



INTERMARUM S. A.

DAWNA ARTP CAPITAL S.A.

**RAPORT OKRESOWY ZA
III KWARTAŁ 2021 r.**

Opole, dn. 15 listopada 2021 r.



1. Pismo Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

Działając jako **Zarząd INTERMARUM S.A.**, przedstawiamy **raport okresowy za III kwartał 2021 roku**. Wskazany okres to czas wyężonej pracy nad projektami Spółki. Na dzień **18 stycznia 2022 roku** wyznaczona została **premiera gry Workshop Simulator**, a w dniu **28 października 2021 roku** udostępniona została **wersja demonstracyjna** na platformie **Steam**, która spotkała się z bardzo ciepłym przyjęciem społeczności. W ramach ankiety demo **ocenione** zostało na poziomie **87/100** pod względem ogólnych wrażeń z produkcji.

Kontynuowane były również prace nad grą **Shelter 69**, w ramach których, Spółka jest na etapie finalizacji wersji beta i przygotowań do **Soft Launchu** w wybranych krajach. Gra również testowana jest w **zamkniętej becie**, gdzie zbiera **dobre oceny**. O dokładnej dacie premiery będziemy informować w stosownym raporcie.

Wydana w kwietniu tego roku gra **Brazzers The Game** jest nadal rozwijana. W III kwartale 2021 roku do gry dodane zostały 3 nowe aktorki i w ustaleniach z wydawcą oraz właścicielem praw do marki, planowane są kolejne rozszerzenia. Jednocześnie, gra mimo wsparcia marketingowego ze strony wydawcy **Nutaku Publishing Limited** nie spełnia naszych oczekiwań finansowych związanych z projektem, co w naszej ocenie wynika z brakującego ekskluzywnego contentu dla fanów marki.

W dniu **26 lipca 2021 roku** Spółka podpisała **list intencyjny z Michałem Cholewą** o współpracy przy **scenariuszach do gier Orange.1** oraz **Orange.2**. W ramach współpracy **Michał Cholewa** wesprze rozwój fabularny marek **Orange.1** oraz **Orange.2**. Zakresem prac objęta



będzie rozbudowa świata, postaci oraz fabuły, co w perspektywie długoterminowej umożliwi rozwój marek na inne media niż gry komputerowe.

W kontekście projektu **Orange.2**, w III kwartale tego roku gra weszła w **fazę produkcji**. Ustalono zostały kluczowe dla projektu kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne. O samym zespole i planach na tę grę, będziemy sukcesywnie informować w nadchodzących miesiącach.

W dniu **30 września 2021 roku** Spółka podpisała **list intencyjny z NFT Capital Partners Sp. z o.o.** o współpracy w zakresie opracowania mechanizmów tokenizacji zawartości i elementów gier poprzez tworzenie tokenów NFT, opracowania mechanizmów komplementarności tokenów NFT z zawartością wewnątrz gier oraz wsparcia mechanizmów komercjalizacji tokenów NFT. Umowa ma na celu przetestowanie nowoczesnych mechanizmów mikrotransakcji w grach, które stanowić mogą dodatkową wartość dla graczy.

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 (dawna ArtP Capital S.A.) 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 Gamedav 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 platformą jak Steam, Epic Games Store oraz platformy konsolowe.

Połączenie

W dniu **20 maja 2021 r.** 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 akcji zwykłe na okaziciela serii K, wydane wspólnikom Intermarum sp. z o.o. na zasadach określonych w Planie Połączenia (dalej Plan Połączenia) uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy łączących się Spółek w dniu 21 grudnia 2020 r.

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 („Akcje Połączeniowe”), emitowanych w trybie subskrypcji prywatnej na rzecz wspólników Intermarum sp. z o.o.

Wspólnikom Intermarum sp. z o.o. wydane zostały Akcje Emitenta wyemitowane w związku z Połączeniem zgodnie ze stosunkiem wymiany akcji 1 : 66.928 (tj. na jeden udział Intermarum Sp. z o.o. – Spółki Przejmowanej przypada 66.928 (słownie: sześćdziesiąt sześć tysięcy dziewięćset dwadzieścia osiem) 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 działalności 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 42 osób**, w tym weteranów branży z wieloletnim doświadczeniem przy grach AA i AAA.



