



INTERMARUM S. A.

**SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI 2022**

za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2022 roku



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 Intermarum S.A. (w dalszej części zwana Intermarum lub Spółką) 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.

Perspektywy rozwoju

INTERMARUM S.A. w 2023 roku kontynuować będzie strategię rozwoju uchwaloną przez Zarząd w dniu 08 stycznia 2021 r. Głównym założeniem strategii jest stworzenie **znaczącej Spółki** na rynku branży **Gamedev w Polsce**, zdolnej do konkurowania z wiodącymi producentami gier, gotowej na pozyskanie i rozwijanie unikalnych kompetencji w zakresie produkcji gier oraz wykorzystania rzeczywistości rozszerzonej (AR – Augmented Reality).

W 2023 roku kluczową produkcją studia będzie gra Shelter 69, która wydana została w maju 2022 roku. Dalsze prace nad grą, jej systematyczny rozwój i nowy kontent pozwalają na utrzymanie graczy przy produkcji i ustabilizowanie przychodu na bardzo dobrym poziomie.



W 2023 roku Spółka planuje kontynuację działań nad grami **Orange.2**, **Pink.2** oraz **Pink.3**, w tym przede wszystkim poszukiwania dla nich globalnych wydawców. Niestety niepewna sytuacja w światowej gospodarce, rosnąca inflacja i wojna w Ukrainie mocno wpłynęły na branżę Gamedev, szczególnie w kwestii inwestowania w nowe projekty. W 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 oraz przesunięcia terminów. W związku z tym, pomimo pozytywnego odbioru wśród wydawców gier **Orange.2** i **Pink.2**, decyzje o ich finansowaniu odroczone zostały w czasie. Ten wydłużony okres oczekiwania zmusił Spółkę do redukcji zatrudnienia w zakresie zespołu **Orange.2**.

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

W opinii Zarządu kluczowy dla znalezienia wydawców dla tych gier będzie czerwiec 2023 rok. Jednocześnie Zarząd zaznacza, że problemy ze znalezieniem wydawców przełożą się na termin premiery gry **Orange.2**, która miała trafić do graczy w tym roku. O nowym harmonogramie wydawniczym Spółka poinformuje, gdy umowa wydawnicza zostanie już podpisana.

W 2023 roku rozwijana będzie wspólnie z **VR Factory Games SA** wersja VR do gry **Workshop Simulator**. Prace nad przeportowaniem gry na urządzenia VR postępują zgodnie z harmonogramem. W niedługim czasie planowana jest też premiera gry w sklepie **Epic Games Store**.

Ważne wydarzenia w okresie sprawozdawczym

I kwartał 2022	Otrzymanie pozytywnej interpretacji indywidualnej przepisów prawa podatkowego w sprawie IP BOX
I kwartał 2022	Zawarcie umowy z REDDEERGAMES sp. z o.o. o wydanie gry Workshop Simulator na konsole Nintendo Switch oraz Playstation 4.
I kwartał 2022	Podpisanie aneksu z Nutaku Publishing Limited w którym m.in. uzgodniono warunki finansowania końcowego etapu produkcji Shelter 69 i warunki rozliczania zysków ze sprzedaży gry



I kwartał 2022	Start "Soft Launch" gry Shelter 69
I kwartał 2022	Premiera gry Workshop Simulator w dniu 10 marca 2022 r.
II kwartał 2022	Premiera gry Shelter 69 w dniu 16 maja 2022 r.
II kwartał 2022	Podpisanie aneksu z REDDEERGAMES sp. z o.o. o wydanie gry Workshop Simulator na konsole Xbox Series S/X oraz Xbox One.
III kwartał 2022	Splata kosztów Wydawcy w ramach gry Shelter 69
III kwartał 2022	Zawarcie umowy z VR Factory Games SA na wykonanie portingu i wydanie gry Workshop Simulator na urządzenia VR

Ważne wydarzenia po dniu bilansowym

Intermarum S.A. w pierwszym półroczu 2023 roku prowadziła intensywne rozmowy celem znalezienia wydawców do gier **Orange.2** i **Pink.2**. Niestety wyczekująca postawa w całej branży Gamedev, spowodowana sytuacją geopolityczną na świecie, spowodowała, że proces ten wydłużył się w czasie. Zważywszy na toczące się rozmowy z globalnymi wydawcami, w opinii Zarządu czerwiec 2023 roku będzie kluczowy w tym temacie.

