



**INTERMARUM S. A.**

**SPRAWOZDANIE  
Z DZIAŁALNOŚCI 2023**

za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2023



## Dane Spółki

Adres rejestrowy	INTERMARUM SPÓŁKA AKCYJNA 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	<a href="http://www.intermarum.com">www.intermarum.com</a>
E-mail	<a href="mailto:ir@intermarum.com">ir@intermarum.com</a>

## Charakterystyka działalności

Działalność Intermarum S.A. związana jest z tworzeniem gier na wszystkie możliwe platformy. Spółka specjalizuje się w tworzeniu gier typu adult gaming experience pod subbrandem JNT Games, przy współpracy z platformą Nutaku Publishing.

W ramach JNT GAMES sp. z o.o. wykonuje gry dla dorosłych (18+) oraz w kategorii 16+, przeznaczonych na komputery stacjonarne, platformy mobilne oraz konsole.

## Ważne wydarzenia w okresie sprawozdawczym

### Rozwiązanie umowy z REDDEERGAMES sp. z o.o.

W dniu 13 czerwca 2023 roku Zarząd Intermarum SA poinformował o rozwiązaniu, za porozumieniem stron, umowy z REDDEERGAMES sp. z o.o. z siedzibą w Szczecinie, zgodnie z którą REDDEERGAMES miał być wydawcą gry Workshop Simulator na platformy konsolowe.

Powodem rozwiązania umowy jest niemożliwość wykonania portu w pożądanym przez strony terminie, spowodowana obiektywnymi czynnikami i zdarzeniami losowymi zaistniałymi



pomiędzy stronami. Strony potwierdzają również, że nie mają względem siebie jakichkolwiek roszczeń w związku z realizacją umowy i zrzekają się wszelkich takich roszczeń na przyszłość.

---

### **Informacja w zakresie współpracy z Nutaku w ramach gry Pocket Waifu: Rekindled**

---

W dniu 15 czerwca 2023 roku Zarząd Intermarum SA poinformował o otrzymaniu od Nutaku Publishing Limited informacji, w myśl której Nutaku, jako wydawca gry Pocket Waifu, wyraził zgodę na wsparcie w zakresie wydania i promocji gry opartej na Pocket Waifu, tj. Pocket Waifu: Rekindled.

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 ocenzonej oraz nieocenzurowanej (skierowanej wyłącznie do odbiorców 18+).

---

### **Wypowiedzenie umowy przez Destructive Creations Sp. z o.o.**

---

W dniu 28 sierpnia 2023 roku Zarząd Intermarum SA poinformował o wypowiedzeniu umowy współprodukcji gry przez Destructive Creations Sp. z o.o., której przedmiotem było podjęcie przez strony odpłatnej współpracy w zakresie produkcji, wydania i promocji gry o nazwie kodowej Orange.2.

Powodem wypowiedzenia przez Destructive Creations umowy było niewykonanie przez Intermarum przedmiotu umowy w terminie, w związku z czym Destructive Creations przedstawiło roszczenia finansowe, tj. zwrotu do 5 września 2023 r. wypłaconego Intermarum wynagrodzenia w kwocie 2 mln zł. Zarząd Intermarum uważa tą argumentację za sprzeczną z aktualnymi ustaleniami, a roszczenia uznaje za bezzasadne. Zarząd wskazuje, iż w razie konieczności zastosuje wszystkie dopuszczalne środki prawne, celem udowodnienia swoich racji.



---

## Sprzedaż praw do gry Workshop Simulator

---

W dniu 8 września 2023 roku Zarząd Intermarum SA poinformował o podpisaniu umowy z Sheeppard SA z siedzibą w Gdańsku, na podstawie której sprzedał Sheeppard prawa do gry Workshop Simulator.

Zgodnie z umową, Intermarum przeniósł na rzecz Sheeppard Grę jako produkt oraz prawa własności intelektualnej do całości Gry, poszczególnych jej elementów i składników. Intermarum przekaze Sheeppard pełną dokumentację i materiały do Gry umożliwiające jej poprawną obsługę, instalację, konfigurację oraz wdrożenie do systemów informatycznych oraz wdrożenie i dystrybucję na platformach sprzedażowych. Przeniesienie na rzecz Sheeppard praw własności intelektualnej do Gry i wszystkich jej części na polach eksploatacji określonych w tej umowie, nastąpi z chwilą zapłaty przez Sheeppard wynagrodzenia z tytułu sprzedaży tych praw do Gry.

