



# INTERMARUM S. A.

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

Opole, dn. 14 lutego 2023 r.



## 1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

---

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Działając jako **Zarząd INTERMARUM S.A.**, przedstawiamy **raport okresowy za IV kwartał 2022 roku**. Wskazany okres był czasem wyjątkowej pracy nad projektami Spółki. Ciągłe rozwijana była gra **Shelter 69**, która w IV kwartale doczekała się 15 eventów. Dalsze prace nad grą pozwoliły na zatrzymanie graczy przy produkcji i utrzymanie bardzo dobrego poziomu przychodu. W IV kwartale 2022 roku, **przychody** wygenerowana przez grę **przekroczyły koszty** związane z jej tworzeniem i Spółka aktywowała już całość poniesionych w przeszłości wydatków, przez co Shelter69 **splaciła** 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 na dzień **12 lutego 2022 roku, przekroczyły 1,5 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **585 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 550 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 listopada 2022 roku. Zgodnie z umową, Wydawca rozlicza przychody z gry w miesiącu następnym. W związku z powyższym, dopiero **I kwartał 2023 roku ukaże wyniki** osiągnięte przez Shelter 69 za grudzień 2022 roku.

IV kwartał był okresem niezwykle intensywnych prac nad grami, które znajdują się w etapie tworzenia, tj. **Orange.2** i **Pink.2**. Orange.2 to na ten moment to najbardziej pracochłonny i kapitałochłonny projekt, na który Spółka skierowała większość mocy produkcyjnych. Projekt ten 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.

W IV kwartale 2022 roku zakończyliśmy prace nad kolejnym etapem tworzenia gry **Orange.2** i stworzyliśmy wersję, która **prezentowana** jest **partnerom globalnym**, z którymi toczony są rozmowy w kwestii **wydania gry**. Trwają również **prace** nad stworzeniem wersji **beta gry**.

W IV kwartale 2022 roku kontynuowane były również 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**.

W IV kwartale ubiegłego roku 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**.

Jednocześnie wraz z przełomem 2022 i 2023 roku można zauważyć rosnącą ostrożność ze strony globalnych wydawców w kwestii finansowania kolejnych produkcji. Ma to charakter głównie wyczekiwania na kierunek, który obierze światowa koniunktura i wpływa na wydłużenie procesu decyzyjnego i przesunięcia terminów. Doświadczenia Spółki w tej kwestii są zbieżne z doświadczeniami innych firm i uzupełnione informacjami od globalnych korporacji, w których dokonano zwolnień i anulowano projekty. Na bazie tych danych, Zarząd Spółki postanowił **rozpocząć prace** nad **nowym projektem pod szyldem JNT**, który pozwoli przy ograniczonych kosztach i czasie, przygotować projekt **na bazie jednego z naszych IP**. Więcej informacji planujemy przedstawić w najbliższych tygodniach.

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.

