



**INTERMARUM S. A.**

**RAPORT OKRESOWY ZA  
III KWARTAŁ 2022 r.**

Opole, dn. 14 listopada 2022 r.



## 1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

---

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Działając jako **Zarząd INTERMARUM S.A.**, przedstawiamy **raport okresowy za III kwartał 2022 roku**. Wskazany okres to czas wytężonej pracy nad grami Spółki. W lipcu 2022 roku przychody ze sprzedaży wygenerowane przez grę **Shelter 69** **spłaciły budżet wydawcy** tj. Nutaku Publishing Limited o wartości **96 000,00 USD**. Spółka od tego momentu otrzymuje pełną wartość swojego udziału w przychodach z gry. Szacunkowe, nieoficjalne **przychody** osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego na dzień **12 listopada 2022 roku**, wyniosły **1.141.839,00 dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **425 tysięcy dolarów**, a w grę **zagrało 452 tysięcy graczy**.

Zwracamy również uwagę na fakt, że w ramach raportowanego okresu rozliczono z **Nutaku Publishing Limited** jedynie przychody uzyskane przez **Shelter 69** do końca sierpnia 2022 roku. Zgodnie z umową, Wydawca rozlicza przychody z gry w miesiącu następnym. W związku z powyższym, dopiero **IV kwartał br. ukaże wyniki** osiągnięte przez Shelter 69 za wrzesień 2022 roku.

W kontekście projektu **Orange.2**, w listopadzie 2022 roku zakończyliśmy prace nad kolejnym etapem tworzenia gry, i stworzyliśmy wersję gry, która prezentowana będzie partnerom globalnym. Projekt realizowany pod nazwą kodową **Orange.2** to mroczna i brutalna **kooperacyjna gra akcji** z widokiem top-down. Gra oferować będzie **tryby single-player oraz multi-player** i rozgrywać się będzie w świecie opanowanym przez wampiry, w którym czwórka bohaterów musi zmierzyć się z niebezpieczeństwami.



Równocześnie, toczone są **rozmowy z globalnymi wydawcami**, którzy zainteresowani są wydaniem tej gry. W ramach projektu zostały już ustalone kluczowe kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne. Obecnie, w ramach projektu **trwają prace** nad opracowaniem **wersji alfa** gry.

**Orange.2** to na ten moment najbardziej pracochłonny i kapitałochłonny projekt Spółki. W celu sprostania założonym celom w ramach gry, zatrudniliśmy **dotatkowe 3 osoby** do projektu. Na dzień sporządzenia raportu, **zespół Intermarum** składa się już z **50 osób**, z doświadczeniem w takich firmach jak The Coalition, CDPR, People Can Fly czy Flying Wild Hog.

W III kwartale br. trwały również **prace nad DLC** z dodatkowym contentem oraz **wersjami konsolowymi** do gry **Workshop Simulator**. **Plany wydawnicze** w kontekście innych platform będą publikowane **w najbliższym czasie**. W dniu 19 sierpnia 2022 r. Spółka zawarła umowę z VR Factory Games SA z siedzibą w Warszawie na wykonanie portingu i wydanie gry Workshop Simulator na urządzenia VR.

Zgodnie z umową **VR Factory Games SA otrzymał** od Intermarum S.A. **wyłączne upoważnienie** do korzystania z gry Workshop Simulator, w tym do korzystania z kodów i plików źródłowych, w celu **wykonania portingu Gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości** oraz **wydania Gry** na platformach softwareowo-sprzętowych prowadzących dystrybucję gier **w wersji VR**. Strony ustaliły, że w pierwszej kolejności nastąpi Porting VR Gry na urządzenia Oculus, co ma nastąpić do końca 2023 r.

Ponadto, 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. **Premiera** gry przewidziana jest nie wcześniej niż w **IV kwartale 2023 roku**. **Pink.2** będzie pierwszą grą przygotowywaną równocześnie w **wersji ocenzonej (SFW)**, która trafi również na platformy mobilne jak **App Store** czy **Google Play**.

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	<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 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.