Oprócz kwoty sprzedaży praw do Gry ustalonej przez strony, Sheeppard wypłacać będzie Intermarum przez dwa lata od dnia zawarcia Umowy wynagrodzenie dodatkowe stanowiące udział w przychodach ze sprzedaży Gry na wszystkich aktualnych i przyszłych platformach, z tytułu wszelkich aktualnych i przyszłych wydań i wersji Gry, a także z tytułu wszelkich dodatków, dodatkowych treści rozszerzających Grę (DLC) oraz mikropłatności."

---

## Podjęcie przez Zarząd decyzji w sprawie zmiany priorytetów działalności Spółki

---

W dniu 29 września 2023 roku Zarząd Intermarum SA 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 równoległe projektów. Jednocześnie Zarząd postanowił zamknąć dział Spółki oparty na silniku Unreal, odpowiedzialny między innymi za tworzenie gry Orange.2. W konsekwencji niniejszej decyzji, Zarząd przeprowadził reorganizację zatrudnienia w Spółce, poprzez przeniesienie części pracowników do innego zespołu oraz zakończeniu współpracy z 12 osobami. Po niniejszych zmianach, w strukturach Spółki będą ewidencjować 24 osoby.



Niniejsza decyzja została podyktowana zmianą priorytetów w zakresie realizacji projektów i przeznaczeniem wszystkich zasobów Spółki 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. Jednocześnie Spółka zachowała możliwości szybkiej odbudowy zespołu gry Orange.2, w sytuacji pojawienia się wydawcy do tej gry. Decyzja Zarządu związana była z niekorzystną sytuacją rynkową i znaczącym wstrzymaniem przez wydawców finansowania nowych projektów.

---

### Otrzymanie pozwu o zapłatę od Destructive Creations

---

W dniu 9 listopada 2023 roku Zarząd Intermarum SA poinformował o otrzymaniu pozwu o zapłatę złożonego przez Destructive Creations sp. z o.o. z siedzibą w Gliwicach. Niniejszy pozew związany był z wypowiedzeniem przez Destructive Creations umowy współprodukcji gry, której przedmiotem było podjęcie przez strony odpłatnej współpracy w zakresie produkcji, wydania i promocji gry o nazwie kodowej Orange.2.

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.

### Ważne wydarzenia po dniu bilansowym

---

#### Udostępnienie wersji demonstracyjnej gry Pocket Waifu: Rekindled

---

W dniu 13 lutego 2024 roku Zarząd Intermarum SA podjął decyzję o udostępnieniu od dnia 20 lutego 2024 r. gry Pocket Waifu: Rekindled w wersji demonstracyjnej na platformie Steam.





Spółka udostępniła bezpłatnie demo gry Pocket Waifu: Rekindled w celu otrzymania feedbacku od graczy oraz zwiększenia potencjału marketingowego produkcji.

---

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

---

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

Pocket Waifu: Rekindled to reedycja najbardziej popularnej gry Spółki. W ramach prac odświeżona została grafika gry, w tym sceny erotyczne oraz przekształceni uległa mechanika rozgrywki, w celu dostosowania jej do linearnej historii. Dostosowanie to było kluczowe, gdyż Pocket Waifu: Rekindled nie jest już grą typu free to play, a grą z kategorii premium, wydaną na platformy PC (Steam, Steamdeck, GOG). Sama gra ukazała się jednocześnie w wersji ocenzurowanej oraz nieocenzurowanej (skierowanej wyłącznie do odbiorców 18+).

---

### **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. W opinii Zarządu, kwota pozwu jest w większości bezzasadna, gdyż wskazane przez AIRLAN w pozwie faktury do opłacenia, w istotnej wartości zostały już przez Spółkę uregulowane i były opłacane na bieżąco.



---

## Utworzenie spółki zależnej JNT GAMES

---

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

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

---

## Rozpoczęcie i prowadzenie postępowania restrukturyzacyjnego

---

W dniu 19 sierpnia 2024 roku Zarząd Intermarum SA podjął decyzję w sprawie przeprowadzenia uproszczonego postępowania restrukturyzacyjnego Spółki, tj. postępowania o zatwierdzenie układu w oparciu o przepisy ustawy z dnia 15 maja 2015 r. Prawo restrukturyzacyjne. Dzień układowy został wskazany na 19 sierpnia 2024 r. Nadzorcą układu został Marcin Kopacz prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Kancelaria Doradcy Restrukturyzacyjnego Marcin Kopacz.

