



RAPORT ROCZNY
ART GAMES STUDIO S.A.
za okres 01.01.2021- 31.12.2021

Warszawa, 16 marca 2022 r.

Spis treści

1.	<i>LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW</i>	3
2.	<i>PODSTAWOWE INFORMACJE</i>	8
3.	<i>WYBRANE DANE FINANSOWE</i>	9
4.	<i>OŚWIADCZENIA ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.</i>	11
5.	<i>STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO</i>	11
6.	<i>ZAŁĄCZNIKI</i>	19

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 2021 r.

Żyjemy w bardzo ciekawych czasach od momentu wybuchu epidemii COVID-19. Usługi, handel czy rozrywka zwiększyły swoje znaczenie jako naczynia połączone na całym świecie. Stan koniunktury ma znaczący wpływ na pozostałe gałęzie i sektory gospodarki czyniąc je podatnymi na wszelkie zmiany. A perspektywa makroekonomiczna otwiera nowe możliwości przy jednoczesnym usytuowaniu firmy w danej branży jako jednostki mogącej szybko zareagować i ustalić długoterminowe cele jednocześnie minimalizując potencjalne ryzyka. Część firm nadal wdraża procedury i adaptuje się do nowych sytuacji, wyzwań oraz potencjalnych szans mogących zeskalować prowadzenie biznesu. Część nadal poszukuje ostatecznego podejścia i zastanawia się nad optymalnym rozwiązaniem, które w pewnych okolicznościach może po prostu nie istnieć.

Programy i rozwiązania typu „cloud” stają się coraz bardziej popularne, a praca zdalna zaczyna reformować model współpracy i wyznaczać pewien kierunek. A wszystko po to, by uniknąć konsekwencji domowego „lockdown’u” oraz przestoju w wykonywaniu służbowych obowiązków. By każdy mógł na spokojnie i komfortowo funkcjonować, zarabiać na życie oraz rozwijać swoje kompetencje.

Dla naszej Spółki jest to nie tylko okres dostosowywania do panujących warunków, jest to również konsekwentna zmiana strategii długoterminowej w zakresie funkcjonowania, produkowania i wydawania projektów pod marką Art Games Studio.

Cel został wyznaczony na początku 2020 r., czyli w momencie kiedy pandemia była największym czynnikiem niepewności i zmienności w prowadzeniu biznesu. Był to okres dynamicznego dostosowywania się do panujących warunków oraz podejmowania decyzji w niepewnym otoczeniu. Teraz z perspektywy czasu można stwierdzić, że zmiana została przeprowadzona pozytywnie, a rok 2020 był pierwszym w historii działalności Spółki, w którym gry zostały wydane z własnego konta na platformie Steam oraz Nintendo Switch. Pochodną tej sytuacji było pojawienie się nowych strumieni przychodów z wydanych projektów.

Rok 2021 był kontynuacją trendu wzrostowego przychodów generowanych ze swoich kont wydawniczych. Portfolio Spółki rozbudowało się o 13 premier. Dodatkowo jak zostało to opisane w piśmie przewodnim w raporcie za III kw. 2021 rok, Spółka z sukcesem wydała w IV kw. 2021 r. swoje pierwsze tytuły na platformie Xbox – „Alchemist Simulator” oraz „Chef’s Tail”. Było to przypiecztowanie trwającego kilka miesięcy procesu aktywacji oraz początek długoterminowej współpracy z Xbox.

Jeżeli chodzi o dane finansowe to wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2021 r. wyniosła 782.011,78 zł, co przy 626.224,03 zł, osiągniętych w 2020 r., wskazuje na wzrost o 24,88% 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, wyniosła 1.025.349,36 zł w 2021 r., przy 447.388,64 zł osiągniętych w 2020 r., a więc o 129,19% r/r więcej. W zakresie odnotowanych przychodów ze sprzedaży produktów największy udział w 2021 roku miały przychody z tytułu ogólnej sprzedaży gier „Alchemist Simulator” (ponad 20tys. sztuk), „WW2: Bunker Simulator” (ponad 7tys. sztuk), „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” (ponad 3tys. sztuk) oraz „Chef’s Tail” (ponad 2tys. sztuk). Wspomniane projekty stanowiły największy udział w przychodach głównie ze względu na dystrybucje na różnych platformach – Steam, Switch oraz Xbox.