Kluczowe produkcje:

WORKSHOP SIMULATOR

Workshop Simulator to świeże i ambitne podejście do **gatunku symulatorów**. W ramach gry gracz będzie poddawał wirtualnej renowacji przedmioty, począwszy od antyków, kończąc na oldschool'owej elektronice. **Workshop Simulator** to nowy standard w zakresie jakości produkcji, wizualnej oraz stylistycznej. To rozbudowany i emocjonalnie wyraźny wątek fabularny.

Jest to obecnie priorytetowy projekt studia, co związane jest z bliską **premierą gry**, która przypada na **18 stycznia 2022** roku. W dniu **28 października 2021** roku wydana została wersja **demonstracyjna gry**, która została **bardzo dobrze przyjęta**, co potwierdzają wyniki dobrowolnych ankiet. Do biblioteki gier demo dodało ponad 3000 osób, z czego 900 uruchomiło je. Większość z tej grupy dodała grę do wishlisty na platformie Steam. Demo było **chwalone** za fantastyczną **grafikę**, **przyjemny, relaksujący gameplay**, **duże przywiązanie do detalu i ogólną jakość**. Potwierdzają to odpowiedzi w wypełnionych ankietach (im wyższa ocena tym lepiej).

- Jak oceniasz **Workshop Simulator Demo** pod względem zabawy? - **84/100**;
- Czy sterowanie gry było łatwe w użyciu - **84/100**;
- Czy interfejs był łatwy do zrozumienia - **88/100**;
- Jak oceniasz ogólne wrażenia? - **87/100**;
- Jak Ci się podobał przedstawiony fragment historii? - **81/100**;

Listopad 2021 roku to okres rozpoczęcia kolejnych **działań marketingowych**, realizowanych zarówno siłami własnego działu marketingu jak i przy współpracy z agencjami marketingowymi z Wielkiej Brytanii oraz Polski. Gra uzyskała również **akceptację projektu** na **platformy konsolowe** - o premierze gry na konsole Spółka będzie informować w najbliższych tygodniach.

SHELTER 69

Shelter 69 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 bohaterów i randkowanie z nimi. Gra aspirować



będzie do miana najbardziej rozbudowanej gry adult, z ambitnym wątkiem fabularnym, niespotykanym dotąd w tej branży poziomem graficznym i jakościowym.

Shelter 69 będzie grą **free-to-play**, wydaną na platformę **Nutaku** oraz **Steam**. Obecnie projekt jest na etapie finalizacji wersji beta i przygotowań do **Soft Launchu** w wybranych krajach. Gra testowana jest przez grupę graczy wywodzących się ze społeczności fanów Pocket Waifu i zbiera dobre oceny w kontekście jakości artystycznej i fabularnej. **Data premiery** (Hard Launch) **nie została jeszcze ustalona** i zależeć będzie od ocen gry i monetyzacji.

BRAZZERS THE GAME

Brazzers The Game to wydana **22 kwietnia 2021** roku gra **typu Casual** z segmentu **Adult Gaming Experience**. W ramach gry głównym celem jest stworzenie świetnie prosperującego studia filmowego produkcji dla dorosłych, gdzie gracz ma za zadanie zatrudniać największe gwiazdy marki **Brazzers**.

Jest to gra **free-to-play** z rozbudowanym systemem mikrotranszacji. 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 nastawia się na budowanie długiej relacji z użytkownikami.

Gra obecnie znajduje się w fazie utrzymania i wsparcia, w ramach której dodawane są nowe aktorki oraz wydarzenia (eventy) specjalne. Gra mimo wsparcia marketingowego ze strony **Nutaku**, nie spełnia oczekiwań finansowych Spółki związanych z projektem, co w ocenie Zarządu Emitenta wynika z braku ekskluzywnego contentu dla fanów marki. Związane jest to w dużej mierze z ograniczeniami covidowymi mającymi miejsce w USA, w kontekście nagrywania filmów przez **Brazzers**. Na obecną chwilę, Spółka nie przewiduje osiągnięcia znaczących zysków z tego projektu.

