



**RAPORT ROCZNY**  
**ART GAMES STUDIO S.A.**  
**za okres 01.01.2022- 31.12.2022**

*Warszawa, 15 marca 2023 r.*

## Spis treści

1.	LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW.....	3
2.	PODSTAWOWE INFORMACJE .....	6
3.	WYBRANE DANE FINANSOWE .....	7
4.	OŚWIADCZENIA ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.....	9
5.	STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	9
6.	ZAŁĄCZNIKI .....	17

## 1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

jako Prezes Zarządu Art Games Studio S.A. mam przyjemność przekazać na Państwa ręce raport roczny podsumowujący działania podjęte i zrealizowane przez Zarząd w 2022 r.

Na rok 2022 Zarząd przyjął dwa najważniejsze cele - zwiększenie przychodów z własnych projektów oraz ograniczenie kosztów działalności operacyjnej.

Pierwszy cel planowany był przez znalezienie dużego i bardziej doświadczonego wydawcy dla projektu „Climber: Sky is the Limit” oraz zwiększenie przychodów gier z portfolio Spółki na platformach Xbox oraz PlayStation. Drugi był realizowany na podstawie rozpoczętej w 2021 r. strategii Spółki, której celem było ograniczenie współpracy z zewnętrznymi zespołami, a co za tym idzie redukcją kosztów związanych z usługami obcymi.

Teraz po zakończeniu 2022 roku, Zarząd może potwierdzić, że oba najważniejsze cele zostały zrealizowane. Współwydawcą gry „Climber: Sky is the Limit” została spółka PlayWay S.A., a przychody z innych gier na Xbox oraz PlayStation wzrosły – co jest widoczne w przychodach, o czym więcej informacji poniżej.

Drugi cel to ograniczenie współpracy z zewnętrznymi zespołami, a co za tym idzie redukcją nadmiernych kosztów związanych z usługami obcymi. Ten proces Zarząd zakończył wraz z 2022 rokiem, tym samym skupiając prawie wszystkie zasoby Spółki na najważniejszym obecnie projekcie „Alchemist: The Potion Monger”.

W 2022 roku wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wskazuje na wzrost o 51,29% r/r. Należy przy tym wskazać, iż przychody Spółki z tytułu samej sprzedaży produktów, tj. z pominięciem pozycji zmiany stanu produktów oraz przychodów netto ze sprzedaży towarów i materiałów, wzrosły o 18,33% r/r. W zakresie odnotowanych przychodów ze sprzedaży produktów największy udział w 2022 roku miały przychody z tytułu sprzedaży gier „Alchemist Simulator” oraz „WW2: Bunker Simulator”. Wspomniane projekty stanowiły największy udział w przychodach głównie ze względu na sprzedaż na platformach Steam, Switch, Xbox oraz PlayStation.

Spółka pierwszy raz w historii odnotowała dodatni zysk ze sprzedaży na poziomie 233.397,61 zł. Jednak ostatecznie strata netto Spółki w 2022 r. wyniosła 382.143,85 zł, w porównaniu do straty netto w wysokości 1.133.436,22 zł w 2021 r. Odnotowana strata związana jest z dokonaniem odpisów aktualizujących wartość aktywów, których łączna wartość wyniosła 614.968,24 zł. Na większą część kwoty składają się odpisy z projektów z początkowego okresu istnienia Spółki (2017-2019). W obecnej chwili okazuje się, że budżety były niewspółmierne do potencjalnych przychodów ze sprzedaży. Są to m.in. projekty takie jak „SpyHack” w kwocie odpisu 227.433,57 zł, „Infernal Radiation” w kwocie odpisu 92.271,40 zł, „Worst Day Ever” w kwocie odpisu 65.491,96 zł, „Toolboy” w kwocie odpisu 58.155,09 zł.

Biorąc powyższe pod uwagę Spółka nie posiada w bilansie nierentownych pozycji sprzed kilku lat, co może wpłynąć pozytywnie na przyszłą sytuację projektową oraz umożliwi bardziej przejrzystą politykę kosztów bieżących działalności operacyjnej.

W I półroczu 2022 r. Spółka miała premierę sześciu tytułów, tym samym zwiększając własne portfolio. W tym okresie Spółka wydała cztery gry w Japonii, Hong-Kongu i Korei na konsoli Nintendo Switch. Ponadto została sfinalizowana umowa ze spółką PlayWay S.A. na współwydanie gry „Climber: Sky is the Limit” na Steam, a w międzyczasie trwały przygotowania do wydania trzech tytułów na konsole PlayStation, jako nowym kanale sprzedażowym.

