



INTERMARUM S. A.

**RAPORT OKRESOWY ZA
II KWARTAŁ 2024 R.**

Opole, dnia 14 sierpnia 2024 r.



1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Wraz z publikacją raportu za II kwartał 2024 roku, jako Zarząd Spółki chcemy wyjaśnić przyczyny obecnej sytuacji Spółki, jak i plany wyjścia z niej. We wrześniu 2023 roku podjęliśmy trudną, aczkolwiek jedyną słuszną decyzję, o zamknięciu działu Unreal i skupieniu się na branży erotycznej, marce JNT i projektach opartych o silnik Unity, które przynosiły Spółce największe przychody. Decyzja ta poprzedzona była licznymi działaniami mającymi na celu kontynuowanie prac nad grą Orange.2 i skończeniu tej gry, co ostatecznie niestety się nie udało. Jako Zarząd chcemy nakreślić, z jakimi problemami borykał się dział Unreal i przyczyny obecnej sytuacji Spółki, która jest daleka od pożądanej.

Współpraca z wydawcami tego teamu niestety już od początku układała się nie najlepiej. Początkowym wydawcą gry Workshop Simulator miał być polski wydawca, który wycofał się w ostatnim momencie, gdy wynegocjowana umowa trafiła do podpisu. Zmuszeni zostaliśmy do finansowania projektu z własnych środków i poszukiwania nowego wydawcy. Kolejny wydawca niestety nie wywiązał się ze wszystkich zobowiązań, w tym terminowych przelewów do INTERMARUM S.A. Dodatkowo, w ostatniej chwili wstrzymał płatności za marketing, w tym wobec umówionych streamerów, co miało negatywny wpływ na premierę.

W tym czasie rozpoczęliśmy już współpracę z firmą Destructive Creations nad grą na UE5, pod nazwą kodową Orange.2, którą współfinansowaliśmy z własnych środków. Firma ta



prowadziła rozmowy z rosyjskim wydawcą na temat szerszego finansowania produkcji. Gotowa umowa nie została podpisana w związku z inwazją Rosji na Ukrainę.

W związku z tym, wspólnie z firmą Destructive Creations rozpoczęliśmy poszukiwanie innego wydawcy i prowadziliśmy szereg rozmów z globalnymi wydawcami na temat finansowania produkcji. Niestety, był to okres początków kryzysu w branży i właściwie zablokowania wydatków inwestycyjnych ze strony wydawców. Prowadziliśmy rozmowy z największymi globalnymi wydawcami i to z ich strony padały prośby o wydłużenie czasu na rozmowy, w związku z niepewną sytuacją na rynkach finansowych (inflacja, wzrost stóp procentowych, wzrost kosztów pieniądza, etc).

W tym czasie mimo zawieszenia projektu utrzymywaliśmy zespół w 100% ze środków własnych spółki, w tym z przychodów z działalności submarki JNT Games, produkującej gry dla dorosłych, oraz finansowania zapewnionego przez członków zarządu. Przebieg negocjacji z wydawcami wydawał się prowadzić do podpisania umów, niestety, wszyscy wydawcy kolejno wycofywali się. Doprowadziło to do wypowiedzenia umowy przez firmę Destructive Creations, co w konsekwencji doprowadziło do trwającego dziś procesu sądowego. Pomimo tego, będąc świadomym trudnej sytuacji na rynku i wstrzymaniu rekrutacji w branży, staraliśmy się utrzymać zespół tak długo jak to możliwe, prowadząc jednocześnie liczne rozmowy biznesowe na temat nowych kontraktów czy współpracy.

Niestety, pomimo wstępnych uzgodnień, nie doszło do podpisania umów i podjęliśmy trudną decyzję o zamknięciu działu Spółki realizującego projekty na silniku Unreal i wprowadziliśmy program naprawczy. Znacząco ograniczyliśmy koszty i zatrudnienie, gdyż tego wymagała od nas sytuacja. Jednocześnie z chwilą rozwiązania zespołu Unreal, wspieraliśmy pracowników w poszukiwaniu nowej pracy, polecaliśmy ich znajomym w branży i zwolniliśmy z obowiązku świadczenia pracy w ostatnim miesiącu, aby mogli skupić się na szukaniu pracy czy przygotowaniu portfolio. Prowadziliśmy również rozmowy z innymi podmiotami z branży Gamedev o współpracy w B2B, body lease i innych, gdzie mieliśmy wspierać naszymi pracownikami produkcję innych polskich producentów. Równocześnie intensywnie poszukiwaliśmy wydawców i inwestorów celem znalezienia finansowania. Podpisaliśmy umowę sprzedaży gry Workshop Simulator, z czego środki miały posłużyć spłacie zaległości. Niestety, kontrahent nie uregulował tej płatności w całości.