Pomimo braku na ten moment materialnych przychodów, współpraca z firmą **Brazzers** pozwoliła zbudować Spółce liczny dział graficzny, a nabyte doświadczenie zostanie wykorzystane przy rozwijaniu i wsparciu gry Shelter 69, która w ocenie Zarządu jest projektem kluczowym dla **subbrandu JNT**.



ORANGE.2

ORANGE.2 to kooperacyjna gra akcji z rzutem kamery „top-view”, która powstaje przy współpracy z weteranami branży z firmy **Destructive Creations**, odpowiedzialnymi za takie hity jak HATRED, Ancestors Legacy czy War Mongrels.

Projekt wszedł właśnie w **fazę produkcji**, a istotne kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne zostały już ustalone. Jest to obecnie największy i najambitniejszy projekt Emitenta. W związku z tym, w ostatnich miesiącach Spółka prowadziła intensywną rekrutację i do końca tego roku przewiduje pełne obsadzenie zespołu, opartego w dużej części na doświadczonych twórcach z takich firm jak The Coalition, CDPR, People Can Fly czy Flying Wild Hog. O samym zespole i planach na grę Spółka będzie sukcesywnie informować w nadchodzących miesiącach. **Premiera gry** jest przewidziana na **rok 2022** 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. Planowana data **premiery to 2023 rok**, gdzie gra trafi na **komputery osobiste oraz konsole**.

Organy

Zarząd

W skład Zarządu INTERMARUM S.A. (dawna ArtP Capital 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. (dawna ArtP Capital 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
---------------------	--------------------------------

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

Na dzień 15 listopada 2021 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 września 2021 roku w INTERMARUM S.A. (dawna ArtP Capital S.A.) zatrudnionych jest 41 osoby.



2. Dane finansowe

Poniżej zaprezentowano dane finansowe spółki INTERMARUM S.A. (dawna ArtP Capital S.A.) za III kwartał 2021 r. wraz z danymi porównywalnymi za III kwartał 2020 r. (w zł), a także dane narastająco od dnia 1 stycznia 2021 r. do 30 września 2021 r. wraz z danymi porównywalnymi za analogiczny okres 2020 r. (dane za 2020 r. dotyczyły sytuacji przed zarejestrowaniem połączenia ArtP Capital S.A. z Intermarum Sp. z o.o.).

Bilans

Lp	Wyszczególnienie	30.09.2021	30.09.2020
A.	Aktywa trwałe	10 451 825,73	2 691 500,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	10 451 825,73	0,00
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych		
2.	Wartość firmy	9 811 765,73	
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	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	2 691 500,00
1.	Nieruchomości		
2.	Wartości niematerialne i prawne		
3.	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	2 691 500,00
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	2 691 500,00
	1) udziały lub akcje		2 691 500,00
	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		
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe		
B.	Aktywa obrotowe	396 040,04	1 134 930,97
I.	Zapasy	7 410,00	0,00
1.	Materiały		
2.	Półprodukty i produkty w toku		
3.	Produkty gotowe		
4.	Towary		
5.	Zaliczki na dostawy i usługi	7 410,00	
II.	Należności krótkoterminowe	300 499,20	107 044,48
1.	Należności od jednostek powiązanych	50 000,00	0,00
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	250 499,20	107 044,48
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	15 722,20	19 145,62
–	do 12 miesięcy	15 722,20	19 145,62
–	powyżej 12 miesięcy		0
b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	224 862,00	8 428,86
c)	inne	9 915,00	79 470,00
d)	dochodzone na drodze sądowej		
III.	Inwestycje krótkoterminowe	85 305,03	1 027 886,49
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	85 305,03	1 027 886,49
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	85 305,03	1 027 886,49
–	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	85 305,03	1 027 886,49
–	inne środki pieniężne		
–	inne aktywa pieniężne		
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe		
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 825,81	
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy		
D.	Udziały (akcje) własne		
	Aktywa razem	10 847 865,77	3 826 430,97



