

INTERMARUM S. A.

**RAPORT OKRESOWY ZA
II KWARTAŁ 2023 R.**

Opole, dnia 14 sierpnia 2023 r.



1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Działając jako **Zarząd INTERMARUM S.A.**, przedstawiamy **raport okresowy za II kwartał 2023 roku**. Wskazany okres był czasem wyjątkowej pracy nad projektami Spółki. Kluczową produkcją studia była gra **Shelter 69**, która w II kwartale była ciągle rozwijana i doczekała się 10 eventów. Dalsze prace nad grą i nowy контент pozwoliły na utrzymanie graczy przy produkcji i ustabilizowaniu przychodu na bardzo dobrym poziomie. Szacunkowe, nieoficjalne **przychody** osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego do dnia **11 sierpnia 2023 roku, przekroczyły 2 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **825 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory zagrało **650 tysięcy graczy**.

Wskazany okres to również prace nad **Pocket Waifu: Rekindled**. W dniu **15 czerwca 2023 roku, Nutaku Publishing Limited** wyraził zgodę na **wsparcie** w zakresie **wydania i promocji gry** opartej na Pocket Waifu. Będzie to **reedycja** naszej najbardziej popularnej gry. W ramach prac **odświeżona** zostanie **grafika** gry, w tym sceny erotyczne oraz przekształceniu ulegnie **mechanika rozgrywki**. Sama gra nie będzie już też grą darmową, a **grą premium** sprzedawaną po określonej cenie.

II kwartał br. był również okresem intensywnych działań nad grami **Orange.2** i **Pink.2**, w tym przede wszystkim poszukiwań dla nich globalnych wydawców. Niestety branża Gamedev nadal jest w pozycji wyczekującej, szczególnie w kwestii inwestowania w nowe projekty. W 2023 roku można zauważyć rosnącą ostrożność ze strony globalnych wydawców



w kwestii finansowania kolejnych produkcji. W związku z tym, pomimo pozytywnego odbioru wśród wydawców **gier Orange.2 i Pink.2**, decyzje o ich finansowaniu odraczane zostały w czasie. Ten wydłużony okres oczekiwania zmusił Spółkę do redukcji zatrudnienia.

Jednocześnie Spółka utrzymuje zespół pracowników kluczowy dla dalszego rozwoju tych gier, zdolnego do szybkiej odbudowy możliwości produkcyjnych przy intensywnej rekrutacji, w sytuacji podpisania umów wydawniczych do **Orange.2 lub Pink.2**.

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

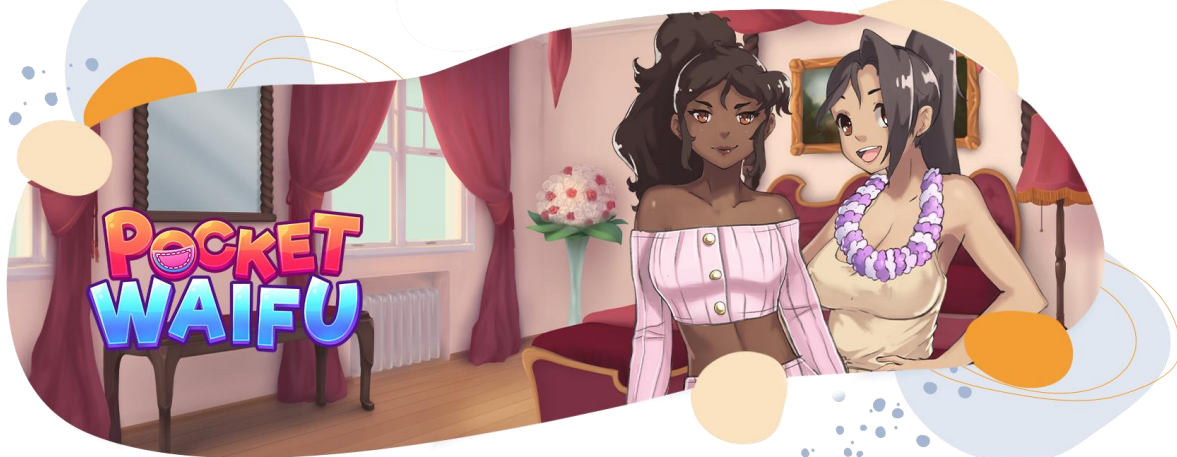
Adres rejestrowy	INTERMARUM SPÓŁKA AKCYJNA ul. Stanisława Bronicza 3 45-844 Opole
Akta rejestrowe	Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego ul. Plebiscytowa 3a 45-359 Opole
KRS	0000400030
NIP	7543028319
REGON	160378361
Witryna internetowa	www.intermarum.com
E-mail	ir@intermarum.com