W opinii Zarządu bieżąca sytuacja Spółki jest stabilna. Gra Shelter 69 przynosi stałe comiesięczne przychody. W III kwartale br. planowana jest premiera Pocket Waifu: Rekindled, która jest reedycją najpopularniejszej gry Studia, z grupą licznych fanów. Prowadzone są również bardzo zaawansowane rozmowy na finansowanie kolejnej gry wspólnie z Nutaku Publishing, której budżet i skala gry ma być zbliżona do Shelter69. Co więcej, dzięki bliskiej i wieloletniej współpracy z firmą Nutaku, udało się uzyskać poprawienie podziału zysków z Gry Shelter 69 na naszą korzyść, co ułatwi ustabilizowanie sytuacji w firmie.

Dodatkowo w lipcu br. Intermarum S.A. powołała spółkę zależną pod nazwą JNT GAMES sp. z o.o., która jest już zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS. Spółka ta będzie tworzyć gry dla dorosłych (18+) oraz w kategorii 16+, przeznaczonych na komputery stacjonarne, platformy mobilne oraz konsole. Jest to element porządkowania struktury firmy i skupienia się na produkcji gier na silniku Unity.

Pomimo obecnej nienajlepszej sytuacji widzimy jasną ścieżkę, która pozwoli wyprowadzić spółkę Intermarum S.A. na prostą. Niezmiennie dziękujemy za zaufanie i wierzymy, że najbliższe miesiące przyniosą nam udane premiery i jasne perspektywy realizacji kolejnych projektów.

Szymon Janus
Prezes Zarządu

Michał Szymerski
Wiceprezes Zarządu



2. Informacje ogólne

Dane Spółki

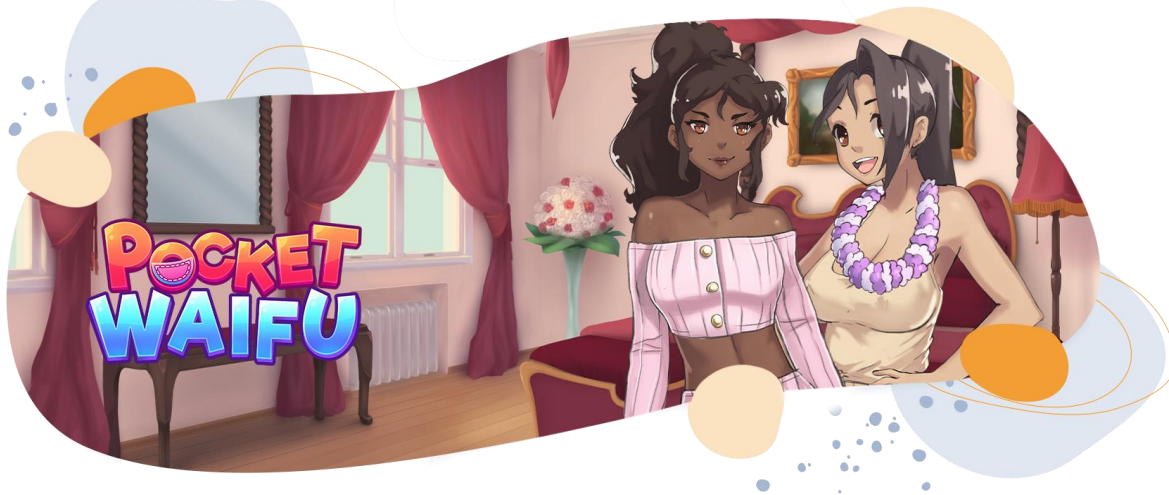
Adres rejestrowy	INTERMARUM SPÓŁKA AKCYJNA Ul. B. Głowackiego 25-27/8B 45-110 Opole
Akta rejestrowe	Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego ul. Plebiscytowa 3a 45-359 Opole
KRS	0000400030
NIP	7543028319
REGON	160378361
Witryna internetowa	www.intermarum.com
E-mail	ir@intermarum.com

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, które według stanu na 30 czerwca 2024 roku **zatrudniała 26 osoby**.