Lp	Wyszczególnienie	30.09.2021	30.09.2020
A.	Kapitał (fundusz) własny	10 492 309,36	2 635 153,31
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	16 499 962,60	3 635 666,60
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	(6 570 281,87)	(4 005 300,25)
VI.	Zysk (strata) netto	(2 533 163,40)	(91 005,07)
VII.	Kapitały mniejszości		
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	355 556,41	1 191 277,66
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	355 556,41	1 191 277,66
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	1 116 382,40
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
–	do 12 miesięcy		
–	powyżej 12 miesięcy		
b)	inne		1 116 382,40
2.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w	0,00	0,00



	których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		
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	355 556,41	74 895,26
a)	kredyty i pożyczki		
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c)	inne zobowiązania finansowe		
d)	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	129 813,82	61 582,69
–	do 12 miesięcy	129 813,82	61 582,69
–	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	225 742,59	13 312,57
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	10 847 865,77	3 826 430,97



Rachunek zysków i strat

LP.	Rachunek zysków i strat	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.09.2021	Narastająco za okres od: 01.01.2020- 30.09.2020	Za okres od: 01.07.2021- 30.09.2021	Za okres od: 01.07.2020- 30.09.2020
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	685 363,39	2 400,00	327 816,64	1 500,00
–	od jednostek powiązanych				
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	685 363,39	2 400,00	327 816,64	1 500,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)				
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki				
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów				
B.	Koszty działalności operacyjnej	2 854 136,54	90 280,08	778 547,30	31 124,33
I.	Amortyzacja				
II.	Zużycie materiałów i energii	54 202,82	139,25	13 717,91	36,10
III.	Usługi obce	1 198 006,81	68 434,57	298 467,18	23 775,39
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	6 544,13	350	40,00	350,00
–	podatek akcyzowy		0	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	1 514 260,41	15 800,00	429 305,43	3 900,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	48 804,55	3 076,59	17 763,78	703,17
–	emerytalne	17 081,59	1 415,23	3 113,24	418,39
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	32 317,82	2 479,67	19 253,00	2 359,67
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			0,00	0,00
IX	Inne			0,00	
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A–B)	(2 168 773,15)	(87 880,08)	(450 730,66)	(29 624,33)
D.	Pozostałe przychody operacyjne	1 394,84	1,05	0,69	0,32
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Dotacje				
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
IV.	Inne przychody operacyjne	1 394,84	1,05	0,69	0,32
E.	Pozostałe koszty operacyjne	364 610,74	0,58	253 753,50	0,20
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
III.	Inne koszty operacyjne	364 610,74	0,58	253 753,50	0,20
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(2 531 989,05)	(87 879,61)	(704 483,47)	(29 624,21)
G.	Przychody finansowe	0,00	140,00	0,00	140,00
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:		140,00	0,00	140,00
–	od jednostek powiązanych				
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				
–	w jednostkach powiązanych				
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
V.	Inne				
H.	Koszty finansowe	1 174,35	3 265,46	755,83	3 012,42
I.	Odsetki, w tym:	64,27	3 265,46	0,02	3 012,42
–	dla jednostek powiązanych				
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:				
–	w jednostkach powiązanych				
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
IV.	Inne	1 110,08		755,81	0,00
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(2 533 163,40)	(91 005,07)	(705 239,30)	(32 496,63)
J.	Podatek dochodowy				
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)				
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(2 533 163,40)	(91 005,07)	(705 239,30)	(32 496,63)



