



INTERMARUM S. A.

DAWNA ARTP CAPITAL S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2021 ROKU DO 31 GRUDNIA 2021 ROKU



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 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 Spółki z INTERMARUM sp. z o.o.**, które jest efektem podjętych w dniu 29 marca 2021 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki 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 Spółki**, 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 Spółki 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 trzynaście 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 Spółki 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.

Perspektywy rozwoju

INTERMARUM S.A. (dawna: ArtP Capital S.A.) w 2022 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 konkurencyjności z wiodącymi producentami gier, gotowej na pozyskanie i rozwijanie unikalnych kompetencji w zakresie produkcji gier oraz wykorzystania rzeczywistości rozszerzonej (AR – Augmented Reality).

W 2022 roku miały miejsce dwie **premiery** stworzonych przez Spółkę gier. W dniu **10 marca 2022** roku miejsce miała premiera gry **Workshop Simulator na PC**. W dniu **16 maja 2022** roku miał miejsce „**Hard Launch**” czyli globalna premiera gry **Shelter 69**, która wystartowała równocześnie na platformie **Nutaku oraz Steam**.



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

Shelter 69 to strategia z segmentu **Adult Gaming Experience** z bogatą warstwą fabularną i ogromną ilością treści. Zadaniem gracza jest rozbudowa schronu nuklearnego w post apokaliptycznym świecie, ratowanie kolejnych bohaterów i umawianie się z nimi. Gra aspirująca będzie do miana najbardziej rozbudowanej gry adult, z ambitnym wątkiem fabularnymi, niespotykanej dotąd w tej branży poziomem graficznym i jakościowym.

W 2022 roku prowadzone są prace nad grą pod roboczym tytułem **ORANGE.2**. Jest 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. Jest to obecnie największy i najambitniejszy projekt, w ramach którego Spółka skompletowała 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.

Ważne wydarzenia w okresie sprawozdawczym

I kwartał 2021	Zmiana Strategii rozwoju Spółki
I kwartał 2021	Otrzymanie postanowienia w sprawie przyjęcia przez Sąd opinii z badania planu połączenia
I kwartał 2021	Podjęcie uchwał w sprawie wyrażenia zgody na połączenie z Intermarum Sp. z o.o.
II kwartał 2021	Premiera gry „Brazzers The Game”, która miała miejsce 22 kwietnia 2021 roku.
II kwartał 2021	Podpisanie umowy o współprodukcję gry z Destructive Creations Sp. z o.o
II kwartał 2021	Zarejestrowanie przez Sąd połączenia Spółki z INTERMARUM sp. z o.o., podwyższenia kapitału zakładowego i zmian Statutu Spółki w dniu 20 maja 2022r.



III kwartał 2021	Rozpoczęcie współpracy z Michałem Cholewą na realizację scenariusza do gier Orange.1 oraz Orange.2
III kwartał 2021	Nawiązanie współpracy z NFT Capital Partners
IV kwartał 2021	Udostępnienie wersji demonstracyjnej gry Workshop Simulator

Ważne wydarzenia po dniu bilansowym

W dniu **19 stycznia 2022 roku** Spółka otrzymała **interpretację indywidualną** przepisów prawa podatkowego, dotyczącą podatku dochodowego od osób prawnych. W wydanej interpretacji, Dyrektor Krajowej Informacji Skarbowej w pełni zgodził się z zaprezentowanym we wniosku Spółki stanowiskiem, iż tworzone przez Spółkę nowe gry lub rozwój już istniejących gier komputerowych wypełnia definicję działalności badawczo-rozwojowej, w związku z czym **Spółka będzie uprawniona** do zastosowania **stawki opodatkowania 5%** do osiągniętego kwalifikowalnego dochodu z kwalifikowanych praw własności intelektualnej oraz, że przychody z mikropłatności stanowią dochody z kwalifikowanych IP, jako dochody z opłat lub należności wynikających z umów licencyjnych, które dotyczą kwalifikowanych IP.

W dniu **10 marca 2022 roku** miejsce miała **premiera gry Workshop Simulator** na PC. W dniu **25 stycznia 2022 roku** podpisano **umowę z REDDEERGAMES sp. z o.o.**, aneksowaną w dniu 16 maja 2022 roku, na mocy których REDDEERGAMES będzie **wydawcą gry Workshop Simulator** na konsole **Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox Series S/X oraz Xbox One**.

W dniu **15 lutego 2022 roku** wystartował tzn. „Soft Launch” gry **Shelter 69** i rozpoczęte zostały testy gry, których celem była analiza i optymalizacja KPI (Key Performance Indicators - Kluczowe Wskaźniki Rentowności), jak również przeprowadzenie szerszych testów, co będzie miało pozytywny wpływ na jakość techniczną tej gry. W dniu **16 maja 2022 roku** miał miejsce „Hard Launchu” czyli globalna **premiera gry**, która wystartowała równocześnie na platformie **Nutaku oraz Steam**.

Premiera **Shelter 69** spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem i wszystkie zakładane cele sprzedażowe zostały zrealizowane. Po 7 dniach od premiery w grę zagrało **82 tys. graczy**, którzy wygenerowali **61 945 dolarów** skumulowanego przychodu.