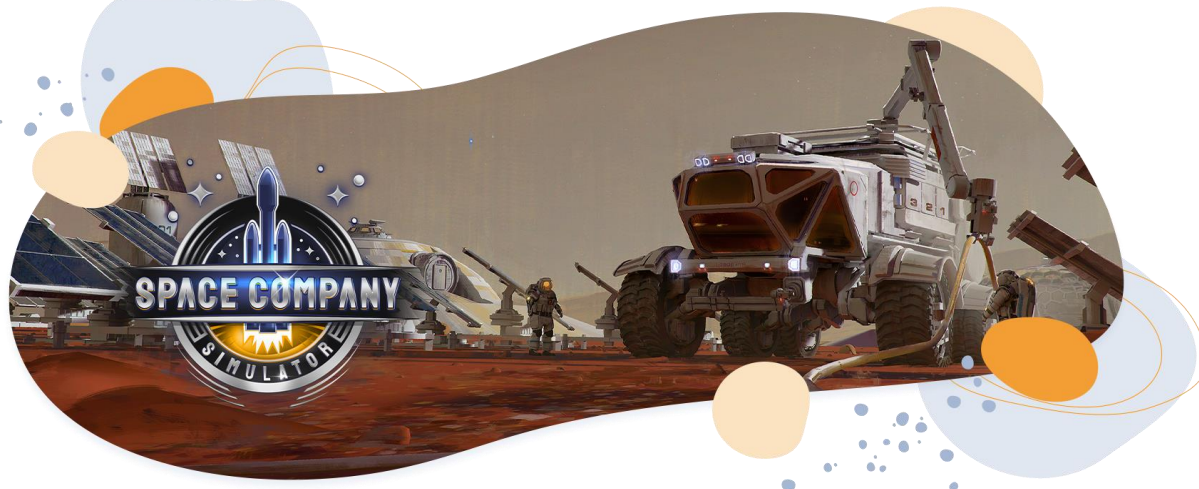
Pocket Waifu to wydana w kwietniu 2018 roku darmowa gra przeznaczona dla dorosłych odbiorców w stylu tamagotchi, z ambitną warstwą fabularną. Pocket Waifu to poważne i dojrzałe podejście do gier z gatunku Adult Gaming Experience, z bogatą warstwą fabularną.

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 (na dzień sporządzenia niniejszego raportu, prawa do tej gry pozostają własnością Spółki).



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 sierpnia 2024 roku, przekroczyły 2,8 mln dolarów, gdzie przychody przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok 1,34 mln dolarów, a w grę do tej pory zagrało 950 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 **demo gry** zostało wydane platformie Steam **20 lutego 2024 roku**. Głównym celem wydania dema było otrzymanie feedbacku od graczy oraz zwiększenia potencjału marketingowego produkcji. Gra ta spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem wśród graczy. Gra przeszła już pozytywnie weryfikację platformy Steam i obecnie prowadzone są prace postprodukcyjne i testowanie gry. **Premiera planowana jest na III kwartał tego roku.**

