023 roku** Spółka podpisała umowę sprzedaży praw do gry na rzecz **Sheepyard S.A.**, jednak na dzień sporządzenia Sprawozdania prawa te pozostają własnością Spółki.





## SHELTER 69

**Shelter69** to strategia dla dorosłych osadzona w postapokaliptycznym świecie, łącząca **zarządzanie schronem, rozbudowaną fabułę i elementy eksploracji**. Gracz wciela się w jednego z ostatnich mężczyzn ocalałych po globalnej katastrofie, którego zadaniem jest odbudowa społeczeństwa w ukrytym schronie, ratowanie bohaterów i zapewnienie im bezpieczeństwa. Gra wyróżnia się **ambitnym wątkiem fabularnym, wysoką jakością wizualną i innowacyjnym podejściem do gatunku**.

Tytuł działa w modelu **free-to-play** z systemem mikrotransakcji i został wydany **16 maja 2022 roku** na **Nutaku** i **Steam** pod marką **JNT Games**. **Soft Launch** rozpoczął się **15 lutego 2022 roku**, umożliwiając testy i optymalizację gry, co miało pozytywny wpływ na jej jakość techniczną i wskaźniki KPI.

Gra spotkała się z **bardzo dobrym przyjęciem**, co pozwoliło na **splątę budżetu wydawcy już w lipcu 2022 roku**. W **IV kwartale 2022 roku** przychody przekroczyły koszty produkcji, dzięki czemu gra stała się rentowna zarówno dla wydawcy, jak i dla Spółki. Do **20 maja 2026 roku Shelter69** wygenerował **około 4 mln USD przychodów**, z czego **2 mln USD** przypadło **Intermarum S.A.**, a w grę zagrało już **ponad 1 milion graczy**.

Gra jest **stale rozwijana** – regularnie dodawane są **nowe postacie, wydarzenia specjalne oraz kolejne rozdziały fabularne**, co utrzymuje wysokie zaangażowanie graczy i przychody z mikrotransakcji.



## POCKET WAIFU REKINDLED

**Pocket Waifu: Rekindled** to **reedycja** najpopularniejszej gry Emitenta, wydana **26 września 2024 roku**. Gra została **odświeżona pod względem graficznym**, w tym scen erotycznych, oraz **przebudowana mechanicznie**, dostosowując rozgrywkę do **liniowej historii**. Dzięki tym zmianom **Pocket Waifu: Rekindled** została wydana jako **gra premium na PC (Steam, Steam Deck, GOG)**.

Tytuł spotkał się z **bardzo dobrym przyjęciem**, uzyskując **89% pozytywnych recenzji na Steam**. Gra **będzie wkrótce udostępniona na nowych platformach**, co dodatkowo zwiększy jej zasięg i potencjał sprzedażowy.



# PASSION RIFT

**Passion Rift** to gra z gatunku **roguelite auto-battler**, której akcja osadzona jest w realiach telewizyjnego show rozgrywanego się na tropikalnej wyspie z portalem do innych, fantastycznych światów. Gracze eksplorują je, walczą z potworami, zdobywają skarby i odkrywają tajemnice uniwersum.

W dniu **1 sierpnia 2025** roku miała miejsce **premiera gry** na platformie **Steam oraz Nutaku**. Gra jest obecnie w etapie rozwoju. Trwają prace nad nową zawartością, usprawnieniami technicznymi oraz budowana jest dobra komunikacja z odbiorcami, co stanowi fundament długoterminowego rozwoju społeczności graczy.

**Wyniki sprzedażowe** na dzień 20 maja 2026 roku, wskazywały na **ok. 190 tys. dolarów skumulowanego przychodu** z gry oraz ponad **170 tys. zarejestrowanych graczy**.

**Passion Rift** to darmowa gra z segmentu **Adult Gaming Experience** (tylko dla dorosłych), z rozbudowanym systemem mikrotransakcji. Wydawcą gry na platformie Steam jest Baziliusf Ltd.