W 2022 roku **trwają prace** nad ukończeniem etapu tworzenia gry znanego jako **"vertical slice"** w ramach projektu **Orange.2**. Jest to fragment gry który pokazuje docelową



jakość produkcji. W ramach projektu zostały już ustalone kluczowe kwestie techniczne, artystyczne i organizacyjne. Skompletowany został **zespół** pracujący nad **Orange.2**, między innymi o **osoby z doświadczeniem** w takich firmach jak **The Coalition, CDPR, People Can Fly** czy **Flying Wild Hog**.

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 45 osób**, w tym weteranów branży z wieloletnim doświadczeniem przy grach AA i AAA.

Kluczowe produkcje:

BRAZZERS THE GAME

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 zatrudnić 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 nastawia się na budowanie długiej relacji z użytkownikami.

WORKSHOP SIMULATOR

Workshop Simulator to świeże i ambitne podejście do **gatunku symulatorów**. W ramach gry gracz będzie poddawał 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. Gra została **wydana**



10 marca 2022 rok na platformę PC. Jednocześnie w przygotowaniu jest wersja na platformy konsolowe.

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 bohaterek 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. Gra swoją **premierę** miała **16 maja 2022 roku** jednocześnie na platformie Nutaku oraz Steam.

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. Jest to obecnie **największy i najambitniejszy projekt Intermarum S.A.** 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 Spółki pod kątem zdobywania doświadczenia w innowacyjnych narzędziach produkcyjnych.



Sytuacja finansowa

W 2021 roku INTERMARUM S.A. wygenerowała przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi na poziomie 3 179 112,20 zł, gdzie w analogicznym okresie z 2020 roku uzyskano przychody ze sprzedaży netto w wysokości 30 533,33 zł. Należy wskazać, że w raportowanym okresie Spółka po raz pierwszy stosuje wycenę projektów w postaci tworzonego oprogramowania, w myśl której, do czasu zakończenia prowadzonych prac nad daną grą, Spółka koszty tych prac ujmuje jako projekty w toku. W związku z powyższym, zwiększyła się zmiana stanu produktów o kwotę 1 449 374,43 zł. Przychody netto ze sprzedaży produktów w wyniosły natomiast 1 729 737,77 zł. Koszty działalności operacyjnej w 2021 roku wyniosły 4 046 939,34 zł, a w roku poprzednim 154 550,58 zł.

Dane te jednak nie mogą być w pełni porównywalne z uwagi na fakt, iż 2021 rok obejmuje dane po połączeniu, gdzie 2020 roku obejmował wyłącznie dane finansowe Spółki przed połączeniem z Intermarum sp. z o.o.

Spółka wygenerowała stratę ze sprzedaży w wysokości 867 827,14 zł. Należy tu jednak wskazać, że wygenerowana strata wynika głównie z cyklu produkcyjnego jaki realizowała Spółka. W 2021 roku miała miejsce premiera tylko jednej gry, tj. Brazzers The Game. Tworzone były kolejne gry, w tym dwie w krytycznym momencie produkcji, gdyż premierę miały w pierwszej połowie 2022 roku. Dodatkowo Spółka znacząco zwiększa zatrudnienie, by móc sprostać założonym celom. W samym 2021 roku Spółka zatrudniła dodatkowe 21 osób.

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 592 089,33 zł. Zarząd Spółki podjął decyzję o amortyzowaniu pozycji aktywów „Wartość firmy” o początkowej wartości 10 150 102,49 zł przez okres 10 lat.

W dniu 20 maja 2021 roku Sąd Rejonowy w Opolu Wydział VIII KRS zarejestrował połączenie Spółki z INTERMARUM sp. z o.o. W związku z połączeniem podwyższona została wartość kapitału zakładowego do kwoty 16.499.962,60 zł, to jest o kwotę 11.344.296 zł poprzez emisję 113.442.960 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 0,10 zł każda, emitowanych w trybie subskrypcji prywatnej na rzecz wspólników Intermarum sp. z o.o.

W okresie sprawozdawczym Spółka poniosła stratę netto na poziomie 1 511 191,48 zł, gdzie w okresie porównawczym 2020 roku, poniosła stratę netto w wysokości



2 564 981,62 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.

W opinii Zarządu dopiero, 2022 roku będzie kluczowy dla wyników, jakie Spółka wygeneruje w ramach realizowanych obecnie projektów. 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 S.A. (dawna: ArtP Capital S.A.).

Ryzykami objętymi polityką zarządzania w INTERMARUM S.A. (dawna: ArtP Capital S.A.) są ryzyka:

- 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 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 INTERMARUM S.A. (dawna: ArtP Capital S.A.).