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. W ostatnich latach firma dynamicznie się rozwija - również dzięki ekspansji w niszę gier dla dorosłych - i obecnie **zatrudnia ok 38 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, 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 jest **Intermarum S.A.** W późniejszym terminie gra **zostanie wydana** również na **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox Series S/X oraz Xbox One,**



W dniu **19 sierpnia 2022** Emitent podpisał **umowę z VR Factory Games SA**, na mocy której VR Factory Games 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 trwają intensywne prace realizowane wspólnie z **VR Factory Games SA** nad wersją VR gry **Workshop Simulator**. Pracę nad przeportowaniem gry na urządzenia VR postępują zgodnie z harmonogramem.



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 **11 sierpnia 2023** roku, **przekroczyły 2 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **825 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 650 tysięcy graczy**.



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 I kwartale 2023 roku zakończone zostały prace nad kolejnym etapem tworzenia gry i stworzona została wersja gry, która prezentowana jest 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 **beta gry**.



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+).



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.



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 grą przygotowywaną równocześnie w **wersji ocenzonej (SFW)**, która trafi również na platformy mobilne jak **App Store** czy **Google Play**.



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:

Mariusz Kosmaty	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Łukasz Borchmann	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Piotr Janus	Członek Rady Nadzorczej
Zbysław Lasek	Członek Rady Nadzorczej
Marcin Pilch	Członek Rady Nadzorczej
Piotr Wołąsewicz	Członek 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 Wołąsewicz**.



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

Na dzień 14 sierpnia 2023 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 2023 r. w INTERMARUM S.A. zatrudnionych było 8 osób na umowy o pracę 26 osób na umowy cywilnoprawne oraz 4 osób w ramach współpracy B2B. Razem w strukturach Emitenta ewidencjonuje się 38 osób.



2. Dane finansowe

Poniżej zaprezentowano dane finansowe spółki INTERMARUM S.A. za II kwartał 2023 r. wraz z danymi porównywalnymi za II kwartał 2022 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2023 r. do 30 czerwca 2023 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2022 r.

Bilans

Lp	Wyszczególnienie	30.06.2023	30.06.2022
A.	Aktywa trwałe	8 675 557,74	9 690 568,02
I.	Wartości niematerialne i prawne	8 675 557,74	9 690 568,02
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	8 035 497,74	9 050 508,02
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	2 070 967,47	1 913 824,34
I.	Zapasy	1 722 555,04	1 563 468,12
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku	1 722 555,04	1 563 468,12
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi		
II.	Należności krótkoterminowe	127 835,87	300 830,14
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	127 835,87	300 830,14
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	82 154,99	289 432,07
–	do 12 miesięcy	82 154,99	289 432,07
–	powyżej 12 miesięcy		



b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	45 680,88	7 483,07
c)	inne		3 915,00
d)	dochodzone na drodze sądowej		
III.	Inwestycje krótkoterminowe	216 760,56	48 491,16
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	216 760,56	48 491,16
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	216 760,56	48 491,16
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	216 760,56	48 491,16
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 816,00	1 034,92
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy		
D.	Udziały (akcje) własne		
	Aktywa razem	10 746 525,21	11 604 392,36