Strata netto Spółki w 2021 r. wyniosła 1.133.436,22 zł, w porównaniu do straty netto w wysokości 377.166,19 zł w 2020 r. Odnotowana strata w większości związana jest z dokonaniem odpisów aktualizujących wartość aktywów w kwocie 835 799,40 zł. Tutaj warto się zatrzymać na moment i omówić zaistniałą sytuację. Rok temu w liście do akcjonariuszy i inwestorów informowałem o strategii poprzedniego zarządu z lat 2017-2018, kiedy to prowadzona była następująca strategia – kupowanie gotowych projektów bądź wykonywanie, portowanie oraz wydawanie projektów przez zewnętrzne studia czyli outsourcing, co zwiększało koszty wytworzenia projektów przy jednoczesnym zmniejszaniu przychodów do Spółki z powodu niskiego podziału zysku ze sprzedaży gry – *revenue share*. W takiej formule powstały bądź zostały zakupione tytuły jak „Bad Dream: Fever”, „Earthworms”, „Escape Doodland”, „Pangeon”, „Shadows 3”, „Unlucky 7”, „SpyHack: Episode 1”. Dla dwóch ostatnich wysokości budżetu są najwyższe ze wszystkich dotychczasowych projektów Spółki. W obecnej chwili okazuje się, że budżety były niewspółmierne do potencjalnych przychodów ze sprzedaży. Dlatego też Zarząd postanowił dokonać odpisu aktualizującego, który ma wpływ na wynik za 2021 rok. Są to projekty takie jak „Unlucky 7” – kwota całkowitego odpisu 297 764,64 zł, „SpyHack: Episode 1” -kwota połowy odpisu - 228 235,03 zł oraz mniejsze projekty „Pangeon” w kwocie 100 000 zł oraz „Shadows 3” w kwocie 115 000 zł. Biorąc powyższe pod uwagę Spółka nie będzie posiadała w bilansie nierentownych pozycji sprzed kilku lat, co wpłynie pozytywnie na przyszłą sytuację projektową oraz umożliwi bardziej przejrzystą politykę kosztów bieżących projektów.

Od strony działalności operacyjnej w I kw. 2021 r. udało się pozytywnie zakończyć negocjacje oraz uzyskać prawa do gry „8874”, której wydanie na PC jest planowane pod koniec 2022 r. Nasza gra „Alchemist Simulator” zwiększyła zasięg sprzedaży o graczy chińskich, dzięki partnerowi Emitenta - spółce Polyslash S.A., która jest wydawcą gry na PC, a od strony wsparcia merytorycznego Spółka nawiązała współpracę przy tworzeniu gry „Climber: Sky is the Limit” z Panem Pawłem Michalskim, członkiem kadry narodowej Polskiego Związku Himalaizmu, który będzie wspierał projekt swoim doświadczeniem oraz praktycznym podejściem.

Ponadto Spółka nadal dużą aktywność poświęcała na rozbudowanie działu wydawniczego związanego z kanałem sprzedażowym na Steam i Switch oraz powoli przygotowywała się do wydania gier na platformie Xbox.

II kw. 2021 r. był równie pracowity pod względem planu premier - Spółka wydała „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” na PC oraz „Invirium” i „O---O” na Switch. Równolegle Spółka pracowała nad większymi tytułami - mowa tutaj o „WW2: Bunker Simulator” czy „Climber: Sky is the Limit”.