Rachunek przepływów pieniężnych

	Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.09.2021	Narastająco za okres od: 01.01.2020- 30.09.2020	Za okres od: 01.07.2021- 30.09.2021	Za okres od: 01.07.2020- 30.09.2020
A. PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
I. Zysk (strata) netto	-2 533 163,40	-91 005,07	-705 239,30	-32 496,63
II. Korekty razem	869 628,73	1 103 093,97	367 362,64	1 061 962,87
1. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zyski/Straty z różnic kursowych		0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	64,27	3 125,46	0,02	2 872,42
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-7 410,00	0,00	20 104,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	595 684,30	4 940,82	216 937,29	-2 313,72
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterm. z wyjątk. pożyczek i kredytów	284 115,97	1 095 027,69	129 436,53	1 061 404,17
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-2 825,81	0,00	884,80	0,00
10. Inne korekty			0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	-1 663 534,67	1 012 088,90	-337 876,66	1 029 466,24
B. PRZEPŁYW ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ			0,00	0,00
I. Wpływy	0,00	140,00	0,00	140,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		0,00	0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	0,00	140,00	0,00	140,00
a) w jednostkach powiązanych		0,00	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	140,00	0,00	140,00
- zbycie aktywów finansowych		0,00	0,00	0,00
- dywidendy i udziały w zyskach		0,00	0,00	0,00
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			0,00	0,00
- odsetki		140,00	0,00	140,00
- inne wpływy z aktywów finansowych			0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne			0,00	0,00
II. Wydatki	10 451 765,73	0,00	-253 752,57	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	10 451 765,73	0,00	-253 752,57	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00		0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00	0,00
- nabycie aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
- udzielone pożyczki długoterminowe	0,00		0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00		0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-10 451 765,73	140,00	253 752,57	140,00
C. PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ			0,00	0,00
I. Wpływy	11 344 296,00	0,00	0,00	0,00
1. Wpływ netto z wydania udziałów (akcji) i innych	11 344 296,00	0,00	0,00	0,00



instrumentów kap oraz dopłat do kapitału				
2. Kredyty i pożyczki	0,00		0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych			0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe		0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	64,27	3 265,46	0,02	3 012,42
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych		0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli		0,00	0,00	0,00
3. Inne niż na rzecz właścicieli wydatki z tyt. Podziału zysku		0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek			0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych		0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych			0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu leasingu finansowego		0,00	0,00	0,00
8. Odsetki	64,27	3 265,46	0,02	3 012,42
9. Inne wydatki finansowe (ujemne różnice kursowe)	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	11 344 231,73	-3 265,46	-0,02	-3 012,42
D. PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	-771 068,67	1 008 963,44	-84 124,11	1 026 593,82
E. BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	-771 068,67	1 008 963,44	-84 124,11	1 026 593,82
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych		0,00	0,00	0,00
F. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	856 373,70	18 923,05	169 429,14	1 292,67
G. ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	85 305,03	1 027 886,49	85 305,03	1 027 886,49



Zestawienie zmian w kapitale własnym

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM		Narastająco za okres od: 01.01.2021- 30.09.2021	Narastająco za okres od: 01.01.2020- 30.09.2020	Za okres od: 01.07.2021- 30.09.2021	Za okres od: 01.07.2020- 30.09.2020
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 681 176,76	3 120 189,64	11 197 548,66	2 667 649,94
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości				
	- korekty błędów				
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 681 176,76	3 120 189,64	11 197 548,66	2 667 649,94
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	5 155 666,60	3 635 666,60	16 499 962,60	3 635 666,60
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	11 344 296,00	0,00		
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	16 499 962,60	3 635 666,60	16 499 962,60	3 635 666,60
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	0,00	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
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu – zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0	0	0	0
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	-6 570 281,87	-3 611 268,99	-8 398 205,97	-4 063 808,69
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	6 570 281,87	3 611 268,99	8 398 205,97	4 063 808,69
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	6 570 281,87	4 005 300,25	8 398 205,97	4 063 808,69
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	6 570 281,87	4 005 300,25	8 398 205,97	4 063 808,69
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-6 570 281,87	-4 005 300,25	-8 398 205,97	-4 063 808,69
6.	Wynik netto	-2 533 163,40	-91 005,07	-705 239,30	-32 496,63
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	10 492 309,36	2 635 153,31	10 492 309,36	2 635 153,31
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	10 492 309,36	2 635 153,31	10 492 309,36	2 635 153,31



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 2021 roku, nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

Raport kwartalny obejmuje dane jednostkowe za okres od 1 lipca 2021 roku do 30 września 2021 roku, wraz z danymi porównawczymi za analogiczny okres 2020 roku, dane narastające od początku roku obrotowego 2021, wraz z danymi porównawczymi za 2020 r.

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 oraz 2021.

