



INTERMARUM S. A.

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

Opole, dnia 14 listopada 2023 r.



1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Działając jako **Zarząd INTERMARUM S.A.**, przedstawiamy **raport okresowy za III kwartał 2023 roku**. Wskazany okres był czasem trudnych decyzji biznesowych i wyężonej pracy nad projektami Spółki. Kluczową produkcją studia była gra **Shelter 69**, która jest nadal przez spółkę rozwijana i uzupełniana o nową treść. W III kwartale gra doczekała się 14 eventów, a szacunkowe, nieoficjalne **przychody** osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego do dnia **13 listopada 2023 roku, przekroczyły 2,3 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **980 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 780 tysięcy graczy**.

Wskazany okres to również prace nad **Pocket Waifu: Rekindled**, tj. reedycji naszej najbardziej popularnej gry. 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.

W badanym okresie Spółka otrzymała **grant od Epic Games** w ramach programu Epic Mega Grants w wysokości **25 000,00 USD**. Grant ten przeznaczony jest dla twórców, którzy tworzą gry, w tym oparte na silniku Unreal Engine, którego właścicielem jest Epic Games.

W dniu 29 września 2023 roku **podjęliśmy decyzję**, aby **skupić** główną działalność Spółki na **branży erotycznej**, marce JNT i projektach opartych o silnik Unity, co pozwoli zachować efekt synergii w obrębie prowadzonych równoległe projektów. Jednocześnie postanowiliśmy zamknąć dział Spółki oparty na silniku **Unreal**, odpowiedzialny między innymi



za tworzenie gry Orange.2, co w konsekwencji poskutkowało przeprowadzeniem reorganizacji zatrudnienia w Spółce. Związku z tą decyzją, **wszystkie zasoby** Spółki **skierowaliśmy** 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, **zaprzestaliśmy prace** na projektami **Orange.2** i **Pink.2**. Jednocześnie **Destructive Creations** sp. z o.o. 28 sierpnia 2023 roku **wypowiedziało nam umowę** współprodukcji gry **Orange.2** i przedstawiło roszczenia finansowe. W dniu 9 listopada Spółka otrzymała pozew o zapłatę od Destructive Creations sp. z o.o., który w naszej opinii jest bezzasadny, co Spółka będzie udowadniać przed sądem.

W dniu 8 września 2023 roku, podpisaliśmy **umowę** na podstawie której **sprzedaliśmy Sheeppark S.A. prawa do gry Workshop Simulator**. Przeniesienie praw własności intelektualnej do tej gry nastąpi z chwilą zapłaty nam wynagrodzenia. Oprócz kwoty sprzedaży praw do gry, Sheeppark wypłacać będzie Intermarum przez dwa lata od dnia zawarcia Umowy wynagrodzenie dodatkowe stanowiące udział w przychodach ze sprzedaży gry.

Dziękując za powierzone zaufanie, zachęcamy do zapoznania się z zawartością niniejszego raportu kwartalnego.

Szymon Janus
Prezes Zarządu

Michał Szymerski
Wiceprezes Zarządu



2. Informacje ogólne

Dane Spółki

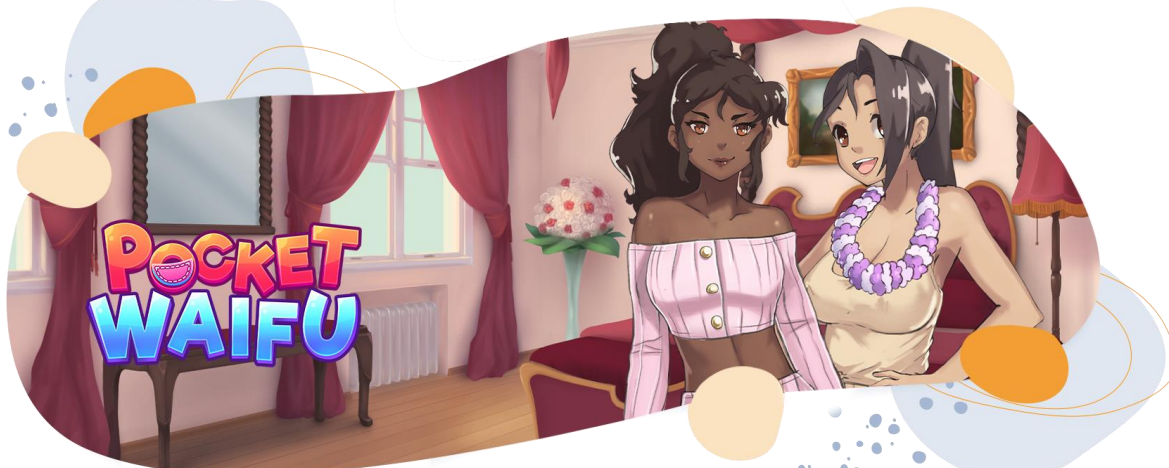
Adres rejestrowy	INTERMARUM SPÓŁKA AKCYJNA ul. Stanisława Bronicza 3 45-844 Opole
Akta rejestrowe	Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego ul. Plebiscytowa 3a 45-359 Opole
KRS	0000400030
NIP	7543028319
REGON	160378361
Witryna internetowa	www.intermarum.com
E-mail	ir@intermarum.com