W III kw. 2022 r., tak samo jak rok temu, w liście do akcjonariuszy - tak i teraz, jako Prezes Zarządu, mogę przekazać pozytywną informację dotyczącą kolejnego milowego kroku Spółki. Bowiem w tym kwartale zostały wydane pierwsze gry na konsolę PlayStation – był to „Alchemist Simulator” oraz „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored”, a kolejny tytuł „WW2: Bunker Simulator” był w trakcie finalnych przygotowań z terminem wydania w IV kw. 2022 rok.

IV kw. 2022 r. to przede wszystkim wydanie gry „Climber: Sky is the Limit” na Steam. Sprzedaż gry w pierwszym okresie po premierze nie przyniosła oczekujących przez Zarząd wyników, a jej sprzedaż nie jest satysfakcjonująca na tej platformie pomimo wydaniu kilku patch’y poprawiających gameplay. Zarząd liczy na lepsze wyniki sprzedażowe na konsoli Xbox, PlayStation oraz ewentualnie Switch. Jednak jakie ostatecznie dane Spółka uzyska okaże się w przeciągu najbliższych dwóch kwartałów 2023 roku. Obecnie Spółka przygotowuje się do rozpoczęcia procedury portu gry na ww. konsole.

Ponadto w IV kw. 2022 r. Spółka uczestniczyła w targach PGA2022 w Poznaniu. Posiadając własne stoisko zostało zaprezentowane demo projektu „Alchemist: The Potion Monger”. Na podstawie feedback’u od graczy oraz osób z branży, Spółka pozyskała informacje umożliwiające poprawienie mechanik, grywalności, nowe pomysły rozgrywki oraz uwagi dotyczące wizualnej oprawy.

Należy wskazać, że obecnie mamy do czynienia ze wzrostem kosztów produkcji oraz inflacji w Polsce. Koszt pieniądza jest wyższy niż w analogicznym okresie rok wcześniej, a to ma wpływ na wysokość kosztów działalności operacyjnej w 2023 r. Zarząd szacuje wzrost kosztów prowadzenia działalności operacyjnej o około 15%-20% w stosunku do 2022 roku. Sytuacja gospodarcza zmienia się dynamicznie, koszty ogólne rosną, a inflacja pozostaje na wysokim poziomie. Dla naszego lokalnego rynku w Polsce duży wpływ mają ceny z Europy Zachodniej i USA w kontekście prowadzenia biznesu, zdobywania pracowników z zagranicy, co bezpośrednio przekłada się na bieżące funkcjonowanie oraz planowanie projektowe.

Już w 2023 r., do momentu publikacji niniejszego raportu, w lutym 2023 roku zostało przedstawione demo gry „Alchemist: The Potion Monger” podczas Steam Next Fest. Jest to nowy projekt Spółki nawiązujący po części do poprzedniej wersji „Alchemist Simulator”. Obecny projekt jest zdecydowanie bardziej rozbudowany i zdaniem Zarządu jest to jeden z największych projektów, jaki do tej pory Spółka stworzył przez wewnętrzny zespół.

Spółka nadal wykonuje prototypy potencjalnych projektów przez wewnętrzny zespół lub ewentualnie przez osoby/zespół jako *outsourcing* – jednak to w małym zakresie. Dzięki temu przepływ informacji, progresu i wynagrodzeń będą kontrolowane i zarządzane w obrębie Spółki. Ponadto potencjał sprzedażowy i marketingowy jest na bieżąco analizowany, a wszelkie informacje dotyczące postępu *development'u* będą sukcesywnie podawane do publicznej wiadomości.

Model współpracy w Spółce w bieżącym roku w większości opiera się na pracy stacjonarnej, lecz praca zdalna nadal jest częścią strategii jako możliwość współpracy. Natomiast praca zdalna stanowić będzie nieodzowny element współpracy z *developerami* oraz zespołami w branży *game dev*.

Spółka w latach 2023-2024 r. planuje 10-12 premier na różne platformy. Ogólnie działalność operacyjna obejmuje porównywalną liczbę premier na wszystkich platformach, dzięki czemu Spółka będzie mogła pracować nad optymalizacją i wydajnością sprzedażową swoich kont wydawniczych, by zwiększać liczbę graczy pod przyszłe tytuły. Plan wydawniczy na 2023 rok został ustalony na podstawie bieżących informacji.