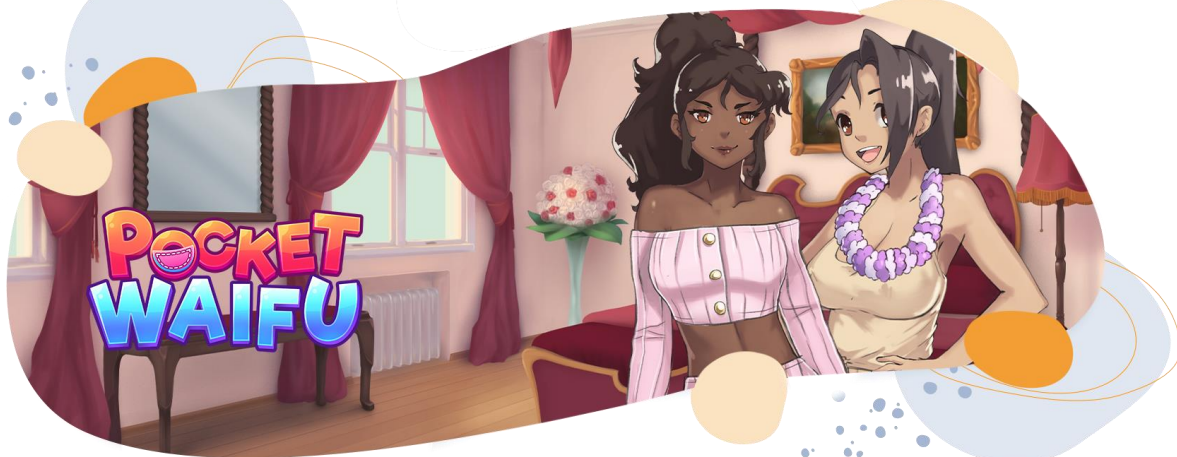
W związku z połączeniem, zmieniona została firma Emitenta na INTERMARUM Spółka Akcyjna, oraz **podwyższona została wartość kapitału zakładowego** z kwoty 5.155.666,60 zł (słownie: pięć milionów sto pięćdziesiąt pięć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć złotych 60/100) **do kwoty 16.499.962,60 zł** (słownie: 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 sześć milionów czterysta 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, zwracać 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 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** 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** 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 Shelter69, wygenerowane na podstawie wewnętrznego systemu analitycznego na dzień **12 lutego 2022 roku**, **przekroczyły 1,5 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla **Intermarum S.A.** wyniosły ok **585 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 550 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 krwiopijców oraz spróbować pokrzyżować plany nocny łowców.

W ramach projektu **Orange.2**, w IV kwartale 2022 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**.

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

**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.



## PINK.2

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

### Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu prokurentem w Spółce jest:

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

### Rada Nadzorcza

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

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



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

Na dzień 14 lutego 2023 r. 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>

## Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta

Na dzień 31 grudnia 2022 r. w INTERMARUM S.A. zatrudnione były 8 osób na umowy o pracę, 34 osób na umowy cywilnoprawne oraz 8 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 IV kwartał 2022 r. wraz z danymi porównywalnymi za IV kwartał 2021 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2021 r.

### Bilans

Lp	Wyszczególnienie	31.12.2022	31.12.2021
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>9 183 062,88</b>	<b>10 198 073,16</b>
<b>I.</b>	<b>Wartości niematerialne i prawne</b>	<b>9 183 062,88</b>	<b>10 198 073,16</b>
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	8 543 002,88	9 558 013,16
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		
	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>1 308 486,35</b>	<b>1 801 455,31</b>
<b>I.</b>	<b>Zapasy</b>	<b>952 516,52</b>	<b>1 449 374,43</b>
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku	952 516,52	1 449 374,43
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi		
<b>II.</b>	<b>Należności krótkoterminowe</b>	<b>310 204,10</b>	<b>223 631,86</b>
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	310 204,10	223 631,86
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	286 583,47	141 168,00
–	do 12 miesięcy	286 583,47	141 168,00
–	powyżej 12 miesięcy		



b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	23 620,63	78 548,86
c)	inne		3 915,00
d)	dochodzone na drodze sądowej		
<b>III.</b>	<b>Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>43 878,79</b>	<b>127 144,69</b>
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	43 878,79	127 144,69
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	43 878,79	127 144,69
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	43 878,79	127 144,69
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
<b>IV.</b>	<b>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>1 886,94</b>	<b>1 304,33</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>10 491 549,23</b>	<b>11 999 528,47</b>



Lp	Wyszczególnienie	31.12.2022	31.12.2021
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>9 243 500,49</b>	<b>11 514 281,28</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	(2 270 780,79)	(1 511 191,48)
VII.	Kapitały mniejszości		
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>1 248 048,74</b>	<b>485 247,19</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>1 248 048,74</b>	<b>485 247,19</b>
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	385 100,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne	385 100,00	
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	862 948,74	485 247,19
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	194 075,76	228 471,80
–	do 12 miesięcy	194 075,76	228 471,80
–	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	668 872,98	256 775,39
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>10 491 549,23</b>	<b>11 999 528,47</b>