## Ważne wydarzenia w okresie sprawozdawczym

### Udostępnienie wersji demonstracyjnej gry Pocket Waifu: Rekindled

W dniu 13 lutego 2024 roku Zarząd Intermarum SA podjął decyzję o udostępnieniu od dnia 20 lutego 2024 r. gry Pocket Waifu: Rekindled w wersji demonstracyjnej na platformie Steam. Spółka udostępniła bezpłatnie demo gry Pocket Waifu: Rekindled w celu otrzymania feedbacku od graczy oraz zwiększenia potencjału marketingowego produkcji, co może mieć wpływ na realizację przychodów Emitenta i sprzedaży pełnej wersji Gry.

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).

### Podpisanie aneksu z Nutaku w zakresie wydania gry Pocket Waifu Rekindled

W dniu 14 lutego 2024 roku Zarząd Intermarum SA powziął informację o podpisaniu przez Nutaku Publishing Limited, a tym samym zawarciu aneksu do umowy z 13 lipca 2017 roku, której przedmiotem było wydanie gry Pocket Waifu i świadczenie usług dodatkowych do tej gry. W myśl aneksu, Nutaku jako wydawca gry Pocket Waifu, wyraził zgodę na wsparcie w zakresie wydania gry opartej na Pocket Waifu, tj. Pocket Waifu Rekindled, w zamian za udział w przychodach od sprzedaży tej gry.





---

## Otrzymanie pozwu o zapłatę

---

W dniu 22 kwietnia 2024 roku Zarząd Intermarum SA powziął informację o złożeniu przez AIRLAN Technologie Sieciowe Mariusz Kołodziej pozwu o zapłatę. Niniejszy pozew związany jest z rozliczeniem zobowiązań wynikających z umowy najmu nieruchomości na ul. S. Bronicza 3, 45-844 Opole, którą Spółka rozwiązała. W drodze pozwu, AIRLAN wniosła m.in. o zasądzenie od Spółki na swoją rzecz kwoty 134 143,80 zł wraz z odsetkami za opóźnienie oraz kosztami sądowymi.

---

## Utworzenie spółki zależnej JNT GAMES

---

W dniu 4 lipca 2024 roku Intermarum SA za pośrednictwem systemu internetowego S24 zawarła umowę spółki zależnej pod nazwą JNT GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Opolu, w myśl której Emitent objął 100% udziałów w JNT GAMES sp. z o.o. reprezentujących 100% głosów na zgromadzeniu wspólników. Wartość kapitału zakładowego wynosi 5 000,00 zł. Spółka została zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 17 lipca 2024 r.

Główną działalnością JNT GAMES sp. z o.o. jest wykonywanie gier dla dorosłych (18+) oraz w kategorii 16+, przeznaczonych na komputery stacjonarne, platformy mobilne oraz konsole.

---

## Podjęcie decyzji o rozpoczęciu postępowania restrukturyzacyjnego

---

W dniu 19 sierpnia 2024 roku Zarząd Intermarum SA podjął decyzję w sprawie przeprowadzenia uproszczonego postępowania restrukturyzacyjnego Spółki, tj. postępowania o zatwierdzenie układu w oparciu o przepisy ustawy z dnia 15 maja 2015 r. Prawo restrukturyzacyjne.





Dzień układowy został wskazany na 19 sierpnia 2024 r. Nadzorcą układu został Marcin Kopacz prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Kancelaria Doradcy Restrukturyzacyjnego Marcin Kopacz.

Celem tych działań było doprowadzenie do porozumienia ze wszystkimi wierzycielami i uzyskanie ich zgody na spłatę przysługujących im od Spółki należności, w odpowiedniej wysokości i horyzoncie czasowym.

Zgromadzenie Wierzycieli w sprawie przyjęcia zaproponowanego układu odbyło się finalnie w dniu 14 listopada 2024 r.

---

### **Ustalenie daty premiery gry Pocket Waifu: Rekindled**

---

W dniu 13 września 2024 roku Zarząd Intermarum SA ustalił datę globalnej premiery gry Pocket Waifu: Rekindled na dzień 26 września 2024 roku. Pocket Waifu: Rekindled została wydana równocześnie na platformach Steam oraz Nutaku i jest produkcją premium.