Jednocześnie, początek 2023 roku to rozpoczęcie prac nad nowym projektem Spółki pod szyldem JNT – **Pink.3**, który pozwoli przy racjonalnych kosztach i w krótkim czasie, przygotować projekt na bazie jednego z IP należących do Spółki. Prowadzone są obecnie rozmowy z Nutaku Publishing Limited w kwestii współpracy w ramach tego projektu.

Kluczowe produkcje:

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 i współpracuje na podstawie umów cywilnoprawnych z ok 40 osobami**, w tym weteranami branży z wieloletnim doświadczeniem przy grach AA i AAA.





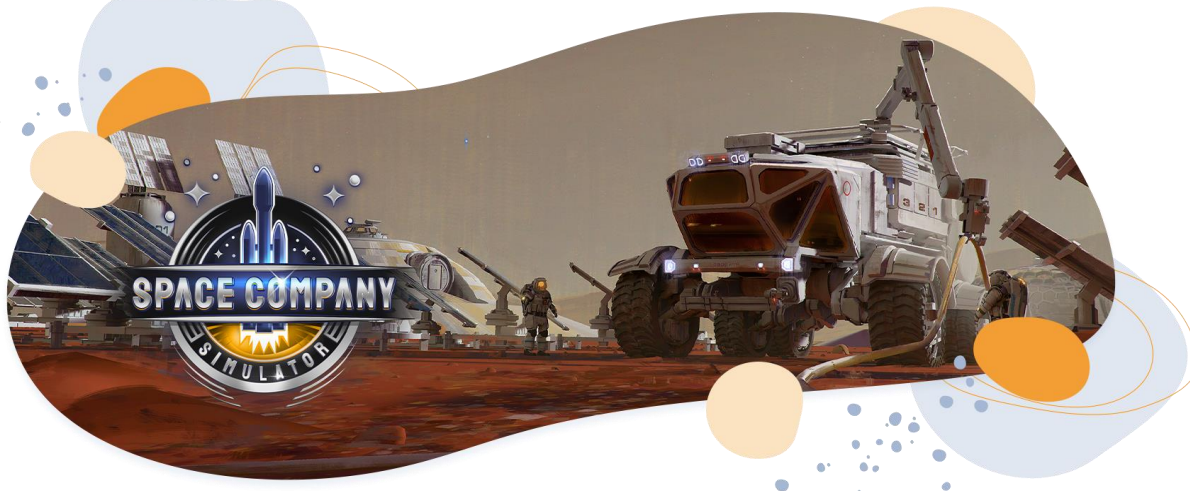
Pocket Waifu to wydana w kwietniu 2018 roku darmowa gra przeznaczona dla dorosłych odbiorców w stylu tamagotchi, z ambitną warstwą fabularną. Pocket Waifu to poważne i dojrzałe podejście do gier z gatunku Adult Gaming Experience, z bogatą warstwą fabularną.

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 Intermarum.

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**. W przyszłości gra **zostanie wydana** również na **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox Series S/X oraz Xbox One**.



W dniu **19 sierpnia 2022** InterMarum podpisała **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**. Prace te 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 Intermarum. 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 **12 maja 2023 roku**, **przekroczyły 1,758 mln dolarów**, gdzie **przychody** przypadające dla Intermarum S.A. wyniosły ok. **700 tysięcy dolarów**, a w grę do tej pory **zagrało 623 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 z mnóstwem niebezpieczeństw czyhających w mroku, przetrwać ataki hord krwiopicjów 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 toczono 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**.



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 Spółki pod kątem zdobywania doświadczenia w innowacyjnych narzędziach produkcyjnych.



W **sierpniu 2022** roku ruszyły prace na nową grą w ramach **marki JNT**, pod roboczym tytułem **Pink.2**. Jest to gra w **nowym** dla Spółki **gatunku**, ale w dużej części wykorzystująca doświadczenie i mechaniki z gry Shelter 69. **Pink.2**. będzie pierwszą grą przygotowywaną równocześnie w **wersji ocenzonej** (SFW), która trafi również na platformy mobilne jak App Store czy Google Play.



Od 2023 roku trwają prace nad nowym projektem spółki pod szyldem JNT, który pozwoli przy racjonalnych kosztach i w krótkim czasie, przygotować projekt na bazie jednego z naszych IP. Jednocześnie trwają rozmowy z Nutaku Publishing Limited w kwestii szczegółów dotyczących gry.