Lp	Wyszczególnienie	30.06.2022	30.06.2022
A.	Kapitał (fundusz) własny	8 944 131,01	10 583 496,34
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	(10 370 383,14)	(8 081 473,35)
VI.	Zysk (strata) netto	(281 240,48)	(930 784,94)
VII.	Kapitały mniejszości		
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 802 394,20	1 020 896,02
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	1 802 394,20	1 020 896,02
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	430 150,00	335 100,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne	430 150,00	335 100,00
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	1 372 244,20	685 796,02
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	410 219,13	276 469,79
–	do 12 miesięcy	410 219,13	276 469,79
–	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	962 025,07	409 326,23
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	10 746 525,21	11 604 392,36



Rachunek zysków i strat

LP.	Rachunek zysków i strat	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.06.2023	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.06.2022	Za okres od: 01.04.2023- 30.06.2023	Za okres od: 01.04.2022- 30.06.2022
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	2 249 072,66	1 355 493,67	943 554,44	592 221,82
-	od jednostek powiązanych			0,00	0,00
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 494 391,64	1 241 399,98	679 327,87	669 019,23
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	754 681,02	114 093,69	264 226,57	(76 797,41)
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki			0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	2 023 871,45	1 770 621,57	877 738,83	1 003 175,23
I.	Amortyzacja			0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	15 594,79	22 531,07	7 056,17	14 051,46
III.	Usługi obce	505 167,26	625 840,76	226 145,50	332 256,74
IV.	Podatki i opłaty, w tym:		350,19	0,00	0,00
-	podatek akcyzowy			0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	1 359 019,39	1 060 333,25	582 510,91	627 214,45
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	95 674,02	43 120,19	42 314,71	24 594,68
-	emerytalne		15 092,07	0,00	6 199,83
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	48 415,99	18 446,11	19 711,54	5 057,90
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			0,00	0,00
IX	Inne			0,00	0,00
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	225 201,21	(415 127,90)	65 815,61	(410 953,41)
D.	Pozostałe przychody operacyjne	932,86	60,07	931,21	0,33
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			0,00	0,00
II.	Dotacje			0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	932,86	60,07	931,21	0,33
E.	Pozostałe koszty operacyjne	507 505,47	509 799,94	253 752,90	253 753,23
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	507 505,47	509 799,94	253 752,90	253 753,23
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(281 371,40)	(924 867,77)	(187 006,08)	(664 706,31)
G.	Przychody finansowe	507,03	0,00	507,03	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:			0,00	0,00
a)	od jednostek powiązanych, w tym:			0,00	0,00
-	w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale			0,00	0,00
b)	od jednostek pozostałych, w tym:			0,00	0,00
-	w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale			0,00	0,00



II.	Odsetki, w tym:			0,00	0,00
–	od jednostek powiązanych			0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			0,00	0,00
–	w jednostkach powiązanych			0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			0,00	0,00
V.	Inne	507,03		507,03	0,00
H.	Koszty finansowe	376,11	5 917,17	(2 437,65)	4 584,88
I.	Odsetki, w tym:	376,11	160,94	257,80	81,73
–	dla jednostek powiązanych			0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			0,00	0,00
–	w jednostkach powiązanych			0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			0,00	0,00
IV.	Inne		5 756,23	(2 695,45)	4 503,15
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(281 240,48)	(930 784,94)	(184 061,40)	(669 291,19)
J.	Podatek dochodowy				
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)				
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(281 240,48)	(930 784,94)	(184 061,40)	(669 291,19)



