



Odpowiedź Zarządu Intermarum S.A. w sprawie wniosku akcjonariusza o udzielenie informacji dotyczących Spółki w trybie w trybie art. 428 § 6 KSH.

W odpowiedzi na pytanie akcjonariusza związane z otrzymaniem od firmy Destructive Creation Sp. z o.o. z wypowiedzenia umowy, a także bieżącej działalności Spółki w zakresie zaistniałych problemów ze znalezieniem wydawcy do gry Orange.2 i brakiem funduszy na kontynuowaniu prac nad grą Zarząd wskazuje, co następuje.

Ostatnie miesiące to przede wszystkim czas naznaczony wyczekiwaniem. Komunikacja ze strony naszych partnerów jak i potencjalnych partnerów, w związku z niejasnym kierunkiem rozwoju sytuacji gospodarczej na świecie, głównie w USA, przebiega bardzo wolno. Trwający okres wakacyjny jeszcze pogarsza i tak już niełatwą sytuację w tym zakresie. Poniżej, postaramy się nakreślić poszczególne kierunki, na których obecnie skupia się firma jak i zarząd.

Projekt Orange.2 - tak jak wykazaliśmy w komunikacie, zachowanie firmy Destructive Creations jest dla nas zaskoczeniem i nie było wcześniej w żaden sposób zapowiadane. W naszej ocenie jest to zachowanie sprzeczne z ustaleniami, ale z oczywistych względów szczegóły naszej argumentacji pozostawimy na potrzeby ewentualnego procesu.

Sama gra według zewnętrznej oceny prezentuje wysoki poziom, a problemy z wydawcami można wyjaśnić mocnym wstrzymaniem finansowania projektów przez wydawców. Potwierdzeniem wysokiej jakości projektu może być m.in. w ramach konkursu Epic MegaGrants przyznanie firmie Intermarum 25k\$

Obecnie zespół skupiający się na silniku Unreal pracuje na 3 kierunkach:

- od kilku miesięcy pomagamy firmie Fool's Theory w produkcji cieszącej się dużym zainteresowaniem gry The Thaumaturge;
- realizujemy zgodnie z zawartą umową wsparcie przy produkcji gry Workshop Simulator VR dla firmy VR Factory Games;
- w związku z licznymi pytaniami biznesowymi, analizujemy możliwości wykorzystania tzw. "Unreal Editor for Fortnite", który w ostatnich miesiącach stał się popularnym narzędziem dla produkcji marketingowych dużych korporacji i starać się będziemy o uzyskanie zleceń w tym zakresie.



Co do subbrandu JNT, tutaj prace przebiegają bez większych trudności:

- gra Shelter 69 utrzymuje podobne przychody m/m, a udaje nam się nawet uzyskać poprawę pewnych statystyk, które przełożyć się mogą na wzrost przychodów;
- Pocket Waifu Rekindled jest w trakcie tworzenia, a prace przebiegają planowo;
- podpisaliśmy porozumienie o współpracy z firmą Lovense, liderem w branży gadżetów dla dorosłych, co skutkować będzie implementacją ich systemów sterowania w naszych produkcjach;
- w bieżącym miesiącu realizowaliśmy duży materiał na temat działalności w ramach naszej submarki JNT, który w najbliższych dniach ukaże się na jednym z największych polskich kanałów o grach komputerowych na platformie YouTube.

Działania zarządu w ostatnich tygodniach skupiają się na:

- wprowadzeniu do obrotu wyemitowanych akcji - prowadzimy w związku z realizacją tego procesu rozmowy z inwestorami i akcjonariuszami, aby przygotować Spółkę pod kątem biznesowym do umożliwienia upublicznienia tych akcji;
- podpisaniu długoterminowego kontraktu dla zespołu "Unreal" - prowadzimy tutaj rozmowy o współpracy zarówno w formie "body-leasing", zleceniu na produkcję gry dla klienta zewnętrznego czy produkcję własną dla zagranicznego wydawcy. Przy tych dwóch ostatnich współpracujemy z firmą Rocketride Games.

Podsumowując, ostatnie miesiące to na pewno trudny okres zarówno dla nas jak i dla całej branży, ale z nadzieją patrzymy na obecnie toczące się rozmowy i liczymy, że najbliższe miesiące br. będą okresem ich finalizowania.

Szymon Janus
Prezes Zarządu

Michał Szymerski
Wiceprezes Zarządu