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 30 września 2023 roku **zatrudniała ok 36 osób**, w tym weteranów branży z wieloletnim doświadczeniem przy grach AA i AAA.



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** całościowe 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 listopada 2023 roku, przekroczyły 2,3 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla **Intermarum S.A.** wyniosły ok **980 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 780 tysięcy graczy**.



Kluczowe produkcje w procesie tworzenia:



Projekt realizowany 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 powstaje 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 wstrzymanie 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.



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+).



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.



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 wstrzymanie 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 listopada 2023 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 30 września 2023 r. w INTERMARUM S.A. zatrudnionych było 8 osób na umowy o pracę, 26 osób na umowy cywilnoprawne oraz 2 osoby w ramach współpracy B2B. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonowało się 36 osób.

W III kwartale Spółka przeprowadziła reorganizację zatrudnienia, poprzez przeniesienie części pracowników do innego zespołu oraz zakończeniu współpracy z 12 osobami. Po realizacji okresów wypowiedzenia, w swoich strukturach Spółka będzie ewidencjonować 24 osoby.



2. Dane finansowe

Poniżej zaprezentowano dane finansowe spółki INTERMARUM S.A. za III kwartał 2023 r. wraz z danymi porównywalnymi za III kwartał 2022 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2023 r. do 30 września 2023 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2022 r.

Bilans

Lp	Wyszczególnienie	30.09.2023	30.09.2022
A.	Aktywa trwałe	8 421 805,17	9 436 815,45
I.	Wartości niematerialne i prawne	8 421 805,17	9 436 815,45
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	7 781 745,17	8 796 755,45
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	0,00	0,00
	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	2 435 043,71	1 263 062,13
I.	Zapasy	2 028 872,02	729 902,62
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku	2 028 872,02	729 902,62
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi		
II.	Należności krótkoterminowe	171 744,30	485 050,51
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	171 744,30	485 050,51
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	105 432,30	472 095,51
–	do 12 miesięcy	105 432,30	472 095,51
–	powyżej 12 miesięcy	0	0



b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	66 312,00	9 040,00
c)	inne		3 915,00
d)	dochodzone na drodze sądowej		
III.	Inwestycje krótkoterminowe	231 496,39	47 356,32
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	231 496,39	47 356,32
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	231 496,39	47 356,32
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	231 496,39	47 356,32
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 931,00	752,68
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy		
D.	Udziały (akcje) własne		
	Aktywa razem	10 856 848,88	10 699 877,58



Lp	Wyszczególnienie	30.09.2023	30.09.2022
A.	Kapitał (fundusz) własny	8 781 078,08	9 834 096,64
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	(444 293,41)	(1 680 184,64)
VII.	Kapitały mniejszości		
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 075 770,80	865 780,94
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	2 075 770,80	865 780,94
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	480 000,00	375 100,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne	480 000,00	375 100,00
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	1 595 770,80	490 680,94
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	454 526,88	211 730,68
–	do 12 miesięcy	454 526,88	211 730,68
–	powyżej 12 miesięcy		
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi		
f)	zobowiązania wekslowe		
g)	z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 141 243,92	278 950,26
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	10 856 848,88	10 699 877,58