---

### **Zawarcie umowy wydawniczej z Nutaku**

---

W dniu 20 września 2024 roku spółka zależna JNT GAMES sp. z o.o. podpisała z Nutaku Publishing Limited umowę wydawniczą dotyczącą produkcji i wydania nowej gry pod roboczym tytułem Castle 69.

Produkt pod nazwą roboczą Castle 69 to nowe IP Intermarum z kategorii Adult Gaming Experience, bazujące na motywach fantasy, magii i baśni. Gra wykorzystywać będzie mechaniki i rozwiązania stosowane w grze Shelter69 i będzie grą darmową (F2P) z rozbudowanym systemem mikropłatności.





---

## Informacja o wynikach sprzedaży gry Pocket Waifu: Rekindled

---

W dniu 4 października 2024 roku Intermarum SA otrzymał informację o wynikach sprzedaży gry Pocket Waifu: Rekindled, której premiera odbyła się 26 września 2024 r. tj. na 7 dni po premierze. Wygenerowane dane wg stanu na dzień 4 października 2024 roku prezentowały się następująco:

- ponad 3 400 sprzedanych egzemplarzy gry;
- ponad 20 000 użytkowników dodało grę do wishlist na Steam;
- 91% pozytywnych opinii na Steam.

---

## Przyjęcie układu przez Wierzycieli

---

W konsekwencji przeprowadzonego głosowania Wierzycieli w postępowaniu o zatwierdzenie układu Spółki, w dniu 19 listopada 2024 roku Zarząd Intermarum SA otrzymał informację od Nadzorcy, że Wierzyciele przyjęli układ.

Głosy ważne "za" oddane zostały z wierzytelności stanowiących 69,53% ważnych głosów, a głosy "przeciw" oddano z wierzytelności stanowiących 30,47% ważnych głosów. Po tym głosowaniu, Zarząd niezwłocznie złożył właściwy wniosek do Sądu o zatwierdzenie układu.

## Istotne zdarzenia po dniu bilansowym:

---

### Rozwiązanie umowy z Nutaku

---

W dniu 9 stycznia 2025 roku JNT Games sp. z o.o. otrzymała od Nutaku Publishing Limited wypowiedzenie umowy wydawniczej, dotyczącej produkcji i wydania nowej gry pod roboczym tytułem Castle 69. Zgodnie z otrzymanym oświadczeniem, Nutaku Publishing Limited rozwiązała umowę w trybie "Right to Terminate for Convenience", bez podania





powodu rozwiązania, a JNT Games sp. z o.o. zachowuje wszystkie przekazane przez Nutaku zaliczki oraz prawa do tej gry, jak również już wykonaną jej część.

---

### **Dokonanie odpisu aktualizacyjnego oraz zmiana klasyfikacji projektów ujmowanych w ramach produkcji w toku**

---

W dniu 14 stycznia 2025 roku w rezultacie przeprowadzanego przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzaniem sprawozdania finansowego Spółki za 2023 rok, Zarząd Spółki podjął decyzję, o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego ze skutkiem na 31 grudnia 2023 r. pozycji wartość firmy Intermarum sp. z o.o., z którą Spółka połączyła się w 2021 roku, z kwoty 7 527 992,60 zł do 4 240 000,00 zł. Decyzja ta została podjęta w konsekwencji wykonania testu na utratę wartości, który wykazał niższą wartość, aniżeli przyjęta do przeprowadzenia procesu połączenia ze Spółką.

Ponadto, w związku z zakończeniem realizacji projektów Orange.2 i Pink.2, Zarząd podjął decyzję o wyłączeniu kosztów związanych z tymi projektami, które klasyfikowane były w ramach produkcji w toku i dokonania zmniejszenia pozycji aktywów "produkty i półprodukty w toku" o wartość 1 264 935,55 zł. Prace nad grą Orange.2 zostały zakończone w konsekwencji rozwiązania umowy współprodukcji tej gry z Destructive Creations sp. z o.o. oraz brakiem pozyskania nowego partnera. Z kolei prace nad Pink.2 zaprzestano z powodu braku porozumienia z wydawcą, co związane było ze zmianami właścicielskimi po jego stronie i czasowym wstrzymaniem finansowania przez niego gier.