Podstawowe działania restrukturyzacyjne koncentrowały się na następujących obszarach:

1. Restrukturyzacji produktowej i rynkowej (pozyskanie nowych klientów / zleceń, skupienie działań tylko na najbardziej dochodowych branżach, renegocjacji stawek z kontrahentami, zwiększenie zasięgu w ramach kampanii marketingowych),
2. Weryfikacji produktowo-organizacyjnej (eliminacja dodatkowych kosztów, ograniczenie kosztów usług outsourcingowych),
3. Dopasowanie poziomu zatrudnienia do skali działalności,
4. Restrukturyzacji finansowej (określenie wysokości i harmonogramu regulowania zobowiązań do możliwości Spółki).



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

W konsekwencji przeprowadzonego głosowania Wierzycieli w postępowaniu o zatwierdzenie układu Spółki, które było prowadzone do dnia 14 listopada 2024 r., Wierzyciele przyjęli układ. Głosy ważne "za" oddane zostały z wierzytelności stanowiących 69,53% ważnych głosów, a głosy "przeciw" oddano z wierzytelności stanowiących 30,47% ważnych głosów. Po tym głosowaniu, Zarząd niezwłocznie złożył właściwy wniosek do Sądu o zatwierdzenie układu. Do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, Spółka nie otrzymała informacji z Sądu w sprawie zatwierdzenia układu. .

---

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

---

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

Pocket Waifu: Rekindled to gra z segmentu Adult Gaming Experience, która jest reedycją najpopularniejszej gry Spółki. W ramach prac odświeżona została grafika gry, w tym sceny erotyczne oraz przekształceniu uległa mechanika rozgrywki, w celu dostosowania jej do linearnej historii oraz formy sprzedaży jako gra premium. Pocket Waifu: Rekindled posiada również zawartość dodatkową, która rozbudowuje oryginalną historię z gry.

---

### **Umowa wydawnicza z Nutaku Publishing Limited dotycząca produkcji i wydania nowej gry pod roboczym tytułem Castle 69**

---

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





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

W dniu 9 stycznia 2025 roku JNT Games sp. z o.o. otrzymała od Nutaku Publishing Limited wypowiedzenie tej umowy wydawniczej. Zgodnie z otrzymanym oświadczeniem, Nutaku Publishing Limited rozwiązała umowę w trybie "Right to Terminate for Convenience", bez podania powodu rozwiązania, a JNT Games sp. z o.o. zachowuje wszystkie przekazane przez Nutaku zaliczki oraz prawa do tej gry, jak również już wykonaną jej część.

---

### Informacja o wynikach sprzedaży gry Pocket Waifu: Rekindled

---

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

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

Do tej pory Pocket Waifu: Rekindled ukazała się na takich platformach jak Steam (Windows), GOG, Nutaku oraz Itch. Trwają również prace nad wydaniem gry na platformy MacOS oraz Linux, a Spółka analizuje możliwość wydania tej gry na kolejne platformy oraz wydanie w wersji Spicy - ocenzonej.



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

W dniu 14 stycznia 2025 roku w rezultacie przeprowadzanego przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzaniem sprawozdania finansowego Spółki za 2023 rok, Zarząd podjął decyzję, o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego pozycji wartość firmy Intermarum sp. z o.o., z którą Spółka połączyła się w 2021 roku, z kwoty 7 527 992,60 zł do 4 240 000,00 zł. Decyzja ta została podjęta w konsekwencji wykonania testu na utratę wartości, który wykazał niższą wartość, aniżeli przyjęta do przeprowadzenia procesu połączenia ze Spółką. Ponadto, w związku z zakończeniem realizacji projektów Orange.2 i Pink.2, Zarząd podjął decyzję o wyłączeniu kosztów związanych z tymi projektami, które klasyfikowane były w ramach produkcji w toku i dokonania zmniejszenia pozycji aktywów "produkty i półprodukty w toku" o wartość 1 264 935,55 zł. Prace nad grą Orange.2 zostały zakończone w konsekwencji rozwiązania umowy współprodukcji tej gry z Destructive Creations sp. z o.o. oraz brakiem pozyskania nowego partnera. Z kolei prace nad Pink.2 zaprzestano z powodu braku porozumienia z wydawcą, co związane było ze zmianami właścicielskimi po jego stronie i czasowym wstrzymaniem finansowania przez niego gier.



