



ARTP
Capital S.A.



INTERMARUM
DARE TO DREAM

STRATEGIA ROZWOJU

NA LATA 2021-2023





ARTP Capital S.A.

Zarząd **ArtP Capital S.A.** zgodnie z postanowieniem planu połączenia z dnia **21.12.2020**, planuje połączenie ze spółką **INTERMARUM Sp. z o.o.**

Zarządy Spółek widzą potrzebę koncentracji kapitału, która pozwoli na wspólne stworzenie Spółki znaczącej na rynku branży Gamedev, zdolnej do konkurowania z wiodącymi producentami gier, gotowej również na pozyskanie i rozwijanie unikalnych kompetencji w zakresie produkcji gier oraz wykorzystania rzeczywistości rozszerzonej (AR – Augmented Reality), a także obniżenia kosztów funkcjonowania Spółek, w szczególności: kosztów zarządzania, pracy, marketingu oraz wydatków na dostawy materiałów i świadczenie usług.

W ramach połączenia **ArtP Capital S.A.** jest spółką przejmującą, **INTERMARUM Sp. z o.o.** jest spółką przejmowaną. Po fuzji nowa nazwa spółki będzie brzmieć **INTERMARUM S.A.**, a główna działalność oparta będzie na produkcji gier. Połączenie Spółki Przejmowanej oraz Spółki Przejmującej nastąpi na podstawie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Spółkę Przejmującą za akcje, które Spółka Przejmująca wyda wspólnikom Spółki Przejmowanej.

W ramach planowanej fuzji, Zarząd **ArtP Capital S.A.** widzi potrzebę opracowania nowej strategii rozwoju przedsiębiorstwa na lata 2021-2023.






INTERMARUM Sp. z o.o.

Firma **INTERMARUM Sp. z o.o.** powstała w **2010 roku** i od samego początku głównym jej celem było tworzenie gier. Do 2017 roku Spółka wydawała głównie gry takie jak np. **Race to Mars** czy **Puppet Battle**, oraz angażowała się w realizację projektów marketingowych jak np. produkcja gry reklamowej dla whisky **Jameson**. Współpracowała również przy remake'u kultowej gry przygodowej **Leisure Suit Larry: Reloaded** w zakresie aktualizacji i wersji na platformy mobilne.

W 2017 roku nastąpił gwałtowny rozwój firmy, dzięki nawiązaniu współpracy z **Nutaku Publishing**. Nutaku to największa na świecie anglojęzyczna platforma do gier dedykowana pełnoletnim osobom, jak również wydawca gier dla dorosłych. W **2018** miała miejsce pierwsza premier gry z kategorii **adult gaming experience**, tj. **Pocket Waifu**, która zyskała ogromną popularność. Do tej pory zagrało w nią **ponad 2,5 mln graczy**. Sukces gry pozwolił zacieśnić współpracę z Nutaku, która postanowiła wydać dwie kolejne gry tworzone przez studio, tj. **Brazzers The Game** oraz **Shelter 69**. W ramach adult gaming experience **INTERMARUM Sp. z o.o.** wydaje swoje gry pod subbrandem **JNT Games (Just Nice Things)**.

Studio chcąc dywersyfikować swój portfel gier i nie chcąc ograniczać się do jednego segmentu rynku, jakim są gry dla dorosłych, w styczniu 2018 roku nawiązało współpracę z **All in! Games**. Jest to polski wydawca gier komputerowych z siedzibą w Krakowie. **All in! Games** wydaje gry na PC, PS4, Xbox One oraz Nintendo Switch, czy konsole nowej generacji, dedykowane na rynek międzynarodowy i polski. Pierwszym owocem współpracy jest **Space Company Simulator**, który obecnie znajduje się w we wczesnym dostępie na platformie Steam.

INTERMARUM sp. z o.o. to:

-  10 lat doświadczenia
-  Niemal 40 osobowy zespół
-  Ponad 2,5mln graczy ich produkcji
-  Światowy sukces Pocket Waifu
-  Własne IP oraz współpraca z globalną marką - Brazzers

Zespół



Szymon Janus - CEO

Od lat związany z rynkiem gier, twórca pierwszego raportu o zarobkach w branży jak i pierwszego profilu o polskich grach. Uczestnik branżowych konferencji jako prelegent.

Michał Szymerski - Dyrektor ds. Technologii

W przeszłości współtworzył on markę **Spokko**, gdzie poza byciem głównym programistą gameplayu i współpracą w zakresie designu, zajmował się nawiązywaniem kontaktów z zagranicznymi partnerami. Największym sukcesem marki były gry **Zombie Road Trip** i **Zombie Road Trip Trials**, oraz seria **Tiki Totems**, które pobrane były w dziesiątkach milionów razy.