---

## **Zatwierdzenie przez Sąd układu**

---

W dniu 20 maja 2025 roku Sąd Rejonowy w Opolu, V Wydział Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych wydał postanowienie, w sprawie zatwierdzenia układu, zawartego w postępowaniu o zatwierdzenie układu Spółki. Postanowienie to stało się prawomocne z dniem 21 czerwca 2025 roku.

---

## **Zawarcie umowy na dystrybucję gry Passion Rift na platformie Nutaku**

---

W dniu 26 maja 2025 roku JNT Games sp. z o.o. zawarła umowę dystrybucyjną z Nutaku Entertainment Ltd dotyczącą gry Passion Rift.

Na mocy umowy, Nutaku udzieliło licencji na dystrybucję Gry na swojej platformie w zamian za udział w przychodach ze sprzedaży. Umowa została zawarta na okres dwóch lat, z możliwością automatycznego przedłużenia na kolejne roczne okresy.

---

## **Zawarcie umowy współpracy ze spółką zależną**

---

W dniu 11 lipca 2025 roku Intermarum S.A. zawarła ze spółką zależną JNT Games sp. z o.o. umowę współpracy, w ramach której Intermarum odpowiedzialne będzie za produkcję, utrzymanie i wsparcie, a JNT Games za wydanie gry Passion Rift. Zgodnie z umową wszystkie przychody związane z grą będą wpływały do JNT Games, a następnie 70% dochodów netto (tj. przychodów pomniejszonych o koszty uzyskania przychodów ze sprzedaży tej gry) będzie przekazywane do Intermarum. Ponadto, Intermarum udzielił wyłącznej licencji na korzystanie z autorskich praw majątkowych do tej gry na terytorium całego świata, na wszystkich polach eksploatacji związanych z dystrybucją i promocją tej gry na okres 5 lat od





jej wydania (z możliwością jej automatycznego przedłużenia na kolejne roczne okresy, chyba, że jedna ze stron wypowie licencję z zachowaniem 3-miesięcznego okresu wypowiedzenia).

---

## **Zawarcie umowy wydawniczej z Baziliusf Ltd**

---

W dniu 31 lipca 2025 roku JNT Games sp. z o.o. zawarła umowę wydawniczą z Baziliusf Ltd dotyczącą gry Passion Rift.

Na mocy umowy, JNT Games udzieliło Baziliusf wyłączności w zakresie licencji na wprowadzenie, dystrybucję, udostępnianie i promocję tej gry poprzez platformę Steam w zamian za udział w przychodach netto ze sprzedaży. Baziliusf zobowiązał się przeprowadzić kampanię marketingową gry oraz pokryć wydatki marketingowe na promocję tej gry.

W umowie Strony uzgodniły, że w 2026 roku zostanie przygotowana ocenzurowana wersja gry przeznaczona na platformy, które nie zezwalają na treści dla dorosłych, tj. między innymi na Apple App Store i Google Play Store. Baziliusf otrzymała prawo pierwszeństwa do otrzymania licencji na wprowadzenie, dystrybucję, udostępnianie i promocję tej wersji gry, co zostanie uregulowane odrębnymi dokumentami. Warunki zaoferowane przez Baziliusf w tym zakresie nie będą mogły być mniej korzystne od warunków zaoferowanych przez innego wydawcę. W przypadku braku skorzystania przez Baziliusf z tego prawa pierwszeństwa, JNT Games będzie mogło wydać tą wersję gry z innym podmiotem.

Umowa została zawarta na okres pięciu lat, z możliwością automatycznego przedłużenia na kolejne roczne okresy. Wszelkie prawa do tej gry pozostają w Grupie Kapitałowej Intermarum.