### Połączenie

W dniu **20 maja 2021 roku** Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII KRS **zarejestrował połączenie Emitenta z INTERMARUM sp. z o.o.**, które jest efektem podjętych w dniu 29 marca 2021 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta oraz Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Intermarum sp. z o.o. uchwał w sprawie połączenia obu podmiotów.



Połączenie nastąpiło w trybie przewidzianym w art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. tj. **przez przeniesienie całego majątku Intermarum sp. z o.o. na Emitenta**, w zamian za nowo wyemitowane akcje zwykłe na okaziciela serii K, wydane wspólnikom Intermarum sp. z o.o. na zasadach określonych w Planie Połączenia uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy łączących się spółek w dniu 21 grudnia 2020 roku.

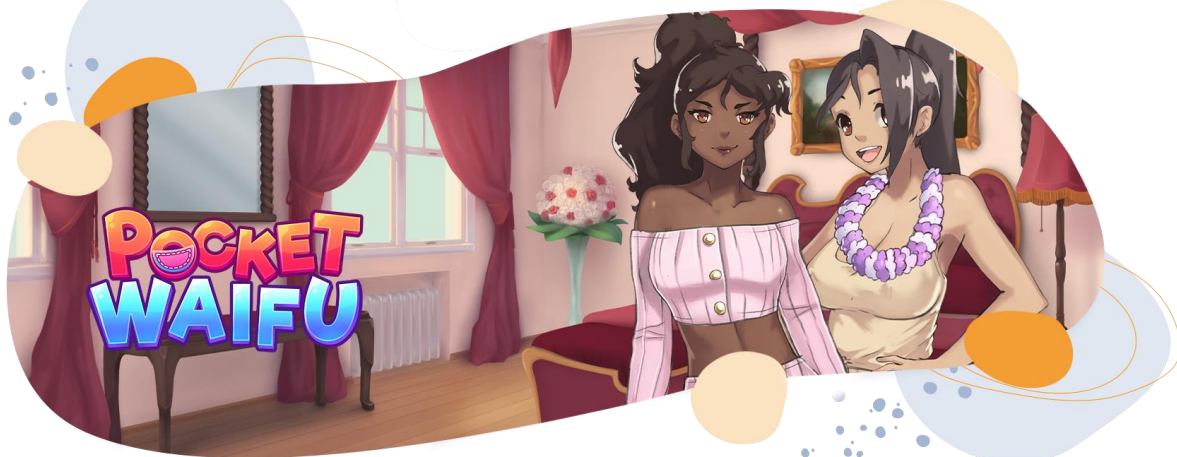
W związku z połączeniem, zmieniona została firma Emitenta na INTERMARUM Spółka Akcyjna, oraz **podwyższona została wartość kapitału zakładowego** z kwoty 5.155.666,60 zł (słownie: pięć milionów sto pięćdziesiąt pięć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć złotych 60/100) **do kwoty 16.499.962,60 zł** (słownie: szesnaście milionów czterysta dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy dziewięćset sześćdziesiąt dwa złote 60/100) to jest o kwotę 11.344.296 zł (słownie: jedenaście milionów trzysta czterdzieści cztery tysiące dwieście dziewięćdziesiąt sześć złotych) poprzez emisję 113.442.960 (słownie: sto trzysta sześćdziesiąt cztery tysiące czterdzieści dwa tysiące dziewięćset sześćdziesiąt) nowych akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda, emitowanych w trybie subskrypcji prywatnej na rzecz wspólników Intermarum sp. z o.o.

Wspólnikom Intermarum sp. z o.o. wydane zostały akcje serii K wyemitowane w związku z połączeniem zgodnie ze stosunkiem wymiany akcji 1 : 66.928 (tj. na jeden udział Intermarum sp. z o.o. – spółki przejmowanej przypadało 66.928 akcji nowej emisji).

W związku z połączeniem, działalność Emitenta jest obecnie prowadzona w zakresie działalności Intermarum sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej), tj. w zakresie produkcji gier komputerowych oraz działalności związanej z oprogramowaniem.