## Rachunek zysków i strat

LP.	Rachunek zysków i strat	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 31.12.2022	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.02.2021	Za okres od: 01.10.2022- 31.12.2022	Za okres od: 01.10.2021- 31.12.2021
<b>A.</b>	<b>Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>3 340 099,57</b>	<b>3 179 112,20</b>	<b>1 273 945,45</b>	<b>2 493 748,81</b>
-	od jednostek powiązanych				
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 836 957,48	1 729 737,77	1 051 331,55	1 044 374,38
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	(496 857,91)	1 449 374,43	222 613,90	1 449 374,43
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>4 564 525,52</b>	<b>4 046 939,34</b>	<b>1 609 093,33</b>	<b>1 192 802,80</b>
I.	Amortyzacja				
II.	Zużycie materiałów i energii	81 526,43	132 094,75	29 052,20	77 891,93
III.	Usługi obce	1 368 970,45	1 641 431,06	370 272,45	443 424,25
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	8 829,70	13 523,13	7 414,29	6 979,00
-	podatek akcyzowy			0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	2 892 742,01	2 106 719,39	1 093 788,19	592 458,98
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	127 348,77	85 938,96	47 578,68	37 134,41
-	emerytalne		22 747,00	0,00	5 665,41
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	85 108,16	67 232,05	60 987,52	34 914,23
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów				
IX	Inne				
<b>C.</b>	<b>Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>(1 224 425,95)</b>	<b>(867 827,14)</b>	<b>(335 147,88)</b>	<b>1 300 946,01</b>
<b>D.</b>	<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>38 412,24</b>	<b>4 504,48</b>	<b>38 350,74</b>	<b>3 109,64</b>
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Dotacje				
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
IV.	Inne przychody operacyjne	38 412,24	4 504,48	38 350,74	3 109,64
<b>E.</b>	<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1 033 255,11</b>	<b>643 793,90</b>	<b>255 597,64</b>	<b>279 183,16</b>
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
III.	Inne koszty operacyjne	1 033 255,11	643 793,90	255 597,64	279 183,16
<b>F.</b>	<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>(2 219 268,82)</b>	<b>(1 507 116,56)</b>	<b>(552 394,78)</b>	<b>1 024 872,49</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>51 511,97</b>	<b>4 074,92</b>	<b>38 201,37</b>	<b>2 900,57</b>
I.	Odsetki, w tym:	21 795,82	93,46	13 383,57	29,19
–	dla jednostek powiązanych				
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				
–	w jednostkach powiązanych				
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
IV.	Inne	29 716,15	3 981,46	24 817,80	2 871,38
<b>I.</b>	<b>Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>(2 270 780,79)</b>	<b>(1 511 191,48)</b>	<b>(590 596,15)</b>	<b>1 021 971,92</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>(2 270 780,79)</b>	<b>(1 511 191,48)</b>	<b>(590 596,15)</b>	<b>1 021 971,92</b>





## Rachunek przepływów pieniężnych

WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 31.12.2022	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.02.2021	Za okres od: 01.10.2022- 31.12.2022	Za okres od: 01.10.2021- 31.12.2021
<b>A. PRZEPIĘTY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	<b>-2 270 780,79</b>	<b>-1 511 191,48</b>	<b>-590 596,15</b>	<b>1 021 971,92</b>
<b>II. Korekty razem</b>	<b>2 187 514,89</b>	<b>-232 225,62</b>	<b>587 118,62</b>	<b>-1 155 992,90</b>
1. Amortyzacja	1 015 010,28	132 094,75	253 752,57	77 891,93
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	496 857,91	-1 449 374,43	-222 613,90	-1 441 964,43
7. Zmiana stanu należności	-86 572,24	672 551,64	174 846,41	76 867,34
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątk. pożyczek i kredytów	762 801,55	413 806,75	382 267,80	129 690,78
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-582,61	-1 304,33	-1 134,26	1 521,48
10. Inne korekty	0,00		0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)</b>	<b>-83 265,90</b>	<b>-1 743 417,10</b>	<b>-3 477,53</b>	<b>-134 020,98</b>
<b>B. PRZEPIĘTY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych			0,00	
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne			0,00	
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych			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
<b>II. Wydatki</b>	<b>0,00</b>	<b>10 330 107,91</b>	<b>0,00</b>	<b>-175 860,64</b>
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	10 330 107,91	0,00	-175 860,64
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne				
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00		
a) w jednostkach powiązanych				
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00		
- 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>-10 330 107,91</b>	<b>0,00</b>	<b>175 860,64</b>
<b>C. PRZEPIĘTY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>0,00</b>	<b>11 344 296,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>	<b>0,00</b>	<b>11 344 296,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>-83 265,90</b>	<b>-729 229,01</b>	<b>-3 477,53</b>	<b>41 839,66</b>
<b>E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>-83 265,90</b>	<b>-729 229,01</b>	<b>-3 477,53</b>	<b>41 839,66</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
<b>F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>127 144,69</b>	<b>856 373,70</b>	<b>47 356,32</b>	<b>85 305,03</b>
<b>G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>43 878,79</b>	<b>127 144,69</b>	<b>43 878,79</b>	<b>127 144,69</b>