---

## **Ustalanie daty premiery gry Passion Rift**

---

W dniu 31 lipca 2025 roku Zarząd Intermarum S.A. wspólnie z Baziliusf Ltd, wydawcą gry Passion Rift, ustalił datę jej premiery na dzień 1 sierpnia 2025 roku na platformach Nutaku oraz Steam,

---

## **Informacja o wynikach sprzedaży gry Passion Rift**

---

W dniu 11 sierpnia 2025 roku Zarząd Intermarum S.A. otrzymał informację o wynikach sprzedaży gry Passion Rift, której premiera odbyła się 1 sierpnia 2025 r. Otrzymane dane prezentowały się następująco:

- 18 tys. zarejestrowanych graczy;
- ok. 25 tys. dolarów skumulowanego przychodu z gry.

Parametry monetyzacji tej gry kształtowały się znacząco lepiej niż w przypadku np. gry Shelter 69. Po tygodniu średnia retencja tej gry po jednym dniu na platformie Steam wyniosła 48,3% (Shelter 69 wynosiła 19,1%), po siedmiu dniach wyniosła 23,6% (Shelter 69 wynosiła 7,2%), a średnia konwersja na użytkowników płacących osiąga poziom 9,5% (Shelter 69 wynosiła 3,34%) i wykazywała tendencję wzrostową.

Pierwszy tydzień po premierze gry Spółka poświęciła na jej dopracowanie, balansowanie mechanik gry oraz mechanik płatności.

---

## **Podpisanie umowy z firmą audytorską o badanie sprawozdań finansowych**

---

W dniu 22 stycznia 2026 roku Intermarum S.A. podpisała umowę z firmą audytorską Biegły Rewident Daniel Mach z siedzibą w Warszawie, wpisaną pod numerem 3682 na listę podmiotów uprawnionych do





badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów, których przedmiotem jest przeprowadzenie badań jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki i skonsolidowanych sprawozdań finansowych tworzonej przez Spółkę Grupy Kapitałowej za lata obrotowe kończące się 31 grudnia 2024 roku i 31 grudnia 2025 roku.

---

## **Otrzymanie postanowienia Sądu w sprawie uchylecia układu zawartego w postępowaniu restrukturyzacyjnym**

---

W dniu 12 lutego 2026 roku Intermarum S.A. otrzymał postanowienie z dnia 4 lutego 2026 r. Sądu Rejonowego w Opolu, V Wydział Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych, w którym Sąd postanowił uchylić układ przyjęty w postępowaniu restrukturyzacyjnym Spółki, zatwierdzony postanowieniem Sądu z dn. 20 maja 2025 r.

Postępowanie o uchylenie układu zostało wszczęte z wniosku wierzyciela, którym jest Zakład Ubezpieczeń Społecznych. W postanowieniu Sąd wskazał, że podstawą uchylecia układu były ustalenia dokonane w oparciu o wniosek ZUS, jego pisma procesowe oraz sprawozdania nadzorcy wykonania układu, dysponującego szczegółową wiedzą na temat realizacji postanowień układu przez Spółkę. Z dokumentów tych wynikały wątpliwości co do prawidłowości wykonywania zatwierzonego układu, w tym w zakresie regulowania bieżących zobowiązań wobec ZUS. Sąd wskazał, że w toku postępowania nie zostały przedstawione dowody potwierdzające wykonywanie układu ani okoliczności wskazujące na brak zagrożenia dla jego dalszej realizacji, co - w ocenie Sądu - uzasadniało przyjęcie, że została spełniona przesłanka uchylecia układu określona w art. 176 ust. 1 Prawa restrukturyzacyjnego. Jednocześnie Sąd uznał, że twierdzenia zawarte we wniosku ZUS, wobec braku ich skutecznego zakwestionowania, zostały uznane za przyznane w rozumieniu art. 229





KPC w zw. z art. 209 ust. 1 Prawa restrukturyzacyjnego. W konsekwencji Sąd uwzględnił wniosek ZUS i uchylił układ.

## **Podjęcie decyzji w sprawie dokonania odpisów aktualizacyjnych**

W dniu 27 kwietnia 2026 roku Zarząd Intermarum S.A. w rezultacie przeprowadzanego przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzaniem sprawozdania finansowego Spółki za 2024 rok podjął decyzję o dokonaniu ze skutkiem na 31 grudnia 2024 roku odpisu aktualizacyjnego pozycji wartość firmy Intermarum sp. z o.o., z którą Spółka połączyła się w 2021 roku, z kwoty 3 668 314,60 zł do 0,00 zł. Decyzja ta została podjęta w konsekwencji wykonania testu na utratę wartości.