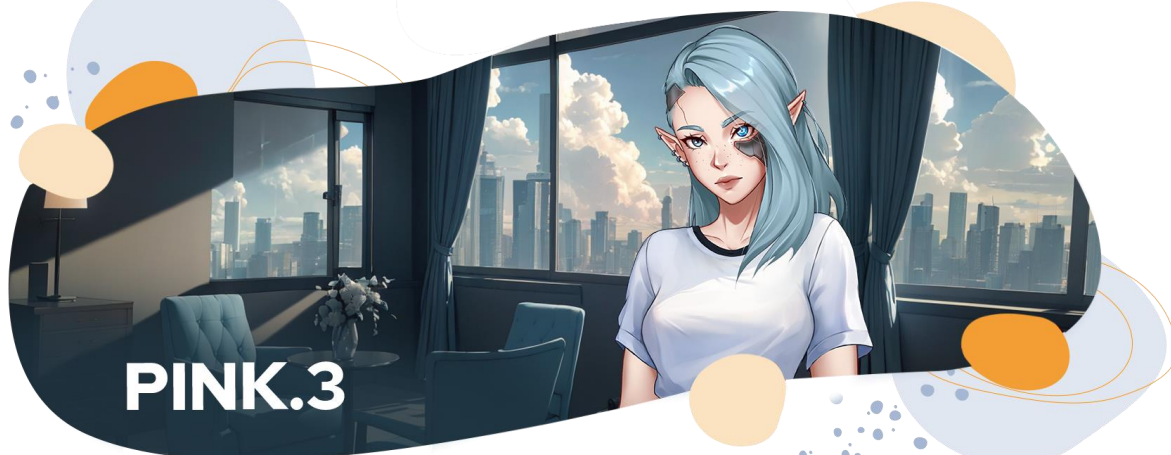


ORANGE.2

Projekt pod nazwą kodową Orange.2 to mroczna i brutalna kooperacyjna gra akcji z widokiem top-down, która była realizowana przy współpracy z weteranami branży z firmy **Destructive Creations**, odpowiedzialnymi za takie hity jak HATRED, Ancestors Legacy czy War Mongrels.

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 była 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.



Pink.3 to gra **Free to play**, będąca kontynuacją rozwoju segmentu gier darmowych w firmie, która powstaje na bazie doświadczeń z produkcji i utrzymania Shelter69, ale i Pocket Waifu czy Brazzers The Game. Będzie to nowe, trzecie uniwersum, obok świata Pocket Waifu i Shelter69, stworzone przez Intermarum. Gra od początku realizowana jest w ramach polityki tworzenia dwóch wersji jednocześnie, tj. Spicy i 18+. Obecnie gra znajduje się w fazie preprodukcji.



Shelter Stories planowana jest jako gra **Premium**, bezpośrednio oparta na rozwiązaniach z gry Pocket Waifu Rekindled. Widząc ogromne zainteresowanie i potencjał światem stworzonym w ramach **Shelter69**, Spółka planuje wydać grę, która **rozwinie** tak polubiony przez graczy **świat**. Tworzenie gry oparte będzie na wykorzystaniu systemów stworzonych przy produkcji Pocket Waifu Rekindled do wydania gry w świecie Shelter69. Relatywnie mniejsza skala projektu ma pozwolić na wdrożenie nowych rozwiązań, tj. voice overy czy tłumaczenia na inne języki. Obecnie gra znajduje się w fazie preprodukcji.



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 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 sierpnia 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 30 czerwca 2024 r. w INTERMARUM S.A. zatrudnionych było 10 osób na umowy o pracę, 16 osób na umowy cywilnoprawne. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonowano 26 osób.



2. Dane finansowe

Poniżej zaprezentowano dane finansowe spółki INTERMARUM S.A. za II kwartał 2024 r. wraz z danymi porównywalnymi za II kwartał 2023 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2023 r.

Bilans

Lp	Wyszczególnienie	30.06.2024	30.06.2023
A.	Aktywa trwałe	7 660 547,46	8 675 557,74
I.	Wartości niematerialne i prawne	7 660 547,46	8 675 557,74
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	7 020 487,46	8 035 497,74
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	3 033 460,34	2 070 967,47
I.	Zapasy	2 593 817,07	1 722 555,04
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku	2 593 817,07	1 722 555,04
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi		
II.	Należności krótkoterminowe	285 699,08	127 835,87
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	285 699,08	127 835,87
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	179 722,34	82 154,99
–	do 12 miesięcy	179 722,34	82 154,99
–	powyżej 12 miesięcy		



b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	105 976,74	45 680,88
c)	inne		
d)	dochodzone na drodze sądowej		
III.	Inwestycje krótkoterminowe	149 050,15	216 760,56
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	149 050,15	216 760,56
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	149 050,15	216 760,56
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	149 050,15	216 760,56
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 894,04	3 816,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy		
D.	Udziały (akcje) własne		
	Aktywa razem	10 694 007,80	10 746 525,21