## Kluczowe produkcje:



**Pocket Waifu** to wydana w kwietniu 2018 roku darmowa gra przeznaczona dla dorosłych 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 całkowite 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 kieruje 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 Sprawozdania, 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 27 stycznia 2025 roku, ok 3,25 mln dolarów, gdzie przychody przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok 1,6 mln dolarów, a w grę do tej pory zagrało ponad 1 milion graczy.



**Pocket Waifu: Rekindled** to reedycja najbardziej popularnej gry Emitenta, której premiera miała miejsce 26 września 2024 roku. W ramach prac, odświeżona została grafika gry, w tym sceny erotyczne oraz przekształceniu uległa mechanika rozgrywki, w celu dostosowania jej do linearnej historii. Dostosowanie to było kluczowe, gdyż **Pocket Waifu: Rekindled** została wydana na platformy PC (Steam, Steamdeck, GOG) jako gra z kategorii premium.

Gra spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem, gdzie na platformie Steam gracze zamieścili 92% pozytywnych recenzji. Na dzień 21 stycznia 2025 roku gra sprzedała się w ponad 5.500 egzemplarzach, a ok 22.000 użytkowników ma dodaną Grę do wishlist na Steam. W opinii Zarządu, dotychczasowa sprzedaż Gry mieści się w założonych przez Zarząd celach, przy czym Zarząd spodziewa się, że sprzedaż Gry będzie rozciągnięta w dłuższym okresie, na co wskazuje znaczny wzrost wishlist, co z kolei daje bardzo dobre prognozy przed następnymi wyprzedażami na platformie Steam.





## Kluczowe produkcje w procesie tworzenia:



W dniu **9 stycznia 2025** roku spółka zależna JNT Games sp. z o.o. otrzymała od **Nutaku Publishing Limited** wypowiedzenie umowy wydawniczej, dotyczącej produkcji i wydania nowej gry pod roboczym tytułem Castle 69.

Nutaku rozwiązało umowę w trybie "Right to Terminate for Convenience", bez podania powodu rozwiązania, a **JNT Games zachowało** wszystkie przekazane przez Nutaku **zaliczki oraz prawa do Gry**, jak również już wykonaną jej część.

**Castle 69** to nowe IP Grupy Kapitałowej Intermarum S.A. z kategorii **Adult Gaming Experience**, bazujące na motywach fantasy, magii i baśni. Gra wykorzystywać będzie mechaniki i rozwiązania stosowane w grze Shelter69 i będzie **grą darmową (F2P)** z rozbudowanym systemem mikropłatności. Castle 69 zadebiutuje na platformie **Steam oraz Nutaku**. Wraz z wypowiedzeniem umowy przez Nutaku, prace nad grą zostały wstrzymane.





## ORANGE.2

Projekt pod nazwą kodową **Orange.2** to mroczna i brutalna kooperacyjna gra akcji z widokiem top-down, ramach którego w 2023 roku stworzona została wersja gry, 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.



## SHELTER STORIES

**Shelter Stories** planowa 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 **rozwinię** tak polubiany przez graczy **świat**. Gra oparta będzie na wykorzystaniu systemów stworzonych przy produkcji Pocket Waifu: Rekindled, które zostaną zaimplementowane do świata 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.



## Perspektywy rozwoju

W 2025 roku Intermarum S.A. Spółka planuje zintensyfikowanie działań związanych z wykorzystaniem AI w realizowanych projektach, zarówno w kontekście tworzenia treści, jak i wspierania produkcji gier. Spółka planuje wypuszczać kolejne wersje gry Pocket Waifu: Rekindled na różne platformy, co powinno dać nie tylko unikalne know-how pod kątem przyszłych produkcji, ale i stabilne przychody, dodatkowo wspierające sytuację Spółki. Kluczowy pozostaje nowy projekt, którego premierę Zarząd przewiduje na II-III kwartał bieżącego roku. W trakcie produkcji, znacząca część grafik tworzona będzie przy wsparciu generatywnej sztucznej inteligencji, wspieranej przez zespół artystyczny Spółki. W opinii Zarządu, to optymalna forma zastosowania tej technologii. Gra wydana będzie zarówno na platformie Steam jak i Nutaku.