## 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 obecnie **zatrudnia 50 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 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, zwiierać 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 jest **Intermarum S.A.** W późniejszym terminie gra **zostanie wydana** również na **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox Series S/X oraz Xbox One**, gdzie **wydawca** będzie **REDDEERGAMES sp. z o.o.**, która będzie realizowała na swój koszt działania wydawnicze, dystrybucyjne i promocyjne tej gry.



W dniu **19 sierpnia 2022** Emitent podpisał **umowę z VR Factory Games SA**, na mocy której VR Factory otrzymał od Intermarum wyłączone upoważnienie do korzystania z gry Workshop Simulator, w tym do korzystania z kodów i plików źródłowych, w celu wykonania **portingu gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości** oraz wydania gry na platformach softwareowo-sprzętowych prowadzących **dystrybucję gier w wersji VR**. Strony ustaliły, że w pierwszej kolejności nastąpi porting VR gry na urządzenia Oculus, co ma nastąpić do końca 2023 r.



**Obecnie** Spółka pracuje nad **DLC** z dodatkowym contentem do gry. Wraz z REDDEERGAMES sp. z o.o. opracowywana jest wersja **na konsole**, natomiast VR Factory Games SA opracowuje **wersje VR**. W opinii Zarządu, działania te dadzą grze drugą młodość.



**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** r. 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 **splata budżetu wydawcy** (Nutaku Publishing Limited), nastąpiła już w **lipcu 2022** roku. Szacunkowe, nieoficjalne **przychody** osiągnięte ze sprzedaży Shelter69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego na dzień **12 listopada 2022 roku**, wyniosły **1.141.839,00 dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **425 tysięcy dolarów**, a w grę zagrało **452 tysięcy graczy**.



Gra przez prawie cały okres III kwartał 2022 roku klasyfikowała się do **TOP 10** najpopularniejszych produkcji **na platformie Nutaku**. Została również doceniona przez wydawcę i otrzymała tytuł **Game of the Month**. Równocześnie, Shelter69 była na 2 miejscu w **Top Steam Releases gier F2P** w maju 2022 roku.





## 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 krwio pijców oraz spróbować pokrzyżować plany nocny łowców.

W ramach projektu **Orange.2**, w listopadzie 2022 roku zakończyliśmy prace nad kolejnym etapem tworzenia gry, i stworzyliśmy wersję gry, która prezentowana będzie partnerom globalnym. Równocześnie toczony są **rozmowy z globalnymi wydawcami**, którzy zainteresowani są wydaniem gry. W ramach projektu zostały już ustalone kluczowe kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne. Obecnie w ramach projektu trwają prace nad opracowaniem wersji alfa gry.

Jest to obecnie **największy i najambitniejszy projekt Emitenta**. W związku z tym, w ostatnich miesiącach Spółka prowadziła intensywną rekrutację, kompletując pełen zespół projektu, oparty w dużej części na doświadczonych twórcach z takich firm jak The Coalition, CDPR, People Can Fly czy Flying Wild Hog. **Premiera gry** jest planowana na **rok 2023** i trafi na **komputery osobiste i konsole**.



**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. Skala gry została dostosowana w celu maksymalizacji zysków przy jednocześnie niewielkim ryzyku. Będzie to ważny krok w rozwoju Emitenta pod kątem zdobywania doświadczenia w innowacyjnych narzędziach produkcyjnych.



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 pierwszą grą przygotowywaną równocześnie w **wersji ocenzurowanej (SFW)**, która trafi również na platformy mobilne jak **App Store** czy **Google Play**. **Premiera** gry przewidziana jest nie wcześniej niż w **IV kwartale 2023** roku.