Wynik za II kwartał oraz całe półrocze 2021 r. wykazał przyrost na poziomie przychodów ze sprzedaży gier na Steam oraz Nintendo Switch rok do roku. Od strony wydawniczej Spółka była na ostatnim etapie przygotowań do premiery gry „WW2: Bunker Simulator” w formule Early Access, dalszego development’u „Climber: Sky is the Limit” i „8874”, które zostały zaprezentowane podczas wydarzenia Steam Fest, by gracze mogli ocenić ich potencjał. Wspomniane projekty są bardziej złożone oraz o większym potencjale sprzedażowym, dlatego też zdaniem Zarządu ten fakt powinien przełożyć się na wyniki finansowe w kolejnych kwartałach 2022 r.

III kw. 2021 r. to realizacja strategii nakierunkowanej na ugruntowanie pozycji wydawniczej na Steam oraz Nintendo Switch. W tym okresie miała miejsce premiera gry „WW2: Bunker Simulator” w formule Early Access na Steam oraz „Chef’s Tail”, „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” na Nintendo Switch. Jednocześnie Zarząd nadzorował prace nad uruchomieniem nowego kanału sprzedażowego jakim jest platforma Xbox. Prace trwały kilka miesięcy zarówno pod kątem specyfikacji technicznej konsoli, jak również wykonywania portów projektów dla „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored”, „Alchemist Simulator” „Chef’s Tail”.

Najważniejszym wydarzeniem III kw. 2021 r. było uczestnictwo on-line w wydarzeniu gamescom2021 w Niemczech. Niespodziewaną oraz pozytywną informacją było nominowanie w dwóch kategoriach „Best Sports Game” oraz „Best Simulation Game” rozwijanego projektu „Climber: Sky is the Limit”. Spośród gier, które zostały zgłoszone do wydarzenia to właśnie nasz projekt – jako jedyny z Polski - został dostrzeżony na tak wielkim wydarzeniu w branży, dzięki czemu zainteresowanie projektem osiągnęło skalę światową.

III kw. 2021 r. to także okres przygotowań do wydania gry „WW2: Bunker Simulator” w formule Early Access na Steam. Projekt był największą produkcją jaka do tej pory została wydana przez Spółkę, zarówno pod względem mechanik jak i otwartości świata. Przewidywany okres w formule Early Access to sześć miesięcy. Zarząd zakłada, że w II kw. 2022 r. gra będzie gotowa do wydania jako pełna wersja z wszelkimi usprawnieniami na Steam.

W IV kw. 2021 r. Spółka uczestniczyła w wydarzeniu PGA2021 w Poznaniu. Posiadając własne stoisko zostało zaprezentowane demo wersji „Climber: Sky is the Limit”. Na podstawie feedback’u od graczy oraz osób z branży, Spółka pozyskała informacje umożliwiające poprawienie mechanik, grywalności oraz wyglądu gry. W tym samym czasie odbyła się również premiera gry „Chef’s Tail” na PC.

Listopad 2021 r. to miesiąc, który warto zapamiętać, ponieważ w tym okresie po raz pierwszy w historii Spółki zostały wydane gry na konsolę Xbox One – „Alchemist Simulator” oraz „Chef’s Tail”. Tym samym, począwszy od IV kw. 2021 r., Spółka posiadała bezpośrednie przychody z trzech platform – Steam, Switch oraz Xbox.

W opinii Zarządu w długim terminie wpłynie to na potencjał pozyskiwania nowych projektów oraz potencjalnie wyższe przychody z dystrybucji na ww. platformach. Ponadto Spółka poświęcała czas i zdobywała kolejne doświadczenie podczas rozbudowywania działu wydawniczego na Steam, Switch oraz Xbox.

Już w 2022 r., do momentu publikacji niniejszego raportu, Spółka wydała grę „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” na Xbox oraz „Ancient Islands” na Switch. W miarę czasu zostało przedstawione demo gry „Ancient Islands” na Steam Fest w lutym 2022.