Dodatkowo, Zarząd Spółki w związku z brakiem perspektyw na wykorzystywanie technologii rzeczywistości rozszerzonej oraz technologii Non-Fungible Token, podjął decyzje o dokonaniu odpisu aktualizującego pozycji aktywów "inne wartości niematerialne i prawne" o kwotę 640 060,00 zł.

Ponadto, Zarząd Spółki podjął decyzje o dokonaniu odpisu aktualizującego nieuregulowane należności z tytułu dostaw i usług na kwotę 79 265,17 zł.

## **Perspektywy rozwoju**

W 2026 roku Intermarum S.A. główny siły zamierza przeznaczyć na rozwój dwóch kluczowych produkcji, tj. Passion Rift oraz Shelter 69, oraz na działaniach dotyczących znalezienia finansowania kolejnej produkcji.

Passion Rift oraz Shelter 69 to produkcje, które odpowiadają za przychody Grupy, w których Zarząd nadal widzi ogromny potencjał do rozwoju. Grupa koncentruje się na równoległym rozwoju obu produkcji. W





praktyce oznacza to testowanie nowych mechanik gameplayowych oraz systemów monetyzacyjnych w jednym tytule, a następnie ich implementację również w drugim, co pozwala na efektywne wykorzystanie zasobów produkcyjnych, ograniczenie ryzyka projektowego oraz skrócenie cyklu rozwojowego.

W perspektywie 2026 roku, Grupa znajduje się obecnie na wczesnym etapie preprodukcji kolejnej gry. Równolegle prowadzone są rozmowy z potencjalnymi partnerami finansowymi, których celem jest pozyskanie środków na dalsze prace rozwojowe nad nowym tytułem, przy jednoczesnym zachowaniu stabilności finansowej Grupy.

## **Sytuacja finansowa**

W 2024 roku na poziomie jednostkowym Intermarum wygenerowała przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi na poziomie 2 103 976,75 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2023 roku uzyskano przychody ze sprzedaży netto w wysokości 2 752 121,62 zł.

W 2024 roku Spółka wygenerowała 2 270 769,68 zł kosztów działalności operacyjnej w porównaniu do 4 029 724,98 zł w 2023 roku. Redukcja kosztów związana jest z decyzją Zarządu, o wprowadzeniu planu naprawczego Spółki w ramach której postanowiono skupić główną działalność Spółki na branży erotycznej, znacząco ograniczyć koszty, przeprowadzić redukcję zatrudnienia oraz wdrożyć proces restrukturyzacji.

W rezultacie przeprowadzanego przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzaniem sprawozdania finansowego Spółki za 2024 rok, Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu ze skutkiem na 31 grudnia 2024 roku odpisu aktualizacyjnego pozycji wartość firmy Intermarum sp. z o.o., z którą Spółka połączyła się w 2021 roku, z kwoty 3 668 314,60 zł do 0,00 zł.





Decyzja ta została podjęta w konsekwencji wykonania testu na utratę wartości.

Dodatkowo, Zarząd Spółki w związku z brakiem perspektyw na wykorzystywanie technologii rzeczywistości rozszerzonej oraz technologii Non-Fungible Token, podjął decyzje o dokonaniu odpisu aktualizującego pozycji aktywów "inne wartości niematerialne i prawne" o kwotę 640 060,00 zł. Ponadto, Zarząd Spółki podjął decyzje o dokonaniu odpisu aktualizującego nieuregulowane należności z tytułu dostaw i usług na kwotę 79 265,17 zł.

Działania te wygenerowały pozostałe koszty operacyjne – aktualizację wartości aktywów niefinansowych o wartość 4 387 639,77 zł. Spółka amortyzowała również „Wartość firmy” Intermarum sp. z o.o., z którą połączyła się w maju 2021 roku. Wygenerowało to zwiększenie pozycji „Inne koszty operacyjne” (pozycja E. III) o kwotę 571 685,40 zł. Zarząd Spółki podjął decyzję o amortyzowaniu pozycji aktywów „Wartość firmy” o początkowej wartości 10 150 102,49 zł przez okres 10 lat.