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 2021 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży w wysokości 327 816,64 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2020 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży w wysokości 1 500,00 zł. Koszty działalności operacyjnej w III kwartale 2021 roku wyniosły 778 547,30 zł, a w roku poprzednim 31 124,33 zł. Dane te jednak nie mogą być w



pełni porównywalne z uwagi na fakt, iż 2021 r. obejmuje dane jednostek połączonych, gdzie 2020 r. obejmował wyłącznie dane finansowe ArtP Capital S.A. przed połączeniem z Intermarum Sp. z o.o.

Wysoki poziom straty ze sprzedaży wynika głównie z cyklu produkcyjnego jaki obecnie realizuje Spółka. W I półroczu b.r. miała miejsce premiera jednej gry, tj. Brazzers The Game, która nie spłaciła jeszcze swojego budżetu. W produkcji są kolejne gry, w tym dwie w krytycznym momencie produkcji, gdyż premierę będą miały na przełomie 2021 i 2022 roku. Dodatkowo Spółka znacząco zwiększa zatrudnienie, by móc sprostać założonym celom. W samym 2021 roku Spółka zatrudniła dodatkowe 17 osób.

Spółka amortyzuje również „Wartość firmy” Intermarum Sp. z o.o., z którą połączyła się w maju tego roku. Wygenerowało to „Inne koszty operacyjne” (pozycja E. III) na kwotę 253 753,50 zł. Zarząd Spółki podjął decyzję o amortyzowaniu pozycji aktywów „Wartość Firmy” o wartości 10 150 102,49 zł przez okres 10 lat.

W kwartale sprawozdawczym Spółka wygenerowała stratę netto na poziomie 705 239,30 zł, gdzie w okresie porównawczym 2020 roku, osiągnęła stratę netto w wysokości 32 496,63 zł. Należy pamiętać, że po odjęciu kosztu amortyzacji „Wartość firmy” strata netto wynosi 451 485,80 zł. Wynika ona głównie z cyklu produkcyjnego gier wytwarzanych przez Spółkę. Na ten moment realizowanych jest kilka projektów, w tym dwa w najbardziej kapitałochłonnym etapie produkcji. Równocześnie gra Brazzers The Game musi w pierwszej kolejności spłacić budżet, jaki wydawca Nutaku Publishing na nią przeznaczył, a Pocket Waifu jest już wygaszonym projektem, który generuje minimalne przychody.

W opinii Zarządu dopiero przełom 2021 i 2022 roku będzie kluczowy dla wyników, jakie Spółka wygeneruje w ramach realizowanych obecnie projektów.

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, głównie trzema produkcjami jakimi są **Workshop Simulator**, **Shelter 69** oraz **Brazzers The Game**.

Na dzień **18 stycznia 2022** roku wyznaczona została **premiera gry** Workshop Simulator, a w dniu **28 października 2021** roku udostępnione zostało graczom **demo gry** na platformie Steam, które spotkało się z bardzo ciepłym przyjęciem społeczności. Do biblioteki gier demo dodało ponad 3000 osób, z czego 900 uruchomiło je. Większość z tej grupy dodała grę do wishlisty. Demo było **chwalone** za fantastyczną **grafikę, przyjemny, relaksujący gameplay, duże przywiązanie do detalu i ogólną jakość**. Potwierdzają to odpowiedzi w kilkudziesięciu wypełnionych ankietach (im wyższa ocena tym lepiej).



- Jak oceniasz Workshop Simulator Demo pod względem zabawy? - **84/100**;
- Czy sterowanie gry było łatwe w użyciu - **84/100**;
- Czy interfejs był łatwy do zrozumienia - **88/100**;
- Jak oceniasz ogólne wrażenia? - **87/100**;
- Jak Ci się podobał przedstawiony fragment historii? - **81/100**;

Listopad 2021 roku to okres rozpoczęcia kolejnych **działań marketingowych**, realizowanych zarówno siłami własnego działu marketingu jak i przy współpracy z agencjami marketingowymi z Wielkiej Brytanii oraz Polski. Gra uzyskała również **akceptację projektu na platformy konsolowe** - o premierze gry na konsole Spółka będzie informować w najbliższych tygodniach.

