



RAPORT ROCZNY
ART GAMES STUDIO S.A.
za okres 01.01.2020 - 31.12.2020

Warszawa, 22 marca 2021 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	10
6.	ZAŁĄCZNIKI.....	16

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 okresowy podsumowujący działania podjęte przez Zarząd w 2020 roku.

Na początek chciałbym jako Prezes zaznaczyć, że rok 2020 był okresem reorganizacji oraz dostosowania do prowadzonych projektów ze względu na COVID-19. Model biznesu spółki w większości opiera się na współpracy na odległość z zespołami, deweloperami oraz grafikami. Poprzez lockdown oraz związane z nim obostrzenia, Zarząd musiał zoptymalizować model biznesowy, przeanalizować ryzyka z tym związane oraz wdrożyć odpowiednie procedury do tych dość niestandardowych warunków. To co do tej pory było sporym atutem Zarządu – czyli nawiązywanie kontaktów na eventach branżowych - przeniosło się do sieci jako forma wirtualnych spotkań. Zarówno firmy organizujące eventy jak i zespoły developerskie musiały się przestawić na taką formę spotkań oraz prowadzonych streamów. Obecnie widać, że taka forma spotkań biznesowych, organizowania targów, konferencji, staje się coraz bardziej popularna.

Pomimo całej sytuacji związanej z pandemią, rok 2020 był dla Spółki przełomowy pod względem zmiany strategii w segmencie wydawania gier. Jest to pierwszy rok w historii działalności spółki, w którym gry były wydawane z konta wydawniczego Spółki na platformie Steam oraz Nintendo Switch. Tym samym zdecydowana część przychodów była generowana do Spółki zamiast na rzecz innych podmiotów. Poprzedni Zarząd od momentu powstania spółki stosował następującą strategię – wykonywania, portowania oraz wydawania projektów przez zewnętrzne studia czyli outsourcing, co zwiększało koszty wytworzenia projektów przy jednoczesnym zmniejszaniu przychodów do spółki z powodu nieoptymalnego podziału zysku ze sprzedaży gry – revenue share, a ostatecznie braku możliwości wpływu na proces wydania projektu. W takiej formule powstały tytuły jak „Bad Dream: Fever”, „Earthworms”, „Escape Doodland”, „SpyHack: Episode 1” i „Unlucky 7”. Te dwa ostatnie zostały wykonane w budżetach, które do dnia dzisiejszego są najwyższe ze wszystkich projektów spółki. Na potwierdzenie należy wskazać, iż poziom ponoszonych kosztów usług obcych został zdecydowanie zmniejszony z 1.220.834,32 zł w 2018 r., poprzez 438.973,33 zł w 2019 r. do 375.415,34 zł w 2020 roku, podczas gdy wynagrodzenia zwiększyły od 57.807,10 zł w 2018 roku, poprzez 236.113,70 zł w 2019 roku do 449.791,23 zł w 2020 roku, co świadczy o lepszej kontroli kosztów i koncentracji produkcji gier wokół spółki. W ocenie Zarządu poziom kosztów usług obcych oraz wynagrodzeń nie powinien w kolejnych latach przekroczyć poziomu z 2020 roku, co przy zwiększających się przychodach ze sprzedaży produktów powinno odnieść skutek w postaci wzrostu wyniku netto i poprawie rentowności Spółki.

Po zebraniu danych, doświadczeń i analizie roku 2020, w którym Spółka przeszła na model własnego konta wydawniczego (Steam, Nintendo Switch) można stwierdzić, że decyzja obecnego Zarządu była prawidłowa zarówno dla budowania własnej marki w segmencie wydawniczym, optymalizacji kosztów usług obcych jak również planowaniu projektów na kolejne lata. Dzięki wewnętrznej analizie projektów oraz potencjału sprzedażowego, poszczególnych mechanik występujących w projekcie oraz czasie trwania produkcji, Zarząd ma możliwość szybkiej reakcji na wystąpienie zdarzeń losowych bądź sytuacji nieprzewidzianych w harmonogramie projektu. Najczęstszym czynnikiem zwiększającym niepowodzenie projektu jest błędne planowanie i rozłożenie w czasie prac nad mechanikami bądź assetami graficznymi, opóźnienia w czasie realizacji, czas potrzebny na poprawę błędów, weryfikacja postępu prac lub też zmiany czy nowe pomysły podczas developmentu.