## Sytuacja finansowa

W 2023 roku Intermarum wygenerowała przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi na poziomie 2 566 227,78 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2022 roku uzyskano przychody ze sprzedaży netto w wysokości 3 836 957,48 zł. W 2023 roku zmiana stanów produktów wyniosła 185 893,84 zł w porównaniu do -481 500,41 zł w roku poprzednim. Zarząd poprzez uchwałę z dnia 14 stycznia 2025 roku podjął decyzję o wyłączeniu kosztów związanych z projektami Orange.2 i Pink.2, które klasyfikowane były w ramach produkcji w toku i dokonał zmniejszenia pozycji aktywów "produkty i półprodukty w toku" o wartość 1 264 935,55 zł. Zarząd przypomina, iż prace nad grą Orange.2 zostały zakończone w konsekwencji rozwiązania umowy współprodukcji tej gry z Destructive Creations sp. z o.o. oraz brakiem pozyskania nowego partnera. Z kolei prace nad Pink.2 zaprzestano z powodu braku porozumienia z wydawcą, co związane było ze zmianami właścicielskimi po jego stronie i czasowym wstrzymaniem finansowania przez niego gier. Powyższa decyzja spowodowała, że przychody netto ze sprzedaży zmniejszyły się z wartości 4 017 057,17 zł wykazanych w raporcie okresowym za IV kwartał 2023 roku do aktualnych 2 752 121,62 zł. Przychody netto ze sprzedaży w 2022 roku wyniosły 3 355 457,07 zł.

W 2023 roku Spółka wygenerowała 4 029 724,98 zł kosztów działalności operacyjnej w porównaniu do 4 595 658,02 zł w 2022 roku. 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.

Spółka amortyzuje również „Wartość firmy” Intermarum sp. z o.o., z którą połączyła się w maju 2021 roku. Wygenerowało to zwiększenie pozycji „Inne koszty operacyjne” (pozycja E. III) o kwotę 1 015 010,28 zł. Zarząd Spółki podjął decyzję o amortyzowaniu pozycji aktywów „Wartość firmy” o początkowej wartości 10 150 102,49 zł przez okres 10 lat. Dodatkowo Zarząd w rezultacie przeprowadzanego przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzaniem sprawozdania finansowego Spółki za 2023 rok, w dniu 14 stycznia 2025 roku podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego pozycji wartość firmy Intermarum sp. z o.o., z którą Spółka połączyła się w 2021 roku, z kwoty 7 527 992,60 zł do 4 240 000,00 zł. Decyzja ta została podjęta w konsekwencji wykonania testu na utratę wartości, który wykazał niższą wartość, aniżeli przyjęta do przeprowadzenia procesu połączenia ze Spółką. Spowodowało to powiększenie pozycji inne koszty operacyjne o kwotę 3 287 992,60 zł.

W okresie sprawozdawczym Spółka poniosła stratę netto na poziomie 5 521 529,65 zł, gdzie w okresie porównawczym 2022 roku, poniosła stratę netto w wysokości 2 288 909,79 zł. Wygenerowana strata wynika głównie z wyłączenia kosztów związanych z projektami Orange.2 i Pink.2 z produkcji w toku w wysokości 1 264 935,55, z amortyzacji pozycji „Wartość firmy” w wartości 1 015 010,25 zł oraz z odpisu aktualizującego wartość firmy w wysokości 3 287 992,60 zł, co razem daje 5 567 938,40 zł.

W opinii Zarządu bieżąca sytuacja Spółki jest stabilna. Gra Shelter 69 przynosi stałe comiesięczne przychody. Gra Pocket Waifu: Rekindled ma przed sobą dobre perspektywy sprzedażowe uwzględniając 22.000 kont na liście życzeń graczy oraz wysoką ocenę produkcji. Dodatkowo obecnie prowadzone są rozmowy na temat dodatkowych środków, które pozwolą poprawić sytuację i przyspieszyć proces twórczy i restrukturyzacyjny.