W okresie sprawozdawczym Spółka poniosła stratę netto na poziomie 5 201 952,04 zł, gdzie w okresie porównawczym 2023 roku, poniosła stratę netto w wysokości 5 521 529,65 zł. Wygenerowana strata wynika głównie z decyzji o dokonaniu odpisów zakaszujących.

W dniu 12 lutego 2026 roku Intermarum S.A. otrzymał postanowienie z dnia 4 lutego 2026 r. Sądu Rejonowego w Opolu, V Wydział Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych, w którym Sąd postanowił uchylić układ przyjęty w postępowaniu restrukturyzacyjnym Spółki, zatwierdzony postanowieniem Sądu z dn. 20 maja 2025 r. Zarząd Spółki wskazuje, że na powyższe postanowienie Sądu złożył zażalenie.

Na poziomie skonsolidowanym Grupa wypracowała w 2024 roku 2 276 792,39 zł przychodów netto ze sprzedaży. Koszty działalności





operacyjnej wyniosły 2 326 506,73 zł, co wygenerowało stratę ze sprzedaży w wysokości -49 714,34 zł.

Grupa wygenerowała w 2024 roku stratę netto w wysokości -5 094 958,30 zł na co w przeważającej części składają się odpisy aktualizacyjne wartości aktywów niefinansowych o wartość 4 387 639,77 zł oraz amortyzowała „Wartość firmy” Intermarum sp. z o.o., o wartości 571 685,40 zł.

## Prognozy finansowe

Zarząd Spółki nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz finansowych.

## Analiza ryzyka

Zarząd Spółki przywiązuje bardzo dużą wagę do systematycznego ograniczania ryzyk i zagrożeń związanych z prowadzoną działalnością. Rozwój Spółki jest także źródłem ryzyk i zagrożeń, których potencjalne efekty mogą negatywnie wpływać na wyniki ekonomiczne Intermarum.

### **Ryzykami objętymi polityką zarządzania w Intermarum są:**

- Ryzyko utraty płynności finansowej;
- Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki;
- Ryzyko zmian na rynku wydawniczym, w tym konieczność finansowania produkcji, dystrybucji i promocji gier wyłącznie ze środków własnych,





- Ryzyko pogorszenia koniunktury w obszarze innowacyjnych technologii;
- Ryzyko nielegalnej dystrybucji;
- Ryzyko związane z działalnością konkurencji;
- Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier;
- Ryzyko zmian w systemie prawnym, podatkowym, regulacyjnym i gospodarczym;
- Ryzyko walutowe;
- Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym;
- Ryzyko inflacyjne;
- Ryzyko stóp procentowych
- Ryzyko odejścia kluczowych pracowników oraz ryzyko niepozyskania wykwalifikowanych pracowników;
- Ryzyko siły wyższej i zdarzeń nieprzewidywalnych;
- Ryzyko związane z procesem restrukturyzacyjnym, w tym realizacją układu oraz uchynieniem przyjętego układu przez Sąd;
- Inne ryzyka i zagrożenia.

W Spółce prowadzone są systemowe działania mające na celu zmniejszenie prawdopodobieństwa pojawienia się tego typu zjawisk, a w przypadku ich wystąpienia, ograniczenie zaistniałych kosztów. Funkcjonujące w Spółce procedury identyfikacji, oceny oraz procesy postępowania ze zidentyfikowanym ryzykiem, pozwalają na utrzymywanie ryzyka na akceptowalnym poziomie i minimalizują wpływ zdarzeń niepożądanych na działalność operacyjną Spółki.

Obecne konflikty zbrojne w Ukrainie i na Bliskim Wschodzie nie mają bezpośrednio istotnego wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę i jej spółkę zależną JNT Games sp. z o.o.