Rachunek przepływów pieniężnych

WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.06.2023	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.06.2022	Za okres od: 01.04.2023- 30.06.2023	Za okres od: 01.04.2022- 30.06.2022
A. PRZEPIŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
I. Zysk (strata) netto	-281 240,48	-930 784,94	-184 061,40	-669 291,19
II. Korekty razem	38 344,87	852 131,41	320 572,81	606 274,30
1. Amortyzacja	0,00	507 505,14	0,00	253 752,57
2. Zyski/Straty z różnic kursowych			0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)			0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw			0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-754 681,02	-114 093,69	-256 547,82	1 526 171,84
7. Zmiana stanu należności	180 407,52	-77 198,28	3 012,49	-190 179,34
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątk. pożyczek i kredytów	107 042,29	535 648,83	318 736,37	429 725,48
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-1 929,06	269,41	1 619,20	-744,91
10. Inne korekty	507 505,14	0,00	253 752,57	-1 412 451,34
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	-242 895,61	-78 653,53	136 511,41	-63 016,89
B. PRZEPIŁYWY 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
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne			0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych			0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00	0,00
- zbycie aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
- dywidendy i udziały w zyskach			0,00	0,00
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			0,00	0,00
- odsetki			0,00	0,00
- inne wpływy z aktywów finansowych			0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne			0,00	0,00
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			
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach	0,00			
- 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	400 438,69	0,00	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	400 438,69		0,00	
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych				



4. Inne wpływy finansowe				
II. Wydatki	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	0,00			
9. Inne wydatki finansowe (ujemne różnice kursowe)				
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	400 438,69	0,00	0,00	0,00
D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	157 543,08	-78 653,53	136 511,41	-63 016,89
E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	157 543,08	-78 653,53	136 511,41	-63 016,89
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	59 217,48	127 144,69	80 249,15	111 508,05
G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	216 760,56	48 491,16	216 760,56	48 491,16



Zestawienie zmian w kapitale własnym

	ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Narastająco za okres od: 01.01.2023- 30.06.2023	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 30.06.2022	Za okres od: 01.04.2023- 30.06.2023	Za okres od: 01.04.2022- 30.06.2022
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 225 371,49	11 514 281,28	9 128 192,41	11 252 787,53
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości				
	- korekty błędów				
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	9 225 371,49	11 514 281,28	9 128 192,41	11 252 787,53
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	-10 370 383,14	-8 081 473,35	-10 467 562,22	-8 342 967,10
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	10 370 383,14	8 081 473,35	10 467 562,22	8 342 967,10
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	10 370 383,14	8 081 473,35	10 467 562,22	8 342 967,10
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	10 370 383,14	8 081 473,35	10 467 562,22	8 342 967,10
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 370 383,14	-8 081 473,35	-10 467 562,22	-8 342 967,10
6.	Wynik netto	-281 240,48	-930 784,94	-184 061,40	-669 291,19
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	8 944 131,01	10 583 496,34	8 944 131,01	10 583 496,34
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	8 944 131,01	10 583 496,34	8 944 131,01	10 583 496,34



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 2023 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 kwietnia 2023 roku do 30 czerwca 2023 roku, dane narastające za okres od 1 stycznia 2023 roku do 30 czerwca 2023 roku, wraz z danymi porównawczymi za analogiczne okresy 2022 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 oraz 2023.

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 2023 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 943 554,44 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2022 roku Spółka osiągnęła przychody w wysokości 592 221,82 zł. Wartość samych tylko przychodów ze sprzedaży produktów utrzymała się na podobnym poziomie. W II kwartale 2023 roku wyniosły one 679 327,87 zł, w porównaniu do 669 019,23 zł w 2022 roku. Zmiana stanu produktów w II



kwartale 2023 roku wyniosła 264 226,57 zł w porównaniu do -76 797,41 zł w II kwartale 2022 roku.