W konsekwencji przeprowadzonego głosowania Wierzycieli w postępowaniu o zatwierdzenie układu Spółki, które było prowadzone do dnia 14 listopada 2024 r., Wierzyciele przyjęli układ. Głosy ważne "za" oddane zostały z wierzytelności stanowiących 69,53% ważnych głosów, a głosy "przeciw" oddano z wierzytelności stanowiących 30,47% ważnych głosów. Po tym głosowaniu, Zarząd niezwłocznie złożył właściwy wniosek do Sądu o



zatwierdzenie układu. Do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, Spółka nie otrzymała informacji z Sądu w sprawie zatwierdzenia układu. .

## Prognozy finansowe

Zarząd Spółki nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz finansowych.

## Analiza ryzyka

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

Spółka jest świadoma zagrożeń wynikających z działań wojennych na terenie Ukrainy, które od dnia ich rozpoczęcia, na bieżąco monitoruje. Zarząd Spółki identyfikuje potencjalne ryzyka i zagrożenia dla bieżącej działalności Spółki. Rodzaj prowadzonej przez Spółkę działalności nie naraża na ryzyko zmniejszenia bądź przerwania łańcucha dostaw. Istotnym zagrożeniem jest wpływ wojny na sytuację makroekonomiczną Polski i krajów w których dystrybuowane są gry Spółki, wypracowany PKB, poziom bezrobocia czy też poziom inflacji.

Rosnąca inflacja wpływa także na wysoki poziom stóp procentowych w polskiej gospodarce, co z jednej strony generuje podwyższenie poziomu kosztów prowadzenia działalności, z drugiej natomiast wpływa na obniżenie poziomu rentowności inwestycji i ma istotne przełożenie na pogorszenie koniunktury w całej gospodarce. Z punktu widzenia Spółki, może oznaczać to znacznie wolniejsze tempo realizacji przyjętych założeń i jej możliwości operacyjnych.

Ryzykami objętymi polityką zarządzania w Intermarum są:

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



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

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

## Informacje dodatkowe

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





## Organy

### Zarząd

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

Szymon Janus	Prezes Zarządu
Michał Szymerski	Wiceprezes Zarządu

### Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania prokurentem w Spółce jest:

Anna Koczur	Prokurent
-------------	-----------

### Rada Nadzorcza

W okresie sprawozdawczym miały miejsce następujące zmiany w składzie Rady Nadzorczej:

- w dniu **30 czerwca 2023 r.**, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę, na podstawie której do składu **Rady Nadzorczej** na bieżącą kadencję powołało Pana **Piotra Wołąsewicza**.
- w dniu **19 października 2023 r.** Pan **Marcin Pilch** **złożył rezygnację** z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej.

W skład Rady Nadzorczej INTERMARUM S.A. na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania 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 sporządzenia niniejszego Sprawozdania struktura akcjonariatu przedstawia się następująco:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach na walnym zgromadzeniu
<b>Szymon Janus</b>	56 938 947	56 938 947	34,51%	34,51%
<b>Wolpi Sp. z o.o.</b>	15 654 649	15 654 649	9,49%	9,49%
<b>Michał Szymerski</b>	12 027 840	12 027 840	7,29%	7,29%
<b>Artur Górski</b>	9 035 280	9 035 280	5,48%	5,48%
<b>January Ciszewski</b>	9 035 280	9 035 280	5,48%	5,48%
<b>Pozostali akcjonariusze</b>	62 307 630	62 307 630	37,76%	37,76%
<b>RAZEM</b>	<b>164 999 626</b>	<b>164 999 626</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

## Grupa Kapitałowa

W 2023 roku Spółka nie tworzyła Grupy Kapitałowej.

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

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

### JNT GAMES sp. z o.o.

Adres siedziby **ul. B. Głowackiego 25-27/8B, 45-110 Opole**

Kapitał zakładowy **5 000,00 zł**

KRS **0000400030**

NIP **7543028319**

REGON **160378361**

Data rejestracji **17.07.2024r.**



## Udziały (akcje) własne

W 2023 r. Spółka nie nabywała akcji własnych, jak również na dzień sprawozdawczy nie posiadała akcji własnych.

## Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Spółkę

Na dzień 31 grudnia 2023 r. w INTERMARUM S.A. zatrudnionych było 9 osób na umowy o pracę, 19 osób na umowy cywilnoprawne. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonowało się 28 osób.

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

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