Niestety część czynników wystąpiła podczas produkcji gry „Alchemist Simulator”. Była to pierwsza, autorska gra Spółki, dlatego też Zarząd podjął decyzje o współpracy i rozwoju projektu z zespołem Polyslash S.A., której celem był rozwój w aspekcie graficznym, zastosowanych mechanik, wsparcia marketingowego i wydawniczego. Ze względu na niezaplanowany w harmonogramie czas przepływu informacji, ostatecznie data premiery opóźniła

się o 3 miesiące. Po analizie cyklu produkcji, Zarząd stwierdził, że ten czynnik miał największy wpływ na wydłużenie projektu. Dlatego też zostały przeanalizowane bieżące projekty pod tym kątem, wyciągnięte wnioski, na bazie których projekty dostosowano względem planu premier.

Początek 2020 roku to podpisanie umowy na rozwój autorskiej gry „Alchemist Simulator” z Polyslash. Dnia 10 stycznia 2020 r. z własnego konta wydawniczego na Steam została wydana gra „When I Was Young”. Projekt ten został uruchomiony w formule Early Access – czyli możliwości dokończenia gry w późniejszym terminie. Tak się też stało i pełna wersja gry zadebiutowała pół roku później tj. 10 lipca 2020 r. Był to pierwszy projekt, na którym Spółka zdobyła doświadczenie, z którego korzysta przy obecnych projektach. Jeszcze w I kwartale 2020 zostały wydane gry „Climbros”, „Pooplars” – obie na Steam oraz „Pooplars” na Nintendo Switch (wydawca Ultimate Games S.A. – później przeniesiony projekt na konto wydawnicze Spółki). Również w I kwartale 2020 została podjęta strategiczna decyzja przez Zarząd o uruchomieniu własnego kanału sprzedażowego na Nintendo Switch. Do tej pory spółka korzystała z usług innych spółek przy portowaniu oraz wydaniu gier na Nintendo Switch. Przy takiej strategii Spółka miała niższe przychody ze sprzedaży gier niż w momencie wykonywania całego procesu samodzielnie, ze względu na stały poziom wynagrodzenia na rzecz spółki wydającej dany projekt tzw. revenue share. Pierwszy kwartał 2020 r. to wydanie łącznie czterech projektów, w tym trzy z własnego konta wydawniczego. W II kwartale 2020 r. został wydany pierwszy projekt na tą platformę – „The Bullet: Time of Revenge”. Dzięki temu, spółka zdobyła doświadczenie oraz know-how na kolejne projekty, które w przyszłości mają wzmocnić przychody spółki. Dodatkowo na Nintendo Switch została wydana gra „Climbros” (wydawca Ultimate Games).

W obszarze produkcji i działalności wydawniczej gier, drugi kwartał 2020 r. to wydanie dwóch gier, z czego jedna wydana z własnego konta. Zostały podjęte kolejne strategiczne decyzje dotyczące przeniesienia poszczególnych gier na konto wydawnicze: „SpyHack: Episode 1”, „Toolboy” oraz „Pooplars”. Dzięki tym decyzjom Spółka rozpoczęła budowanie własnej pozycji wydawniczej zwiększając liczbę gier w sprzedaży. Również w II kwartale 2020 Spółka z sukcesem zakończyła emisję akcji E, z której pozyskano łączne wpływy brutto na poziomie 0,90 mln zł. Pozyskane środki zostały przeznaczone na rozwój, dokończenie oraz marketing gier wydanych w II połowie 2020 roku oraz projektów z planem wydania w 2021 roku.