Z perspektywy szerszego podejścia, obecny plan premier obejmuje tytuły, które w ocenie Zarządu posiadają większy potencjał sprzedażowy niż dotychczas wydane tytuły. Dzięki możliwości rozwoju daje to szansę tworzyć większe, bardziej dochodowe tytuły, które zapewnią bezpieczne funkcjonowanie Spółki oraz umożliwią spokojne planowanie działalności operacyjnej, produkcyjnej czy wydawniczej w latach 2023-2024.

Zarząd jednocześnie zaznacza, iż w momencie pojawienia się chęci współpracy przez większego wydawcę – część premier może zostać wydana z konta partnera biznesowego, co ostatecznie będzie miało pozytywny wpływ na Spółkę. Przed podjęciem takiej decyzji zostanie przeprowadzona przez Zarząd analiza korzyści i rentowności przyszłych przychodów ze sprzedaży.

Zarząd podtrzymuje aktywne poszukiwanie gotowych projektów oraz nie wyklucza pozyskania zewnętrznych projektów w roli wydawcy na Steam, Switch, Xbox oraz PlayStation.

Zachęcam do zapoznania się z całą treścią raportu oraz informacjami na temat Art Games Studio S.A. prezentowanymi na naszej stronie internetowej [www.art-games.com](http://www.art-games.com), informacjami wydanych tytułów <https://art-games.com/plan-premier/> na profilu [www.facebook.com/artgamesstudiosa](https://www.facebook.com/artgamesstudiosa) oraz poszczególnymi stronami gier na platformie Steam, Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch.

Z poważaniem,  
**Jakub Bąk**  
Prezes Zarządu  
Art Games Studio S.A.

## 2. PODSTAWOWE INFORMACJE

Art Games Studio S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation. Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam będącej największym dystrybutorem gier PC na świecie. Ponadto gry są wydawane na Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja i dystrybucja kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier głównie przez własny zespół developerski, przy małym udziale rozproszonych niewielkich zespołów deweloperskich. Dzięki temu maleje ryzyko operacyjne i kosztowe przy szybkiej reakcji na niespodziewane zdarzenia losowe występujące podczas produkcji projektów.

### Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	<b>Art Games Studio S.A.</b>
Forma prawna:	<b>Spółka Akcyjna</b>
Siedziba:	<b>Warszawa</b>
Adres:	<b>ul. Powązkowska 15, 01-797 Warszawa</b>
Telefon:	<b>+48 733 789 700</b>
Faks:	<b>+ 48 (22) 378 29 45</b>
Adres poczty elektronicznej:	<b>kontakt@art-games.com</b>
Adres strony internetowej:	<b>www.art-games.com</b>
NIP:	<b>5213791258</b>
REGON:	<b>368065431</b>
KRS:	<b>0000690983</b>

Źródło: Emitent

### 3. WYBRANE DANE FINANSOWE

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski, zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia:

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31 grudnia 2022 r. średni kurs wynosił 4,6899,
- na dzień 31 grudnia 2021 r. średni kurs wynosił 4,5994.

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

- średnia arytmetyczna w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 r. wyniosła 4,6883,
- średnia arytmetyczna w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r. wyniosła 4,5775.

Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

Wyszczególnienie	Średni kurs EUR/PLN na dzień bilansowy (31 grudnia)	Średnia arytmetyczna kursów średnich EUR/PLN z ostatniego dnia każdego miesiąca roku obrotowego
<b>2022</b>	<b>4,6899</b>	<b>4,6883</b>
2021	4,5994	4,5775

Źródło: NBP

## Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	716 824,98	1 098 968,83	152 844,41	238 937,43
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należność krótkoterminowe	318 862,34	194 365,97	67 989,16	42 258,98
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	179 791,61	64 993,19	38 335,92	14 130,80
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	87 027,01	50 274,42	18 556,26	10 930,65

Źródło: Emitent

## Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	1 183 126,23	782 011,78	252 357,19	170 838,18
Amortyzacja	992,07	0,00	211,61	0,00
Zysk/strata na sprzedaży	233 397,61	-287 252,04	49 782,99	-62 753,04
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-378 365,18	-1 123 054,24	-80 704,13	-245 342,27
Zysk/strata brutto	-382 143,85	-1 133 436,22	-81 510,11	-247 610,32
Zysk/strata netto	-382 143,85	-1 133 436,22	-81 510,11	-247 610,32