## Zestawienie zmian w kapitale własnym

	WYSZCZEGÓLNIENIE	Narastająco za okres od: 01.01.2022- 31.12.2022	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.02.2021	Za okres od: 01.10.2022- 31.12.2022	Za okres od: 01.10.2021- 31.12.2021
<b>I</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	<b>11 514 281,28</b>	<b>1 681 176,76</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>
	– zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości				
	– korekty błędów				
<b>Ia</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>11 514 281,28</b>	<b>1 681 176,76</b>	<b>9 834 096,64</b>	<b>10 492 309,36</b>
<b>1</b>	<b>Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</b>	<b>16 499 962,60</b>	<b>5 155 666,60</b>	<b>16 499 962,60</b>	<b>16 499 962,60</b>
1.1	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	11 344 296,00	0,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	11 344 296,00	0,00	0,00
	– wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	11 344 296,00		0,00
b)	zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00		
	– umorzenia udziałów (akcji)		0,00		
1.2	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	16 499 962,60	16 499 962,60	16 499 962,60	16 499 962,60
<b>2</b>	<b>Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</b>	<b>3 095 792,03</b>	<b>3 095 792,03</b>	<b>3 095 792,03</b>	<b>3 095 792,03</b>
2.1	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
	– emisji akcji powyżej wartości nominalnej		0,00		
	– podziału zysku (ustawowo)		0,00		
	– podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)		0,00		
b)	zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
	– pokrycia straty		0,00		
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
<b>3</b>	<b>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu – zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
3.1	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
b)	zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
	– zbycia środków trwałych		0,00		
3.2	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>4</b>	<b>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
b)	zmniejszenie (z tytułu)		0,00		
4.2	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>5</b>	<b>Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	<b>-8 081 473,35</b>	<b>-6 570 281,87</b>	<b>-9 761 657,99</b>	<b>-9 103 445,27</b>
5.1	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu				
	– zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości		0,00		
	– korekty błędów		0,00		
5.2	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach		0,00		
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00		
	– podziału zysku z lat ubiegłych		0,00		
b)	zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00		
5.3	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00		



5.4	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	8 081 473,35	6 570 281,87	9 761 657,99	9 103 445,27
	– zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości		0,00		
	– korekty błędów		0,00		
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	8 081 473,35	6 570 281,87	9 761 657,99	9 103 445,27
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00		
	– przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia		0,00		
b)	zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00		
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	8 081 473,35	6 570 281,87	9 761 657,99	9 103 445,27
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-8 081 473,35	-6 570 281,87	-9 761 657,99	-9 103 445,27
<b>6</b>	<b>Wynik netto</b>	<b>-2 270 780,79</b>	<b>-1 511 191,48</b>	<b>-590 596,15</b>	<b>1 021 971,92</b>
a)	zysk netto	0,00			1 021 971,92
b)	strata netto	2 270 780,79	1 511 191,48	590 596,15	0,00
c)	odpisy z zysku				
<b>II</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>9 243 500,49</b>	<b>11 514 281,28</b>	<b>9 243 500,49</b>	<b>11 514 281,28</b>
<b>III</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>9 243 500,49</b>	<b>11 514 281,28</b>	<b>9 243 500,49</b>	<b>11 514 281,28</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 IV kwartał 2022 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 października 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku, dane narastające za okres od 1 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 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 IV kwartale 2022 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi w wysokości 1 273 945,45 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2021 roku Spółka osiągnęła przychody w wysokości 2 493 748,81 zł. Należy zwrócić uwagę, że wysoka różnica w uzyskanych przychodach w porównaniu rok do roku wynika z zastosowania w IV kwartale 2021 r. ewidencji produkcji w toku, która wygenerowała zmianę stanu produktów na