Sytuacja finansowa

W 2022 roku Intermarum wygenerowała przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi na poziomie 3 355 457,07 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2020 roku uzyskano przychody ze sprzedaży netto w wysokości 3 179 112,20 zł. Znaczącemu wzrostowi, tj. o 222 %, uległy przychody netto ze sprzedaży produktów, które wzrosły z 1 729 737,77 zł w 2021 roku do 3 836 957,48 zł w 2022 roku. Jednocześnie Spółka w 2022 roku wygenerowała ujemną zmianę stanu produktów na poziomie 481 500,41 zł, przy dodatniej w wysokości 1 449 374,43 zł w 2021 roku. Ujemna wartość w 2022 roku spowodowana jest wysokimi przychodami wypracowanymi przez Shelter 69 i aktywowaniem kosztów wytworzenia tej gry w ramach produkcji w toku.

W 2022 roku Spółka wygenerowała 4 595 658,02 zł kosztów działalności operacyjnej w porównaniu do 4 046 939,34 zł w 2021 roku. Wzrost tych kosztów rok do roku spowodowany jest wynagrodzeniami, które wzrosły z 2 106 719,39 zł w 2021 do 2 892 742,01 zł w 2022 roku, tj. o 37,3%. Wzrost ten wynikał z powiększenia się Spółki, która na koniec 2022 roku zatrudniała i współpracowała łącznie z 50 osobami, przy liczbie 45 osób pod koniec 2021 roku, oraz presji płacowej spowodowanej inflacją.



Spółka amortyzuje również „Wartość firmy” Intermarum sp. z o.o., z którą połączyła się w maju 2021 roku. Wygenerowało to zwiększenie pozycji „Inne koszty operacyjne” (pozycja E. III) o kwotę 1 015 010,28 zł. Zarząd Spółki podjął decyzję o amortyzowaniu pozycji aktywów „Wartość firmy” o początkowej wartości 10 150 102,49 zł przez okres 10 lat.

W okresie sprawozdawczym Spółka poniosła stratę netto na poziomie 2 288 909,79 zł, gdzie w okresie porównawczym 2021 roku, poniosła stratę netto w wysokości 1 511 191,48 zł. Wygenerowana strata wynika głównie z amortyzacji pozycji „Wartość firmy” o kwotę 1 015 010,28 zł oraz ujemnej wartości zmiany stanu produktów na poziomie 481 500,41 zł, które to koszty nie są wydatkami dla Spółki. Dodatkowo, zwiększeniu uległy wynagrodzeń w Spółce o kwotę 786 022,62 zł. Spółka chcąc utrzymać możliwości produkcyjne studia i prace nad trzema gramy jednocześnie, tj. Shelter 69, Orange.2 i Pink.2, zmuszona była te koszty ponieść.

W opinii Zarządu sytuacja finansowa Spółki jest stabilna.

Prognozy finansowe

Zarząd Spółki nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz finansowych.

Analiza ryzyka

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

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

Najwyższy w historii działalności Spółki i rekordowy w okresie ostatnich 30 lat polskiej gospodarki poziom inflacji nie pozostaje bez wpływu na wyniki działalność Spółki. Rosnąca inflacja wpływa także na wysoki poziom stóp procentowych w polskiej gospodarce, co z jednej



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

Ryzykami objętymi polityką zarządzania w Intermarum są:

- Ryzyko utraty płynności finansowej;
- Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki;
- Ryzyko pogorszenia koniunktury w obszarze innowacyjnych technologii;
- Ryzyko nielegalnej dystrybucji;
- Ryzyko związane z działalnością konkurencji;
- Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier;
- Ryzyko zmian w systemie prawnym, podatkowym, regulacyjnym i gospodarczym;
- Ryzyko walutowe;
- Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym;
- Ryzyko inflacyjne;
- Ryzyko stóp procentowych
- Ryzyko odejścia kluczowych pracowników oraz ryzyko niepozyskania wykwalifikowanych pracowników;
- Ryzyko siły wyższej i zdarzeń nieprzewidywalnych;
- Ryzyko związane z pandemią SARS-CoV-2 powodującego chorobę COVID-19;
- Inne ryzyka i zagrożenia.

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





Informacje dodatkowe

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

Grupa kapitałowa

INTERMARUM S.A. na dzień sprawozdawczy, tj. 31 grudnia 2022 roku oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, nie tworzyła Grupy Kapitałowej.

Organy

Zarząd

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

Szymon Janus

Prezes Zarządu

Michał Szymerski

Wiceprezes Zarządu

Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania prokurentem w Spółce jest:

Anna Koczur

Prokurent



Rada Nadzorcza

W skład Rady Nadzorczej INTERMARUM S.A. na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania 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 31 maja 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%

Udziały (akcje) własne

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



Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Spółkę

Na dzień 31 grudnia 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 Spółki ewidencjonuje się 50 osób.

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

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