W III kwartale b.r. kontynuowane były również prace nad grą **Shelter 69**, w ramach której Spółka jest na etapie finalizowania wersji beta i przygotowań do **Soft Launchu** w wybranych krajach. **Gra testowana** jest również przez grupę graczy wywodzących się ze społeczności fanów Pocket Waifu i zbiera **dobre oceny** w kontekście jakości artystycznej i fabularnej. Data **premiery** (Hard Launch) **nie została jeszcze ustalona** i zależeć będzie od ocen gry i monetyzacji.

Wydana w kwietniu tego roku gra **Brazzers The Game** jest nadal rozwijana. W III kwartale 2021 roku do gry dodane zostały 3 nowe aktorki i w ustaleniach z wydawcą oraz właścicielem praw do marki planowane jest dodanie kolejnych. Jednocześnie Gra mimo wsparcia marketingowego ze strony wydawcy **Nutaku Publishing Limited**, nie spełnia oczekiwań finansowych Spółki związanych z projektem, co w ocenie Zarządu Spółki wynika z brakującego ekskluzywnego contentu dla fanów marki. Związane jest to w dużej mierze z ograniczeniami covidowymi mającymi miejsce w USA, w kontekście nagrywania filmów przez firmę **Brazzers**. Na obecną chwilę, Spółka nie przewiduje osiągnięcia znaczących zysków z tego projektu.

Pomimo braku na ten moment materialnych przychodów, współpraca z firmą Brazzers pozwoliła Spółce zbudować liczny dział graficzny, a nabyte doświadczenie zostanie wykorzystane przy rozwijaniu i wsparciu gry Shelter 69, który w ocenie Zarządu Spółki jest projektem kluczowym dla **subbrandu JNT**.

W dniu 26 lipca 2021 roku Spółka podpisała list intencyjny z **Michałem Cholewą** o współpracy przy **scenariuszach** do gier **Orange.1** oraz **Orange.2**. W ramach współpracy **Michał**



Cholewa wesprze rozwój fabularny marek **Orange.1** oraz **Orange.2**. Zakresem prac objęta będzie rozbudowa świata, postaci oraz fabuły, co w perspektywie długoterminowej umożliwi rozwój marek na inne media niż gry komputerowe.

Michał Cholewa to polski pisarz, **laureat nagrody** imienia Janusza Zajdla, specjalizujący się w militarnej science-fiction, informatyk oraz działacz fandomu. Doktor nauk technicznych w zakresie informatyki. Twórca **cyklu "Algorytm wojny"**, jednej z najwyżej ocenianych polskich serii książek science-fiction.

Projekt **Orange.2** w III kwartale 2021 roku wszedł w **fazę produkcji**, a istotne kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne zostały już ustalone. Jest to obecnie zdecydowanie **największy i najambitniejszy projekt Emitenta**. W związku z tym, w ostatnich miesiącach Spółka prowadziła intensywną rekrutację i do końca tego roku Zarząd spodziewa się pełnej obsady zespołu, opartego w dużej części na doświadczonych twórcach z takich firm jak The Coalition, CDPR, People Can Fly czy Flying Wild Hog.

W dniu **30 września 2021** roku Spółka podpisała list intencyjny z **NFT Capital Partners** Sp. z o.o. o współpracy w zakresie opracowania mechanizmów tokenizacji zawartości i elementów gier poprzez tworzenie tokenów NFT, opracowania mechanizmów komplementarności tokenów NFT z zawartością wewnątrz gier oraz wsparcia mechanizmów komercjalizacji tokenów NFT. Umowa ma na celu przetestowanie nowoczesnych mechanizmów mikrotransakcji w grach, które stanowić mogą dodatkową wartość dla graczy.

W ramach projektu **„Pracujemy u siebie!”** Spółka jest w etapie rozliczenia, tj. przygotowała rozliczenie projektu, które zostało przekazane do Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego. Na ten moment Spółka nadal czeka na akceptację rozliczenia przez Urząd.

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, 15 listopada 2021 r.

Oświadczenie Zarządu ARTP CAPITAL 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