## Organy

### Zarząd

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

<b>Szymon Janus</b>	Prezes Zarządu
<b>Michał Szymerski</b>	Wiceprezes Zarządu

### Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu prokurentem w Spółce jest:

<b>Anna Koczur</b>	Prokurent
--------------------	-----------

### Rada Nadzorcza

W skład Rady Nadzorczej INTERMARUM S.A. na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

<b>Mariusz Kosmaty</b>	Przewodniczący Rady Nadzorczej
<b>Łukasz Borchmann</b>	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
<b>Piotr Janus</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Zbysław Lasek</b>	Członek Rady Nadzorczej
<b>Marcin Pilch</b>	Członek Rady Nadzorczej

## Struktura akcjonariatu ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 14 listopada 2022 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%
<b>RAZEM</b>	<b>164 999 626</b>	<b>164 999 626</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

### Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta

Na dzień sporządzenia raportu w INTERMARUM S.A. zatrudnione były 8 osób na umowy o pracę, 33 osób na umowy cywilnoprawne oraz 9 osób w ramach współpracy B2B. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonuje się 50 osób.







## 2. Dane finansowe

Poniżej zaprezentowano dane finansowe spółki INTERMARUM S.A. za III kwartał 2022 r. wraz z danymi porównywalnymi za III kwartał 2021 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2022 r. do 30 września 2022 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2021 r.

### Bilans

Lp	Wyszczególnienie	30.09.2022	30.09.2021
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>9 436 815,45</b>	<b>10 451 825,73</b>
<b>I.</b>	<b>Wartości niematerialne i prawne</b>	<b>9 436 815,45</b>	<b>10 451 825,73</b>
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	8 796 755,45	9 811 765,73
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	640 060,00	640 060,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne		
<b>II.</b>	<b>Rzeczowe aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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		
<b>III.</b>	<b>Należności długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1.	Od jednostek powiązanych		
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		
3.	Od pozostałych jednostek		
<b>IV.</b>	<b>Inwestycje długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	
	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		
<b>V.</b>	<b>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe		
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>1 263 062,13</b>	<b>396 040,04</b>
<b>I.</b>	<b>Zapasy</b>	<b>729 902,62</b>	<b>7 410,00</b>
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku	729 902,62	
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi		7 410,00
<b>II.</b>	<b>Należności krótkoterminowe</b>	<b>485 050,51</b>	<b>300 499,20</b>
1.	Należności od jednostek powiązanych	0,00	50 000,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne		50 000,00
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	485 050,51	250 499,20



a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	472 095,51	15 722,20
–	do 12 miesięcy	472 095,51	15 722,20
–	powyżej 12 miesięcy	0	
b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	9 040,00	224 862,00
c)	inne	3 915,00	9 915,00
d)	dochodzone na drodze sądowej		
<b>III.</b>	<b>Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>47 356,32</b>	<b>85 305,03</b>
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	47 356,32	85 305,03
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	47 356,32	85 305,03
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	47 356,32	85 305,03
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
<b>IV.</b>	<b>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>752,68</b>	<b>2 825,81</b>
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>		
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>		
	<b>Aktywa razem</b>	<b>10 699 877,58</b>	<b>10 847 865,77</b>





Lp	Wyszczególnienie	30.09.2022	30.09.2021
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>
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	-8 081 473,35	-6 570 281,87
VI.	Zysk (strata) netto	-1 680 184,64	-2 533 163,40
VII.	Kapitały mniejszości		
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>865 780,94</b>	<b>355 556,41</b>
<b>I.</b>	<b>Rezerwy na zobowiązania</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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		
<b>II.</b>	<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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		
<b>III.</b>	<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>865 780,94</b>	<b>355 556,41</b>
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	375 100,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne	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	490 680,94	355 556,41
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	211 730,68	129 813,82
-	do 12 miesięcy	211 730,68	129 813,82
-	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	278 950,26	225 742,59
h)	z tytułu wynagrodzeń		
i)	inne		
4.	Fundusze specjalne		
<b>IV.</b>	<b>Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1.	Ujemna wartość firmy		
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
-	długoterminowe		
-	krótkoterminowe		
	<b>Pasywa razem</b>	<b>10 699 877,58</b>	<b>10 847 865,77</b>