Wskaźniki

Wstępna analiza bilansu		Rok bieżący	Rok Ubiegły
Złota reguła bilansowania II (rezerwy kr. + zob.kr. - zob.handlowe >12 m-cy + rozl.miedzyokresowe kr.) x 100 aktywa obrotowe	procent	26,94%	4,08%
Złota reguła finansowania (Wskaźnik struktury pasywów) kapitał własny x 100 kapitał obcy	procent	2372,87%	2353,26%
Wskaźnik struktury aktywów aktywa trwałe x 100 aktywa obrotowe	procent	566,10%	0,00%
Wartość bilansowa jednostki aktywa ogółem - zobowiązania ogółem	tys.żł	11 514,3	1 681,2

Wskaźniki rentowności		Rok bieżący	Rok Ubiegły
Rentowność majątku (ROA) wynik finansowy netto x 100 aktywa ogółem	procent	-12,59%	-146,35%
Rentowność przychodów wynik finansowy netto x 100 przychody ogółem	procent	-47,47%	-8352,64%
Rentowność kapitału własnego (ROE) wynik finansowy netto x 100 kapitał własny	procent	-13,12%	-152,57%
Rentowność sprzedaży produktów, towarów i materiałów wynik na sprzedaży x 100 przychody ze sprzedaży	procent	-27,30%	-406,17%



Wskaźniki płynności finansowej		Rok bieżący	Rok Ubiegły
Wskaźnik płynności finansowej I stopnia <u>aktywa obrotowe</u> zobowiązania krótkoterminowe	krotność	3,71	24,53
Wskaźnik płynności finansowej II stopnia <u>aktywa obrot. - zapasy</u> zobowiązania krótkoterminowe	krotność	0,73	24,53
Wskaźnik płynności finansowej III stopnia <u>inwestycje krótkoterminowe</u> zobowiązania krótkoterminowe	krotność	0,26	11,99

Wskaźniki rotacji (obrotowość)		Rok bieżący	Rok Ubiegły
Spływ należności (w dniach) <u>średni stan należności z tytułu dostaw i usług x 365 dni</u> przychody brutto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	w dniach	96	4 893
Splata zobowiązań (w dniach) <u>średni stan zobowiązań krótkoterminowych bez kredytu x 365 dni</u> roczne koszty operacyjne - amortyzacja	w dniach	25	198

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. (dawna: ArtP Capital S.A.) na dzień sprawozdawczy, tj. 31 grudnia 2021 roku oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, nie tworzyła Grupy Kapitałowej.



Organy

Zarząd

W skład Zarządu INTERMARUM S.A. (dawna ArtP Capital S.A.) na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania wchodzi:

Szymon Janus

Prezes Zarządu

Michał Szymerski

Wiceprezes Zarządu

- W dniu **31 marca 2021** roku Pan **Piotr Wołasewicz** złożył rezygnację z pełnienia funkcji **Prezesa Zarządu** na koniec dnia;
- W dniu **1 kwietnia 2021** r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwały w sprawie powołania do składu Zarządu: Pana **Szymona Janus**, powierzając mu pełnienie funkcji **Prezesa Zarządu**, oraz Pana **Michała Szymerskiego** powierzając mu funkcję **Wiceprezesa Zarządu**.
- Od dnia bilansowego do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie miały miejsca zmiany w Zarządzie Spółki.

Prokurent

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania prokurentem w Spółce jest:

Anna Koczur

Prokurent

- W dniu **31 marca 2021** roku Pani **Magdalena Laszczak** złożyła rezygnację z pełnienia funkcji **Prokurenta**;
- W dniu **7 kwietnia 2021** r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie powołania Pani **Anny Koczur** na **Prokurenta** Spółki



Rada Nadzorcza

W skład Rady Nadzorczej INTERMARUM S.A. (dawna ArtP Capital 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

- W dniu **24 lutego 2021 r.** Spółka otrzymała rezygnacje z pełnienia funkcji **Członków Rady Nadzorczej** od następujących osób: **Pana Piotra Kosmaty, Pani Małgorzaty Stolarczyk, Pana Grzegorza Stolarczyk, Pana Tomasza Adamus.** Rezygnacje zostały złożone ze skutkiem na dzień i godzinę odbycia najbliższego walnego zgromadzenia Spółki.
- w dniu **29 marca 2021 r.**, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały, na podstawie których do składu **Rady Nadzorczej** na bieżącą kadencję powołało następujące osoby: **Pana Piotra Janusa, Pana Łukasza Borchmanna, Pana Zbysława Lasek, Pana Marcina Pilcha.**
- Od dnia bilansowego do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie miały miejsca zmiany w Radzie Nadzorczej Spółki.

Udziały (akcje) własne

W 2022 r. Spółka nie nabywała akcji własnych, jak również na dzień sprawozdawczy nie posiadała akcji własnych.



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

Na dzień 26 maja 2022 r. struktura akcjonariatu przedstawia się następująco:

	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach na walnym zgromadzeniu
Szymon Janus	56 938 947	56 938 947	34,51%	34,51%
Wolpi Sp. z o.o.	15 654 649	15 654 649	9,49%	9,49%
Michał Szymerski	12 027 840	12 027 840	7,29%	7,29%
Artur Górski	9 035 280	9 035 280	5,48%	5,48%
January Ciszewski	9 035 280	9 035 280	5,48%	5,48%
Pozostali akcjonariusze	62 307 630	62 307 630	37,76%	37,76%
RAZEM	164 999 626	164 999 626	100,00%	100,00%

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”.