Rachunek zysków i strat

LP.	Rachunek zysków i strat	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.09.2023	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.09.2022	Za okres od: 01.07.2023- 30.09.2023	Za okres od: 01.07.2022- 30.09.2022
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	3 123 101,38	2 066 154,12	874 028,72	710 660,45
-	od jednostek powiązanych			0,00	0,00
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 062 103,38	2 785 625,93	567 711,74	1 544 225,95
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	1 060 998,00	(719 471,81)	306 316,98	(833 565,50)
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	2 914 316,60	2 955 432,19	890 445,15	1 184 810,62
I.	Amortyzacja			0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	18 861,01	52 474,23	3 266,22	29 943,16
III.	Usługi obce	644 193,47	998 698,00	139 026,21	372 857,24
IV.	Podatki i opłaty, w tym:		1 415,41	0,00	1 065,22
-	podatek akcyzowy	0	0	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	2 059 410,54	1 798 953,82	700 391,15	738 620,57
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	142 157,22	79 770,09	46 483,20	36 649,90
-	emerytalne			0,00	(15 092,07)
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	49 694,36	24 120,64	1 278,37	5 674,53
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			0,00	0,00
IX.	Inne			0,00	0,00
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	208 784,78	(889 278,07)	(16 416,43)	(474 150,17)
D.	Pozostałe przychody operacyjne	105 695,61	61,50	104 762,75	1,43
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			0,00	0,00
II.	Dotacje	104 737,50		104 737,50	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	958,11	61,50	25,25	1,43
E.	Pozostałe koszty operacyjne	761 258,51	777 657,47	253 753,04	267 857,53
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	761 258,51	777 657,47	253 753,04	267 857,53
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(446 778,12)	(1 666 874,04)	(165 406,72)	(742 006,27)
G.	Przychody finansowe	2 889,65	0,00	2 382,62	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:				
a)	od jednostek powiązanych, w tym:				
-	w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale				
b)	od jednostek pozostałych, w tym:				
-	w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale				



II.	Odsetki, w tym:				
–	od jednostek powiązanych				
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				
–	w jednostkach powiązanych				
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
V.	Inne	2 889,65		2 382,62	
H.	Koszty finansowe	404,94	13 310,60	28,83	7 393,43
I.	Odsetki, w tym:	404,94	8 412,25	28,83	8 251,31
–	dla jednostek powiązanych				0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				0,00
–	w jednostkach powiązanych				0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				0,00
IV.	Inne		4 898,35		(857,88)
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(444 293,41)	(1 680 184,64)	(163 052,93)	(749 399,70)
J.	Podatek dochodowy				
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)				
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(444 293,41)	(1 680 184,64)	(163 052,93)	(749 399,70)



Rachunek przepływów pieniężnych

WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.09.2023	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.09.2022	Za okres od: 01.07.2023- 30.09.2023	Za okres od: 01.07.2022- 30.09.2022
A. PRZEPIĘTY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
I. Zysk (strata) netto	-444 293,41	-1 680 184,64	-163 052,93	-749 399,70
II. Korekty razem	216 133,63	1 600 396,27	177 788,76	748 264,86
1. Amortyzacja	0,00	761 257,71	0,00	253 752,57
2. Zyski/Straty z różnic kursowych			0,00	
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)			0,00	
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			0,00	
5. Zmiana stanu rezerw			0,00	
6. Zmiana stanu zapasów	-1 060 998,00	719 471,81	-306 316,98	833 565,50
7. Zmiana stanu należności	136 499,09	-261 418,65	-43 908,43	-184 220,37
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątkami pożyczek i kredytów	380 418,89	380 533,75	273 376,60	-155 115,08
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-1 044,06	551,65	885,00	282,24
10. Inne korekty	761 257,71	0,00	253 752,57	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	-228 159,78	-79 788,37	14 735,83	-1 134,84
B. PRZEPIĘTY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
I. Wpływy	0,00	0,00	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		0,00	
a) w jednostkach powiązanych			0,00	
b) w pozostałych jednostkach	0,00		0,00	
- zbycie aktywów finansowych	0,00		0,00	
- dywidendy i udziały w zyskach			0,00	
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			0,00	
- odsetki			0,00	
- inne wpływy z aktywów finansowych			0,00	
4. Inne wpływy inwestycyjne			0,00	
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00		0,00	
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00			
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach	0,00			
- nabycie aktywów finansowych				
- udzielone pożyczki długoterminowe				
4. Inne wydatki inwestycyjne				
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	0,00	0,00	0,00
C. PRZEPIĘTY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
I. Wpływy	400 438,69	0,00	0,00	0,00
1. Wpływ netto z wydania udziałów (akcji) i innych instrumentów kap oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	400 438,69		0,00	
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych				



4. Inne wpływy finansowe				
II. Wydatki	0,00	0,00	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			
9. Inne wydatki finansowe (ujemne różnice kursowe)				
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	400 438,69	0,00	0,00	0,00
D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	172 278,91	-79 788,37	14 735,83	-1 134,84
E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	172 278,91	-79 788,37	14 735,83	-1 134,84
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	59 217,48	127 144,69	216 760,56	48 491,16
G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	231 496,39	47 356,32	231 496,39	47 356,32