## Rachunek zysków i strat

LP.	WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.09.2022	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.09.2021	Za okres od: 01.07.2022- 30.09.2022	Za okres od: 01.07.2021- 30.09.2021
<b>A.</b>	<b>Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>2 066 154,12</b>	<b>685 363,39</b>	<b>710 660,45</b>	<b>327 816,64</b>
-	od jednostek powiązanych				
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 785 625,93	685 363,39	1 544 225,95	327 816,64
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	-719 471,81		-833 565,50	
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki				
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów				
<b>B.</b>	<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>2 955 432,19</b>	<b>2 854 136,54</b>	<b>1 184 810,62</b>	<b>778 547,30</b>
I.	Amortyzacja				
II.	Zużycie materiałów i energii	52 474,23	54 202,82	29 943,16	13 717,91
III.	Usługi obce	998 698,00	1 198 006,81	372 857,24	298 467,18
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	1 415,41	6 544,13	1 065,22	40,00
-	podatek akcyzowy	0			
V.	Wynagrodzenia	1 798 953,82	1 514 260,41	738 620,57	429 305,43
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	79 770,09	48 804,55	36 649,90	17 763,78
-	emerytalne		17 081,59	-15 092,07	3 113,24
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	24 120,64	32 317,82	5 674,53	19 253,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów				
IX	Inne				
<b>C.</b>	<b>Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-889 278,07</b>	<b>-2 168 773,15</b>	<b>-474 150,17</b>	<b>-450 730,66</b>
<b>D.</b>	<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>61,50</b>	<b>1 394,84</b>	<b>1,43</b>	<b>0,69</b>
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Dotacje				
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
IV.	Inne przychody operacyjne	61,50	1 394,84	1,43	0,69
<b>E.</b>	<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>777 657,47</b>	<b>364 610,74</b>	<b>267 857,53</b>	<b>253 753,50</b>
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
III.	Inne koszty operacyjne	777 657,47	364 610,74	267 857,53	253 753,50
<b>F.</b>	<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-1 666 874,04</b>	<b>-2 531 989,05</b>	<b>-742 006,27</b>	<b>-704 483,47</b>
<b>G.</b>	<b>Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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				
<b>H.</b>	<b>Koszty finansowe</b>	<b>13 310,60</b>	<b>1 174,35</b>	<b>7 393,43</b>	<b>755,83</b>
I.	Odsetki, w tym:	8 412,25	64,27	8 251,31	0,02
–	dla jednostek powiązanych				
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				
–	w jednostkach powiązanych				
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
IV.	Inne	4 898,35	1 110,08	(857,88)	755,81
<b>I.</b>	<b>Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-1 680 184,64</b>	<b>-2 533 163,40</b>	<b>-749 399,70</b>	<b>-705 239,30</b>
<b>J.</b>	<b>Podatek dochodowy</b>				
<b>K.</b>	<b>Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>				
<b>L.</b>	<b>Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>-1 680 184,64</b>	<b>-2 533 163,40</b>	<b>-749 399,70</b>	<b>-705 239,30</b>





## Rachunek przepływów pieniężnych

WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.09.2022	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.09.2021	Za okres od: 01.07.2022- 30.09.2022	Za okres od: 01.07.2021- 30.09.2021
<b>A. PRZEPIŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	-1 680 184,64	-2 533 163,40	-749 399,70	-705 239,30
<b>II. Korekty razem</b>	1 600 396,27	923 767,28	748 264,86	381 080,53
1. Amortyzacja	761 257,71	54 202,82	253 752,57	13 717,91
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	719 471,81	-7 410,00	833 565,50	20 104,00
7. Zmiana stanu należności	-261 418,65	595 684,30	-184 220,37	216 937,29
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątk. pożyczek i kredytów	380 533,75	284 115,97	-155 115,08	129 436,53
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	551,65	-2 825,81	282,24	884,80
10. Inne korekty	0,00		0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)</b>	<b>-79 788,37</b>	<b>-1 609 396,12</b>	<b>-1 134,84</b>	<b>-324 158,77</b>
<b>B. PRZEPIŁYW ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych				
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:				
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				
<b>II. Wydatki</b>	0,00	10 505 968,55	0,00	-240 034,66
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		10 505 968,55		-240 034,66
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
3. Na aktywa finansowe, w tym:				
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach				
- nabycie aktywów finansowych				
- udzielone pożyczki długoterminowe				
4. Inne wydatki inwestycyjne				
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>0,00</b>	<b>-10 505 968,55</b>	<b>0,00</b>	<b>240 034,66</b>
<b>C. PRZEPIŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	0,00	11 344 296,00	0,00	0,00
1. Wpływ netto z wydania udziałów (akcji) i innych instrumentów kap oraz dopłat do kapitału	0,00	11 344 296,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki				
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych				