Lp	Wyszczególnienie	30.06.2024	30.06.2023
A.	Kapitał (fundusz) własny	7 731 368,51	8 944 131,01
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	(11 293 867,03)	(10 370 383,14)
VI.	Zysk (strata) netto	(570 519,09)	(281 240,48)
VII.	Kapitały mniejszości		
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 962 639,29	1 802 394,20
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	2 962 639,29	1 802 394,20
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	865 547,19	430 150,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne	865 547,19	430 150,00
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	2 097 092,10	1 372 244,20
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	492 183,40	410 219,13
–	do 12 miesięcy	492 183,40	410 219,13
–	powyżej 12 miesięcy		
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	44 715,45	
f)	zobowiązania wekslowe		
g)	z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 560 193,25	962 025,07
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	10 694 007,80	10 746 525,21



Rachunek zysków i strat

LP.	Rachunek zysków i strat	Narastająco za okres od: 01.01.2024- 30.06.2024	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.06.2023	Za okres od: 01.04.2024- 30.06.2024	Za okres od: 01.04.2023- 30.06.2023
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	962 754,18	2 249 072,66	459 642,11	943 554,44
-	od jednostek powiązanych				
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	787 640,52	1 494 391,64	373 495,83	679 327,87
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	175 113,66	754 681,02	86 146,28	264 226,57
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki				
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów				
B.	Koszty działalności operacyjnej	1 026 177,37	2 023 871,45	562 386,44	877 738,83
I.	Amortyzacja				
II.	Zużycie materiałów i energii	5 927,64	15 594,79	539,94	7 056,17
III.	Usługi obce	162 087,96	505 167,26	78 866,90	226 145,50
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	350,00			
-	podatek akcyzowy				
V.	Wynagrodzenia	779 569,00	1 359 019,39	433 695,31	582 510,91
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	61 870,60	95 674,02	37 781,18	42 314,71
-	emerytalne				
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	16 372,17	48 415,99	11 503,11	19 711,54
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów				
IX.	Inne				
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	(63 423,19)	225 201,21	(102 744,33)	65 815,61
D.	Pozostałe przychody operacyjne	404,64	932,86	0,29	931,21
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Dotacje				
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
IV.	Inne przychody operacyjne	404,64	932,86	0,29	931,21
E.	Pozostałe koszty operacyjne	507 507,42	507 505,47	253 753,43	253 752,90
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
III.	Inne koszty operacyjne	507 507,42	507 505,47	253 753,43	253 752,90
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(570 525,97)	(281 371,40)	(356 497,47)	(187 006,08)
G.	Przychody finansowe	68,46	507,03	68,46	507,03
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	68,46	507,03	68,46	507,03
H.	Koszty finansowe	61,58	376,11	33,39	(2 437,65)
I.	Odsetki, w tym:	61,58	376,11	33,39	257,80
–	dla jednostek powiązanych				
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				
–	w jednostkach powiązanych				
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
IV.	Inne			0,00	(2 695,45)
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(570 519,09)	(281 240,48)	(356 462,40)	(184 061,40)
J.	Podatek dochodowy				
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)				
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(570 519,09)	(281 240,48)	(356 462,40)	(184 061,40)



Rachunek przepływów pieniężnych

WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2024- 30.06.2024	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.06.2023	Za okres od: 01.04.2024- 30.06.2024	Za okres od: 01.04.2023- 30.06.2023
A. PRZEPIŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
I. Zysk (strata) netto	-570 519,09	-281 240,48	-356 462,40	-184 061,40
II. Korekty razem	745 230,50	38 344,87	364 308,50	320 572,81
1. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zyski/Straty z różnic kursowych				
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)				
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej				
5. Zmiana stanu rezerw				
6. Zmiana stanu zapasów	-175 113,66	-754 681,02	-86 146,28	-256 547,82
7. Zmiana stanu należności	-94 369,50	180 407,52	-8 668,07	3 012,49
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątk. pożyczek i kredytów	510 807,31	107 042,29	204 606,08	318 736,37
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-3 598,79	-1 929,06	764,20	1 619,20
10. Inne korekty	507 505,14	507 505,14	253 752,57	253 752,57
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	174 711,41	-242 895,61	7 846,10	136 511,41
B. PRZEPIŁYW 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	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach				
- zbycie aktywów finansowych				
- dywidendy i udziały w zyskach				
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych				
- odsetki				
- inne wpływy z aktywów finansowych				
4. Inne wpływy inwestycyjne				
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach				
- 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. PRZEPIŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
I. Wpływy	0,00	400 438,69	0,00	0,00
1. Wpływ netto z wydania udziałów (akcji) i innych instrumentów kap oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	400 438,69	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych				