Zestawienie zmian w kapitale własnym

	ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.09.2023	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.09.2022	Za okres od: 01.07.2023- 30.09.2023	Za okres od: 01.07.2022- 30.09.2022
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 225 371,49	11 514 281,28	8 946 513,63	10 583 496,34
	- 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	8 946 513,63	10 583 496,34
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		
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				
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				
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	-10 649 241,00	-9 012 258,29
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	10 649 241,00	9 012 258,29
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	10 370 383,14	8 081 473,35	10 649 241,00	9 012 258,29
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	10 370 383,14	8 081 473,35	10 649 241,00	9 012 258,29
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 370 383,14	-8 081 473,35	-10 649 241,00	-9 012 258,29
6.	Wynik netto	-444 293,41	-1 680 184,64	-165 435,55	-749 399,70
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	8 781 078,08	9 834 096,64	8 781 078,08	9 834 096,64
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	8 781 078,08	9 834 096,64	8 781 078,08	9 834 096,64



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 III kwartał 2023 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 lipca 2023 roku do 30 września 2023 roku, dane narastające za okres od 1 stycznia 2023 roku do 30 września 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 III kwartale 2023 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 874 028,72 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2022 roku Spółka osiągnęła przychody w wysokości 710 660,45 zł.

W III kwartale 2023 roku Spółka znacząco zredukowała koszty działalności operacyjnej z 1 184 810,62 zł w III kwartale 2022 roku do 890 445,15 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. Działania te przyniosły już znaczące obniżenie kosztów operacyjnych, jednak największe efekty będą widoczne w IV kwartale, gdy skończą się okresy wypowiedzenia umów o pracę pracowników, z którymi zakończona została współpraca.

W III kwartale 2023 roku Spółka wypracowała minimalną stratę na sprzedaży w wysokości -16 416,43 zł, gdzie w analogiczny okresie 2022 roku odnotowała stratę na sprzedaży w wysokości -474 150,17 zł. Spółka otrzymała również grant od Epic Games w ramach programu Epic MegaGrants w wysokości 25 000,00 USD. Grant ten przeznaczony jest dla twórców, którzy tworzą gry, w tym oparte na silniku Unreal Engine. Powiększyło to przychody operacyjne o kwotę 104 737,50 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 253 753,04 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 165 435,55 zł, gdzie w okresie porównawczym 2022 roku, uzyskała stratę netto w wysokości 749 399,70 zł. Wygenerowana strata wynika głównie z amortyzacji „Wartość firmy”, o czym mowa powyżej. Gdyby nie uwzględnić tego odpisu, Spółka wykreowałaby zysk netto w III kwartale 2023 r. na poziomie 88 317,49 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 III kwartale br. gra doczekała się ... eventów, a szacunkowe, nieoficjalne przychody osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego do dnia 13 listopada 2023 roku, przekroczyły 2,3 mln dolarów, gdzie przychody przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok 980 tysięcy dolarów, a w grę do tej pory zagrało 780 tysięcy graczy.

Wskazany okres to również prace nad Pocket Waifu: Rekindled, tj. reedycji naszej najbardziej popularnej gry. 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 grą premium, sprzedawaną po określonej cenie.

W badanym okresie Spółka otrzymała grant od Epic Games w ramach programu Epic Mega Grants w wysokości 25 000,00 USD. Grant ten przeznaczony jest dla twórców, którzy tworzą gry, w tym oparte na silniku Unreal Engine, którego właścicielem jest Epic Games.

W dniu 29 września 2023 roku Zarząd Spółki podjął decyzję, w ramach której postanowił skupić główną działalność Spółki na branży erotycznej, marce JNT i projektach opartych o silnik Unity, co pozwoli zachować efekt synergii w obrębie prowadzonych równolegle projektów. Jednocześnie Zarząd postanowił zamknąć dział Spółki oparty na silniku



Unreal, odpowiedzialny między innymi za tworzenie gry Orange.2 i przeprowadził reorganizację zatrudnienia w Spółce. W związku z tą decyzją, wszystkie zasoby Spółki skierowane są na utrzymywanie i dodawanie nowych treści do gry Shelter 69, z której Spółka osiąga istotne przychody oraz na zintensyfikowanie 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. Jednocześnie Destructive Creations sp. z o.o. 28 sierpnia 2023 roku wypowiedziało umowę współprodukcji gry Orange.2 i przedstawiło roszczenia finansowe, które w opinii Spółki są bezzasadne.

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) 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.

W dniu 8 września 2023 roku, Spółka podpisała umowę na podstawie której sprzedała Sheeppark S.A. prawa do gry Workshop Simulator. Przeniesienie praw własności intelektualnej do tej gry nastąpi z chwilą zapłaty wynagrodzenia. Oprócz kwoty sprzedaży praw do gry, Sheeppark wypłacać będzie Intermarum przez dwa lata od dnia zawarcia Umowy wynagrodzenie dodatkowe stanowiące udział w przychodach ze sprzedaży gry.

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 listopada 2023 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