4. Inne wpływy finansowe				
<b>II. Wydatki</b>	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				
9. Inne wydatki finansowe (ujemne różnice kursowe)				
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	0,00	11 344 296,00	0,00	0,00
<b>D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	-79 788,37	-771 068,67	-1 134,84	-84 124,11
<b>E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	-79 788,37	-771 068,67	-1 134,84	-84 124,11
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
<b>F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	127 144,69	856 373,70	48 491,16	169 429,14
<b>G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	47 356,32	85 305,03	47 356,32	85 305,03



## Zestawienie zmian w kapitale własnym

	WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.09.2022	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.09.2021	Za okres od: 01.07.2022- 30.09.2022	Za okres od: 01.07.2021- 30.09.2021
I.	<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	<b>11 514 281,28</b>	<b>1 681 176,46</b>	<b>10 583 496,34</b>	<b>11 197 548,66</b>
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości				
	- korekty błędów				
I.a.	<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>11 514 281,28</b>	<b>1 681 176,46</b>	<b>10 583 496,34</b>	<b>11 197 548,66</b>
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	16 499 962,60	5 155 666,60	16 499 962,60	16 499 962,60
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	11 344 296,00		
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	-8 081 473,35	-6 570 281,87	-9 012 258,29	-8 398 205,97
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	8 081 473,35	-6 570 281,87	9 012 258,29	8 398 205,97
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	8 081 473,35	6 570 281,87	9 012 258,29	
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	8 081 473,35	-6 570 281,87	9 012 258,29	8 398 205,97
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-8 081 473,35	-6 570 281,87	-9 012 258,29	-8 398 205,97
6.	Wynik netto	-1 680 184,64	-2 533 163,40	-749 399,70	-705 239,30
II.	<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>
III.	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>









## 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 2022 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 lipca 2022 roku do 30 września 2022 roku, dane narastające za okres od 1 stycznia 2022 roku do 30 września 2022 roku, wraz z danymi porównawczymi za analogiczny okres 2021 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 oraz 2022.

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 2022 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 710 660,45 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2021 roku Spółka osiągnęła przychody w wysokości 327 816,64 zł. Należy wskazać, że w raportowanym okresie Spółka zastosowała wycenę projektów w postaci tworzonego oprogramowania, w myśl której, do



czasu zakończenia prowadzonych prac nad daną grą, koszty tych prac Spółka ujmuje jako projekty w toku. W danych za III kwartał 2021 roku wycena ta nie była stosowana.

W związku wysokimi przychodami wygenerowanym przez Shelter 69, Spółka aktywowała poniesione w przeszłości koszty, co wywołało zmniejszenie pozycji zmiany stanów produktów o 833 565,50 zł. Jednocześnie realne przychody netto ze sprzedaży produktów w III kwartale wyniosły 1 544 225,95 zł, gdzie była to większa wartość, niż wygenerowana przez Spółkę w całym I półroczu 2022 roku, tj. kwoty: 1 241 399,98 zł. Za wzrost przychodów odpowiadają głównie bardzo dobre wyniki wygenerowane przez Shelter 69, które wyniosły w minionym kwartale 1 161 900,70 zł.