Na rok 2022 Zarząd przyjął dwa cele - zwiększenie przychodów z własnych projektów oraz ograniczenie kosztów działalności operacyjnej. Pierwszy cel planowany jest do osiągnięcia poprzez znalezienie większego wydawcy dla projektu „Climber: Sky is the Limit” oraz zwiększenie przychodów z gier na platformach Xbox oraz PlayStation. Drugi jest realizowany na podstawie rozpoczętej w 2021 r. strategii Spółki, której celem jest ograniczanie współpracy z zewnętrznymi zespołami, a co za tym idzie redukcją kosztów związanych z usługami obcymi. Zarząd podjął decyzję współpracy tylko ze stałymi zespołami bądź developerami przy jednoczesnym ograniczaniu finansowania do niezbędnego minimum zewnętrznych projektów na początkowym etapie development’u. Należy wskazać, że obecnie mamy do czynienia ze wzrostem kosztów produkcji oraz inflacji w Polsce. Koszt pieniądza jest wyższy i będzie miał bezpośredni wpływ na wysokość kosztów działalności operacyjnej w 2022 r.

Obecnie planowane prototypy oraz przyszłe projekty w większości będą wykonywane przez wewnętrzny team lub w mniejszym zakresie jako outsource, dzięki czemu przepływ informacji oraz wynagrodzenia będą kontrolowane i zarządzane w obrębie Spółki.

Dodatkowo, od momentu przejścia praw do gry „8874” w I kw. 2021 r., nie została podpisana żadna nowa umowa, by skupić zasoby Spółki na istniejących, większych projektach. Dlatego też Spółka stale rozwija wewnętrzny zespół mając na względzie realizowanie projektów sprawniej, wydajniej oraz przy jednomyślnym i spójnym podejściu.

Model współpracy w Spółce w bieżącym roku w większości opiera się na pracy stacjonarnej, a współpraca zdalna nadal jest częścią strategii, ale już nie w tak dużym stopniu jak to miało miejsce w latach 2019-2021. Należy jednak nadmienić, iż praca zdalna stanowić będzie nieodzowny element współpracy z developerami, zespołami w branży gamedev.

Spółka do końca 2022 r. przewiduje około 10 premier. Ogólnie działalność operacyjna obejmuje porównywalną liczbę premier na wszystkich platformach, dzięki czemu Spółka będzie mogła pracować nad optymalizacją i skutecznością swoich kont wydawniczych, by zwiększać liczbę graczy pod przyszłe tytuły. Plan wydawniczy na 2022 rok został ustalony na podstawie bieżących informacji.

Z perspektywy szerszego podejścia, obecny plan obejmuje tytuły, które w ocenie Zarządu posiadają większy potencjał sprzedażowy niż projekty wydane w latach 2019-2021. Naturalną kolejną rzeczą jest tworzenie większych, bardziej dochodowych tytułów, które zapewnią bezpieczne funkcjonowanie Spółki oraz umożliwią spokojne planowanie działalności operacyjnej, produkcji czy wydawania gier w latach 2023-2024. Zarząd pracuje nad tym, by w kolejnych latach nowe projekty były na co najmniej

podobnym poziomie grywalności, grafiki oraz potencjału sprzedażowego. Nie wykluczone, że w tych projektach będą pomagały zespoły bądź firmy z ugruntowaną i stabilną pozycją w branży gamedev. Zarząd cały czas jest otwarty na wszelkie rozmowy mogące przynieść spółce wymierne korzyści oraz zeskalać wielkość przychodów.

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

Oprócz tytułów ogłoszonych w planie premier, na końcowym etapie produkcji były ostatnie dwa mniejsze projekty z planem wydania w 2022 r. Jeden został już wydany 10.03.2022 na Switch – „Ancient Islands”. Dla kolejnego Zarząd analizuje opłacalność oraz moment wydania. Wspomniane projekty zakończyłyby etap development'u zewnętrznym, mniejszych gier, by w kolejnych kwartałach skupić się na długoterminowych planach dotyczących projektów o wyższym potencjale sprzedażowym. Jednocześnie Zarząd podtrzymuje aktywne poszukiwanie gotowych oraz nie wyklucza pozyskania zewnętrznych projektów w roli wydawcy na Steam, Switch, Xbox oraz PlayStation.