## Organy

### Zarząd

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

<b>Szymon Janus</b>	Prezes Zarządu
<b>Michał Szymerski</b>	Wiceprezes Zarządu

### Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania prokurentem w Spółce są:

<b>Anna Koczur</b>	Prokurent
<b>Aleksander Szymerski</b>	Prokurent

### Rada Nadzorcza

W skład Rady Nadzorczej INTERMARUM S.A. na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania wchodzi:

<b>Piotr Janus</b>	Przewodniczący Rady Nadzorczej
<b>Łukasz Borchmann</b>	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
<b>Mariusz Kosmaty</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Piotr Wołosewicz</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Tobiasz Czelakowski</b>	Członek Rady Nadzorczej

- W dniu 22 kwietnia 2025 r. Pan Zbysław Lasek złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Rezygnacja została złożona ze skutkiem na moment jej złożenia.
- w dniu 15 stycznia 2026 r., Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę, na podstawie której do składu Rady





Nadzorczej na bieżącą kadencję powołało Pana Tobiasza Czelakowskiego.

## Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta

Na dzień 31 grudnia 2024 roku w **INTERMARUM S.A. zatrudnionych** było 5 osób na umowy o pracę, a także 15 osób na umowy cywilnoprawne. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonowano 21 osób.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku **JNT GAMES sp. z o.o. zatrudniała** dwóch pracowników na podstawie umów cywilnoprawnych.

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

Na dzień 22 maja 2026 r. struktura akcjonariatu przedstawia się następująco:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach na walnym zgromadzeniu
<b>Szymon Janus</b>	56 938 949	56 938 949	34,51%	34,51%
<b>Artur Górski</b>	19 074 480	19 074 480	11,56%	11,56%
<b>Wolpi Sp. z o.o.</b>	15 654 649	15 654 649	9,49%	9,49%
<b>Michał Szymerski</b>	12 027 840	12 027 840	7,29%	7,29%
<b>Pozostali akcjonariusze</b>	62 303 708	62 303 708	37,15%	37,15%
<b>RAZEM</b>	<b>164 999 626</b>	<b>164 999 626</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>





## Informacje dodatkowe

Spółka nie posiada akcji własnych oraz nie posiada oddziałów. Z racji rodzaju prowadzonej działalności, w okresie sprawozdawczym Spółka nie prowadziła działań w zakresie badań naukowych. W opinii Zarządu dla przedstawienia aktualnej sytuacji majątkowej i finansowej Spółki nie jest niezbędne zawarcie żadnych dodatkowych danych i informacji.

## Grupa Kapitałowa.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka tworzy Grupę Kapitałową z JNT GAMES sp. z o.o., posiadając 100% udziałów w jej kapitale zakładowym. Spółka ta została zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 17 lipca 2024 roku. Dane JNT GAMES sp. z o.o. konsolidowane są z danymi finansowymi INTERMARUM S.A. począwszy od III kwartału 2024 r. Spółka ta konsolidowana jest metodą pełną.

Główną działalnością JNT GAMES sp. z o.o. jest wykonywanie gier dla dorosłych (18+) oraz w kategorii 16+, przeznaczonych na komputery stacjonarne, platformy mobilne oraz konsole.

### JNT GAMES Sp. z o.o.

Adres siedziby	<b>ul. Technologiczna 2, 45-839 Opole</b>
Kapitał zakładowy	<b>5 000,00 zł</b>
KRS	<b>0000400030</b>
NIP	<b>7543028319</b>
REGON	<b>160378361</b>
Data rejestracji	<b>17.07.2024 r.</b>





## **Udziały (akcje) własne**

W 2024 r. Spółka nie nabywała akcji własnych, jak również na dzień sprawozdawczy nie posiadała akcji własnych.

## **Stosowanie zasad ładu korporacyjnego w przypadku podmiotów, których papiery wartościowe zostały dopuszczone do obrotu na jednym z rynków regulowanych Europejskiego Obszaru Gospodarczego**

Instrumenty finansowe Spółki zostały wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Wobec powyższego, akcje Spółki nie znajdują się w publicznym obrocie na rynku regulowanym. Wywiązując się jednak z obowiązku nałożonego §5 pkt. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Spółka w raporcie rocznym w osobnym dokumencie przedstawia informacje na temat stosowania zasad ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”.