Spółka posiada niemal 40 osobowy zespół pracowników oraz współpracowników, z wieloletnim doświadczeniem przy tworzeniu gier AAA oraz AA, w takich firmach jak **CD Projekt RED**, **Reikon Games**, **DRAGO** czy **Flying Wild Hog**.



MISJA ARTP CAPITAL S.A.

Nową misją **ArtP Capital S.A.** będzie rozwój dwóch gałęzi firmy:

- Gry AA/AA+ w oparciu o silnik Unreal pod marką **INTERMARUM**;
- Adult Gaming Experience pod marką **JNT Games**;

CEL ARTP CAPITAL S.A.

ArtP Capital S.A. w ciągu dekady stanie się jednym z liderów w produkcji gier z kategorii Adult Games oraz rozpoznawalnym producentem ambitnych gier AA+ na świecie.

PLAN ROZWOJU

Spółka realizować będzie strategię, której najistotniejsze elementy to:

- Kontynuowanie współpracy z **Nutaku** w ramach tworzenia, utrzymywania i rozwijania w modelu F2Game-as-a-Service gier Adult Games pod marką JNT Games.
- Tworzenie gier segmentu **AA+**
- Do końca **2023** roku wydanie co najmniej 7 gier
- Do końca **2029** roku wydanie co najmniej 15 gier

Strategia rozwoju **ArtP Capital S.A.** w latach **2021-2023** opiera się na dwóch etapach. Pierwszym z nich jest dopełnienie wszystkich formalności wynikających z połączenia **ArtP Capital S.A.** oraz **INTERMARUM Sp. z o.o.**

Drugim filarem jest produkcja gier w ramach potencjału jaki posiada w sobie **INTERMARUM Sp. z o.o.** W styczniu 2021 roku ma mieć miejsce premiera gry dla dorosłych „Brazzers The Game”, która wykorzystuje prawa do marki **Brazzers**. Do końca **2021** roku Spółka planuje wypuścić kolejną grę z segmentu adult „**Shelter 69**” oraz symulator dostępny dla wszystkich graczy „**Workshop Simulator**”.

Plany produkcyjne **INTERMARUM Sp. z o.o.** sięgają jednak znacznie dalej gdzie do końca **2023 roku** Spółka planuje wypuścić co najmniej 4 kolejne gry, w tym jedną pod marką **INTERMARUM** (Orange.1) oraz 3 pod marką **JNT Games**. W latach **2023-2029** ma powstać co najmniej 8 gier o różnej skali.



PLAN ROZWOJU

W opinii Zarządu branża gier to najlepiej rozwijająca się część gospodarki, której wartość w światowym rynku od 2014 roku się podwoiła. Od 2019 roku jej wycena jest wyższa niż połączona wycena rynku filmowego i muzycznego. Jest to również branża, która doskonale radzi sobie w dobie pandemii SARS-CoV-2. Branża gier jako jedna z nielicznych nie tylko nie odczuła spadku przychodów z powodu pandemii, lecz zanotowała rosnące zyski.

Produkcja gier z jej prostymi możliwościami globalnego dotarcia do klienta poprzez platformy typu Steam, współpraca ze światowymi markami, takimi jak Nutaku Publishing, Brazzers czy MindGeek, oznacza globalną dystrybucję gier produkowanych przez Studio. Ma to niebagatelne znaczenie dla zwiększenia rozpoznawalności Studia oraz dla zwiększenia możliwości pozyskiwania kapitału.

Równocześnie Studio planuje wykorzystać doświadczenie, zasoby i wiedzę posiadane dzięki technologii Rzeczywistości Rozszerzonej, będącej własnością **ArtP Capital S.A.** i wykorzystywać ją do tworzeniu zawartości dodatkowej do gier tworzonych przez **INTERMARUM Sp. z o.o.** oraz do prowadzenia działań marketingowych. Planowana jest również analiza możliwości zastosowania technologii blockchain do potrzeb rynku gier. W opinii Zarządu blockchain w swoich założeniach zrewolucjonizuje między innymi sposób dokonywania płatności czy pozyskiwania kapitału na rynku gier.

Gry to już nawet nie przyszłość, a teraźniejszość współczesnej rozrywki, rynek z ogromnymi możliwościami kapitałowymi, który przyciąga największych inwestorów. Zestawienie możliwości produkcyjnych **INTERMARUM Sp. z o.o.** z doświadczeniem i kontaktami inwestycyjnymi **ArtP Capital S.A.** pozwoli by fuzja stała się dużym sukcesem.

KONTAKT

ARTP Capital S.A.
ul. Strzelców Bytomskich 7
45-084 Opole

tel - 515 537 918
mail - zarzad@artcapital.pl