W II kwartale 2023 roku Spółka znacząco zredukowała koszty działalności operacyjnej z 1 003 175,23 zł w II kwartale 2022 roku do 877 738,83 zł w tym samym kwartale roku bieżącego. Redukcja kosztów jest również znacząca w porównaniu do I kwartału 2023 roku, gdzie wyniosły one 1 146 132,62 zł. Zmiana ta związana jest z wydłużającym się okresem znalezienia wydawców do gier Orange.2 i Pink.2, co wymusiło na Spółce redukcje zatrudnienia i wyhamowanie prac nad projektami.

W II kwartale 2023 roku Spółka wypracowała zysk na sprzedaży w wysokości 65 815,61 zł, gdzie w analogiczny okresie 2022 roku odnotowała stratę na sprzedaży w wysokości -410 953,41 zł.

Spółka amortyzuje 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 253 752,90 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 184 061,40 zł, gdzie w okresie porównawczym 2022 roku, uzyskała stratę netto w wysokości 669 291,19 zł. Wygenerowana strata wynika głównie z amortyzacji „Wartość firmy”, o kwotę 253 752,90 zł. Gdyby nie uwzględnić tego odpisu, Spółka wykreowałaby zysk netto na poziomie 69 691,50 zł.

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. Kluczową produkcją studia była gra **Shelter 69**, która w II kwartale była ciągle rozwijana i doczekała się 10 eventów. Dalsze prace nad grą i nowy контент pozwoliły na utrzymanie graczy przy produkcji i ustabilizowaniu przychodu na bardzo dobrym poziomie. Szacunkowe, nieoficjalne **przychody** osiągnięte ze sprzedaży Shelter 69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego do dnia **11 sierpnia 2023 roku, przekroczyły 2 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla **Intermarum S.A.** wyniosły ok **825 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 650 tysięcy graczy**.

Wskazany okres to również prace nad **Pocket Waifu: Rekindled**. W dniu 15 czerwca 2023 roku, Nutaku Publishing Limited wyraził zgodę na wsparcie w zakresie wydania i promocji gry opartej na Pocket Waifu. Będzie to reedycja najbardziej popularnej gry Studia. W ramach prac odświeżona zostanie grafika gry, w tym sceny erotyczne oraz przekształceniu ulegnie mechanika rozgrywki. Sama gra nie będzie już też grą darmową, a grą premium sprzedawaną po określonej cenie.

II kwartał br. był również okresem intensywnych działań nad grami **Orange.2** i **Pink.2**, w tym przede wszystkim poszukiwania dla nich globalnych wydawców. Niestety branża Gamedev nadal jest w pozycji wyczekującej, szczególnie w kwestii inwestowania w nowe projekty. W 2023 roku można zauważyć rosnącą ostrożność ze strony globalnych wydawców w kwestii finansowania kolejnych produkcji. W związku z tym, pomimo pozytywnego odbioru



wśród wydawców gier **Orange.2** i **Pink.2**, decyzje o ich finansowaniu odraczone zostały w czasie. Ten wydłużony okres oczekiwania zmusił Spółkę do redukcji zatrudnienia.

Jednocześnie Spółka utrzymuje zespół pracowników kluczowy dla dalszego rozwoju tych gier, zdolnego do szybkiej odbudowy możliwości produkcyjnych przy intensywnej rekrutacji, w sytuacji podpisania umów wydawniczych do **Orange.2** lub **Pink.2**.

W dniu 13 czerwca 2023 roku rozwiązaniu za porozumieniem stron uległa umowa z REDDEERGAMES sp. z o.o., zgodnie z którą REDDEERGAMES miał być wydawcą gry Workshop Simulator na platformy konsolowe. Powodem rozwiązania umowy była niemożliwość wykonania portu w pożądanym przez strony terminie, spowodowana obiektywnymi czynnikami i zdarzeniami losowymi zaistniałymi pomiędzy stronami. Strony potwierdziły również, że nie mają względem siebie jakichkolwiek roszczeń w związku z realizacją umowy i zrzekają się wszelkich takich roszczeń na przyszłość.

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 2023 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