W raportowanym okresie Spółka wygenerowała stratę ze sprzedaży w wysokości 474 150,17 zł. Należy jednak zauważyć, że po odłączeniu zmiany stanów produktów, Spółka w tym okresie wygenerowałaby zysk ze sprzedaży na poziomie 359 415,33 zł. Trzeba też brać pod uwagę, że w ramach III kwartału 2022 roku, Spółka nie rozliczyła jeszcze przychodów wygenerowane przez grę Shelter 69 za wrzesień 2022 r., gdyż zgodnie z umową, Wydawca rozlicza przychody z gry w miesiącu następnym.

Spółka amortyzuje również pozycję „Wartość firmy”, tj. wartość spółki przejętej 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 253 752,57 zł. 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 749 399,70 zł, gdzie w okresie porównawczym 2021 roku, uzyskała stratę netto w wysokości 705 239,30 zł. Należy jednak wziąć pod uwagę, że jeśli pomniejszymy stratę o zmianę stanów produktów (833 565,50 zł) oraz amortyzację Wartości firmy (253 752,57 zł), które nie są realnymi kosztami dla Intermarum S.A., to w III kwartale Spółka wygenerowałaby zysk o wartości 337 918,37 zł.

## Struktura przychodów

Struktura przychodów w Intermarum S.A. przedstawia się następująco:

Źródło przychodów	Procentowy udział w przychodach
Produkcja gier	99%
Pozostała działalność	1%



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 upłynął pod znakiem intensywnych prac nad projektami Spółki. W kwartale sprawozdawczym gra **Shelter 69** generowała bardzo dobre wskaźniki takiej jak wysoka retencja, wyniki konwersji do graczy płacących, zainteresowanie Grą oraz jej monetyzacja, które kształtowały się na bardzo dobrym poziomie. Potwierdzeniem tego była szybka **spłata budżetu Wydawcy**, która nastąpiła już w **lipcu 2022 roku**. Spółka od tego momentu otrzymuje pełną wartość swojego udziału w przychodach z gry. Szacunkowe, nieoficjalne przychody osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego na dzień **12 listopada 2022 roku**, wyniosły **1.141.839,00 dolarów**, gdzie przychody przypadające dla **Intermarum S.A.** wyniosły ok **425 tysięcy dolarów**,



a w grę **zagrało 452 tysięcy graczy**. Dodatkowo gra przez cały okres III br. kwartału klasyfikowała się do **TOP 10** najpopularniejszych produkcji na **platformie Nutaku**.

W kontekście projektu **Orange.2**, w październiku 2022 roku Spółka zakończyła prace nad kolejnym etapem tworzenia gry, i stworzyliśmy wersję gry, która prezentowana będzie partnerom globalnym.. Równocześnie toczony są **rozmowy z globalnymi wydawcami**, którzy zainteresowani są wydaniem gry. W ramach projektu zostały już ustalone kluczowe kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne. Obecnie w ramach projektu trwają prace nad opracowaniem wersji alfa gry.

W III kwartale br. trwały również **prace nad DLC** z dodatkowym contentem oraz **wersjami konsolowymi** do gry **Workshop Simulator**. **Plany wydawnicze** w kontekście innych platform będą publikowane **w najbliższym czasie**. W dniu 19 sierpnia 2022 r Spółka zawarła umowę z VR Factory Games SA z siedzibą w Warszawie na wykonanie portingu i wydanie gry Workshop Simulator na urządzenia VR.

Zgodnie z umową, **VR Factory Games SA otrzymał** od Intermarum S.A. **wyłączne upoważnienie** do korzystania z gry Workshop Simulator, w tym do korzystania z kodów i plików źródłowych, w celu **wykonania portingu Gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości** oraz **wydania Gry** na platformach softwareowo-sprzętowych prowadzących dystrybucję gier **w wersji VR**. Strony ustaliły, że w pierwszej kolejności nastąpi Porting VR Gry na urządzenia Oculus, co ma nastąpić do końca 2023 r.

Ponadto, 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. **Premiera** gry przewidziana jest nie wcześniej niż w **IV kwartale 2023 roku**. **Pink.2** będzie pierwszą grą przygotowywaną równocześnie w **wersji ocenzonej (SFW)**, która trafi również na platformy mobilne jak **App Store** czy **Google Play**.

## 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 2022 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