Równoległe do podanych publicznie informacji, Spółka sukcesywnie pracuje nad wewnętrznymi prototypami gier, dla których sprawdzany jest potencjał sprzedażowy i marketingowy. Wszelkie informacje dotyczące postępu developmentu będą sukcesywnie podawane do publicznej wiadomości. Obecnie trwają przygotowania do wewnętrznego projektu opartego na już istniejącym uniwersum z portfolio Spółki z perspektywą wydania w 2023 r.

Zachęcam do zapoznania się z całą treścią raportu oraz informacjami na temat Art Games Studio S.A. prezentowanymi na naszej korporacyjnej stronie internetowej www.art-games.com, informacjami tytułów www.art-games.com/plan-premier/ oraz na profilu www.facebook.com/artgamesstudiosa

*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. Spółka została założona w lipcu 2017 r. przez Ultimate Games S.A., notowaną na rynku NewConnect. W 2018 r. Spółka pozyskała kolejnych inwestorów, którzy wsparli finansową działalność spółki w początkowym okresie.

Spółka zajmuje się produkcją i wydawaniem gier komputerowych. 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 oraz Xbox.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja i dystrybucja nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier na wszystkie dostępne sprzedażowe platformy cyfrowe. Dzięki czemu maleje ryzyko przychodowe przy większej dywersyfikacji docelowych odbiorców.

Podstawowe dane o Emitencie

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

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 2021 r. średni kurs wynosił 4,5994,
- na dzień 31 grudnia 2020 r. średni kurs wynosił 4,6148.

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 2021 r. wyniosła 4,5775,
- średnia arytmetyczna w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 r. wyniosła 4,4742.

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
2021	4,5994	4,5775
2020	4,6148	4,4742

Źródło: NBP

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	1.098.968,83	2.232.405,05	238.937,43	483.749,04
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należność krótkoterminowe	194.365,97	104.511,04	42.258,98	22.646,93
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	64.993,19	241.842,53	14.130,80	52.405,85
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	50.274,42	22.490,75	10.930,65	4.873,61

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	
	PLN	PLN	EUR	EUR	
	Przychody netto ze sprzedaży	782.011,78	626.224,03	170.838,18	139.963,35
	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk/strata na sprzedaży	-287.252,04	-263.147,02	-62.753,04	-58.814,32	
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-1.123.054,24	-375.121,55	-245.342,27	-83.841,03	
Zysk/strata brutto	-1.133.436,22	-377.166,19	-247.610,32	-84.298,02	
Zysk/strata netto	-1.133.436,22	-377.166,19	-247.610,32	-84.298,02	

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	
	PLN	PLN	EUR	EUR	
	Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	-176.849,34	-523.543,60	-38.634,48	-117.013,90
	Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	0,00	764.213,58	0,00	170.804,52	

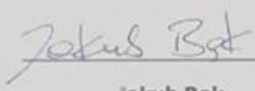
Przepływy pieniężne netto razem	-176.849,34	240.213,58	-38.634,48	53.790,62
------------------------------------	-------------	------------	------------	-----------

Źródło: Emitent

4. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.

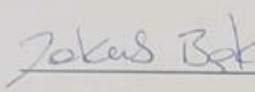
OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

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 2021 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 przychody,	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	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 www.GPWInfoStrefa.pl .	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 Doradcy.	TAK	
9.1	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy 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 Doradcy, 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	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.	TAK	
14	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.	TAK	
15	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> 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, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w 	NIE	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.

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 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.”

2) Sprawozdanie Zarządu z Działalności Spółki

Załącznik nr 2 – „Sprawozdanie Zarządu z działalności Art Games Studio S.A. za rok obrotowy od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 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 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.”

4) Polityka rachunkowości

Załącznik nr 4 – „Zasady polityki rachunkowości Art Games Studio S.A.”