Źródło: Emitent

## Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	128 025,90	-176 849,34	27 307,53	-38 634,48
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-13 227,48	0,00	-2 821,38	0,00
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto razem	114 798,42	-176 849,34	24 486,15	-38 634,48

Źródło: Emitent



#### 4. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.

##### OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

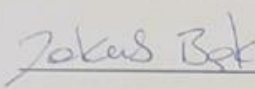
Niniejszym oświadczam, że wedle mojej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz sytuacji Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

  
**Jakub Bąk**  
Prezes Zarządu

**Jakub Bąk**  
Prezes Zarządu  
Art Games Studio S.A.

##### OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE WYBORU BIEGŁEGO REWIDENTA DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszym oświadczam, iż wybór firmy audytorskiej, przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego, dokonany został zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, a także, iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

  
**Jakub Bąk**  
Prezes Zarządu

**Jakub Bąk**  
Prezes Zarządu  
Art Games Studio S.A.

### Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

Spółka, w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy, nie zidentyfikowała czynników ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na działalność operacyjną Spółki, a także w znaczący sposób na wyniki finansowe ani sytuację materialną Emitenta. Sprzedaż ogólna gier Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Warto wspomnieć, że Spółka jest wydawcą projektu wykonanego przez osoby pochodzące z tego regionu, jednak gra została już wydana na platformie Steam, a wszelkie płatności są kierowane bezpośrednio do Spółki. Emitent nie posiada pracowników pochodzących z Ukrainy. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów.

### 5. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2022 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego zawarte w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2008 r. „Dobre praktyki spółek notowanych na NewConnect”, zmienionym Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.

W dniu 5 czerwca 2019 r. Spółka opublikowała oświadczenie w przedmiocie przestrzegania zasad ładu korporacyjnego zawartych w ww. dokumencie w zakresie wskazanym poniżej. Do dnia publikacji niniejszego raportu zakres ten nie uległ żadnej zmianie.

Lp.	ZASADA	TAK/NIE/NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK Z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej	Emitent stosuje niniejszą zasadę z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.

2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK
	3.1 Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK
	3.2 opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największe przychodów,	TAK
	3.3 opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK
	3.4 życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK
3	3.5 powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK
	3.6 dokumenty korporacyjne spółki,	TAK
	3.7 zarys planów strategicznych spółki,	TAK
	3.8 opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),	TAK
	3.9 strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK
	3.10 dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK

3.11	(skreślony)	-
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK
3.15	(skreślony)	-
3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK
3.17	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK
3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK
3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK

3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22	<i>(skreślony)</i>	-	
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	Emitent prowadzi korporacyjną stronę internetową w języku polskim.
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	TAK	
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	

7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
9.1	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcę otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcę, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Z uwagi na fakt, iż koszty związane ze spotkaniami są niewspółmierne do potencjalnych korzyści takiego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań i nie będzie stosowała przedmiotowej Dobrej Praktyki.
12	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	
13	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi	TAK	

	określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.		
13a	<p>W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.</p>	TAK	
14	<p>Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.</p>	TAK	
15	<p>Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.</p>	TAK	
16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w</li> </ul>	NIE	<p>W opinii Zarządu Emitenta, w okresach miesięcznych wystarczające jest należyte wypełnianie przez Spółkę obowiązków informacyjnych. Spółka publikuje raporty kwartalne zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.</p>

trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,

- informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,
- kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.

16a W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.

TAK

17

*(skreślony)*

-



## 6. ZAŁĄCZNIKI

### 1) Sprawozdanie Finansowe

Załącznik nr 1 - „Sprawozdanie finansowe Art Games Studio S.A. za rok obrotowy od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.”

### 2) Sprawozdanie Zarządu z Działalności Spółki

Załącznik nr 2 – „Sprawozdanie Zarządu z działalności Art Games Studio S.A. za rok obrotowy od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.”

### 3) Sprawozdanie Biegłego Rewidenta z Badania Sprawozdania Finansowego

Załącznik nr 3 – „Sprawozdanie Niezależnego Biegłego Rewidenta z badania sprawozdania finansowego Art Games Studio S.A. rok obrotowy od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.”