poziomie 1 449 374,43 zł w stosunku do 222 613,90 zł w IV kwartale 2022 r. Wartość przychodów ze sprzedaży nieznacznie wzrosła w IV kwartale 2022 roku, do 1 051 331,55 zł w porównaniu do 1 044 374,38 zł w roku poprzednim. Jednocześnie podwojeniu uległy przychody ze sprzedaży produktów, z 1 729 737,77 zł w 2021 r. do 3 836 957,48 zł w 2022 r.

Ujemny stan zmiany produkcji w toku w całym 2022 roku związany jest wysokimi przychodami wygenerowanym przez Shelter 69. Spółka aktywowała poniesione w przeszłości koszty, co wywołało zmniejszenie pozycji zmiany stanów produktów o 496 857,91 w 2022 r. Jednocześnie w IV kwartale gra Shelter 69 aktywowała już całość poniesionych w przeszłości wydatków, a przez to spłaciła już wszystkie poniesione koszty zarówno dla wydawcy Nutaku jak i dla Spółki.

W IV kwartale znacząco wzrosły koszty działalności operacyjnej z 1 192 802,80 zł w 2021 roku do 1 609 093,33 zł w 2022 roku. Zmiana ta związana jest ze wzrostem wynagrodzeń z poziomu 592 458,98 zł w IV kwartale 2021 roku do 1 093 788,19 w IV kwartale 2022 roku. Wzrost wynagrodzeń wynika ze wzrostu zatrudnienia w spółce z 45 osób w 2021 roku do 50 osób obecnie, jak również z presji płacowej spowodowanej inflacją.

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 255 597,64 zł w samym tylko IV kwartale 2022 roku. 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 590 596,15 zł, gdzie w okresie porównawczym 2021 roku, uzyskała zysk netto w wysokości 1 021 971,92 zł. Wygenerowana strata wynika głównie z amortyzacji „Wartość firmy” o kwotę 255 597,64 zł oraz ze zwiększenia wynagrodzeń w Spółce o kwotę 501 329,21 zł. Spółka chcąc utrzymać możliwości produkcyjne studia i prace nad trzema grammi jednocześnie, tj. Shelter 69, Orange.2 i Pink.2, zmuszona była te koszty ponieść.

## 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. W IV kwartale 2022 roku, **przychody** wygenerowana przez grę **przekroczyły koszty** związane z jej tworzeniem i Spółka aktywowała już całość poniesionych w przeszłości wydatków, przez co 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 na dzień **12 lutego 2022 roku, przekroczyły 1,5 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok **585 tysięcy dolarów**, a w grę **zagrało 550 tysięcy graczy**.





IV kwartał był okresem niezwykle intensywnych prac nad grami, które znajdują się w etapie tworzenia, tj. **Orange.2** i **Pink.2**. Orange.2 to na ten moment to najbardziej pracochłonny i kapitałochłonny projekt, na który Spółka skierowała większość mocy produkcyjnych. W IV kwartale 2022 roku zakończono prace nad kolejnym etapem tworzenia gry **Orange.2** i stworzono wersję, która prezentowana jest partnerom globalnym, z którymi toczony są rozmowy w kwestii wydania gry. Trwają również prace nad stworzeniem wersji beta gry.

W IV kwartale 2022 roku kontynuowane były 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**.

W IV 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**.

## 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 lutego 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