4. Inne wpływy finansowe				
II. Wydatki	48 301,87	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				
9. Inne wydatki finansowe (ujemne różnice kursowe)	48 301,87		0,00	
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-48 301,87	400 438,69	0,00	0,00
D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	126 409,54	157 543,08	7 846,10	136 511,41
E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	126 409,54	157 543,08	7 846,10	136 511,41
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	22 640,61	59 217,48	141 204,05	80 249,15
G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	149 050,15	216 760,56	149 050,15	216 760,56



Zestawienie zmian w kapitale własnym

	ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Narastająco za okres od: 01.01.2024- 30.06.2024	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.06.2023	Za okres od: 01.04.2024- 30.06.2024	Za okres od: 01.04.2023- 30.06.2023
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	8 301 887,60	9 225 371,49	8 087 830,91	9 128 192,41
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości				
	- korekty błędów				
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	8 301 887,60	9 225 371,49	8 087 830,91	9 128 192,41
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				
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	-11 293 867,03	-10 370 383,14	-11 507 923,72	-10 467 562,22
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	11 293 867,03	10 370 383,14	11 507 923,72	10 467 562,22
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	11 293 867,03	10 370 383,14	11 507 923,72	10 467 562,22
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	11 293 867,03	10 370 383,14	11 507 923,72	10 467 562,22
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 293 867,03	-10 370 383,14	-11 507 923,72	-10 467 562,22
6.	Wynik netto	-570 519,09	-281 240,48	-356 462,40	-184 061,40
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	7 731 368,51	8 944 131,01	7 731 368,51	8 944 131,01
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	7 731 368,51	8 944 131,01	7 731 368,51	8 944 131,01



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 II kwartał 2024 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 kwietnia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku, dane narastające za okres od 1 stycznia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku, wraz z danymi porównawczymi za analogiczne okresy 2023 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, 2023 oraz 2024.

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 II kwartale 2024 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 459 642,11 zł, gdzie w analogicznym okresie 2023 roku Spółka osiągnęła przychody w wysokości 943 554,44 zł. Znaczące obniżenie przychodów Spółki wynika głównie z lepszych wyników jakie Shelter69 generował w okresie po premierze oraz z zakończenia finansowania projektu Orange.2.



W II kwartale 2024 roku Spółka znacząco zredukowała koszty działalności operacyjnej z 877 738,83 zł w II kwartale 2023 roku do 562 386,44 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 II kwartale 2024 roku Spółka wygenerowała stratę na sprzedaży w wysokości 102 744,33 zł, gdzie w analogiczny okresie 2023 roku odnotowała zysk na sprzedaży w wysokości 65 815,61 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 253 752,56 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 356 462,40 zł, gdzie w okresie porównawczym 2023 roku strata netto wyniosła 184 061,40 zł. Strata ta w większości wynika z amortyzacji pozycji „Wartość firmy”, o czym mowa w zdaniu poprzedzającym.

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.



Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent tworzy Grupę Kapitałową z JNT GAMES Sp. z o.o., w których posiada 100% udziałów w kapitale zakładowym. Spółka została zarejestrowana przez sąd w dniu 17 lipca 2024 roku.

JNT GAMES Sp. z o.o.

Adres siedziby	Ul. B. Głowackiego 25-27/8B, 45-110 Opole
Kapitał zakładowy	5 000,00 zł
KRS	0000400030
NIP	7543028319
REGON	160378361
Data rejestracji	17.07.2024

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

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.



Istotne zdarzenia po dniu bilansowym:

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 przez sąd w 17 lipca 2024 r.

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

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 sierpnia 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, a także zawiera prawdziwy obraz sytuacji Emitenta.

Szymon Janus
Prezes Zarządu

Michał Szymerski
Wiceprezes Zarządu