W III kwartale 2020 roku miały miejsce trzy premiery (nie uwzględnione jest przejście „When I Was Young” z Early Access na pełny dostęp) - „SpyHack: Episode 1” na Nintendo Switch (wydawca Forever Entertainment) oraz „Infernal Radiation” na Steam oraz „Jelly Champs” na Nintendo Switch. Ostatnia z produkcji została dobrze przyjęta przez graczy, jednak Spółka otrzymała pismo w sprawie zbyt dużego podobieństwa do gry innego wydawcy i w efekcie wstrzymano możliwości zakupu gry Spółki. Zarząd zajął stanowisko w tej sprawie i przy skorzystaniu z usług odpowiedniej kancelarii zostało wystosowane pismo oświadczające oraz przedstawiające pomysł spółki jak i różnice między tymi projektami. Niestety polityka sklepu Nintendo Switch nie pozwala na kontynuowanie sprzedaży, gdy występuje sytuacja sporna i gra „Jelly Champs” została wycofana ze sprzedaży do momentu rozwiązania sprawy. Na chwilę obecną druga strona stoi przy swoim stanowisku dużego podobieństwa pomimo faktu, że kancelaria wynajęta przez spółkę jasno przekazała różnice. Ze względu na fakt prowadzenia sprawy w Anglii jako właściwego miejsca rozstrzygnięcia sprawy, Zarząd otrzymał rekomendację, by zakończyć sprawę na tym etapie ze względu na duże prawdopodobieństwo wystąpienie kosztów mogących się nie zwrócić.

W IV kwartale 2020 r. miały miejsce kolejne trzy premiery - „Toolboy” (Nintendo Switch), „SpyHack: Episode 1” oraz autorski projekt spółki „Alchemist Simulator” - Steam, z czego dwa z własnego konta wydawniczego. „Alchemist Simulator” na tak mały projekt, przyniósł zadowalające wyniki sprzedażowe, które do momentu wydania niniejszego oświadczenia wynosiły około 6 tys. sztuk na Steam. Warto wspomnieć, że gra została wydana

11 marca 2021 r. na Nintendo Switch, gdzie po kilku dniach od premiery zwróciła koszt portu, a liczba sprzedanych sztuk przekroczyła już 3 tys.

W grudniu 2020 r. została podjęta decyzja dotycząca produkcji gry „Climber: Sky is the Limit”. Przy tym projekcie spółka pełni rolę wydawcy, a planowany termin wydania gry to IV kw. 2021 r..

Rok 2021 zapowiada się bardzo pracowicie, a Spółka rozpoczęła go bardzo mocno od strony działalności operacyjnej, w ramach której zrealizowano m.in.: wydanie autorskiej gry studia „Negative: The Way of Shinobi” (Steam oraz Nintendo Switch), wydanie gry „Alchemist Simulator” na Switch, wydanie we współpracy z zewnętrznymi partnerami gry, „Alchemist Simulator” na Steam na rynek chiński, wydanie gry „Toolboy” na Steam, przejęcie pełnych praw do gry „8874”, podpisanie umowy z himalaistą Pawłem Michalskim na konsulting gry „Climber: Sky is the Limit”, ustalenie daty premiery projektu „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” na Steam 26 kwiecień 2021, wydanie demo „WW2: Bunker Simulator” na Steam z celem wydania gry w czerwcu 2021 r. oraz uruchomienie kolejnych projektów na Steam – „Invirium”, „Chef’s Tail”, „Apollo 3000: Wild Space”.

W zakresie planów dotyczących wydania gier jako najważniejsze należy wspomnieć o „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored”, „WW2: Bunker Simulator”, „Climber: Sky is the Limit”, „8874”. Pozostałe mniejsze projekty takie jak „Invirium”, „Chef’s Tail”, „Apollo 3000: Wild Space” będą miały swoją premierę na przełomie I i II półrocza 2021, co oznacza, że nakład na rozwój i development gier został już w większości poniesiony. Obecnie Zarząd skupia się na końcowym dopracowaniu jakości, eliminacji błędów oraz promocji tych projektów. Zarząd mocno stawia na rozwój własnego działu marketingu co można zauważyć na kanały social media – Facebook, Twitter, YouTube. Jeszcze na tym etapie będzie się wspierać pośrednio usługami firm zewnętrznych, jednak docelowo wszelkie działania mają być prowadzone bezpośrednio przez Spółkę.

Cel Zarządu na 2021 rok to zwiększenie przychodów z projektów do wydania i opisanych w planie premier oraz optymalizacja kosztów bieżącej działalności operacyjnej. Nadal będzie realizowana polityka dostosowywania działalności operacyjnej do możliwości rynkowych, co wpłynie na zmniejszanie kosztów usług obcych zwiększając i efektywnie wykorzystując własne zasoby. To również pozwoli na zwiększenie rozpoznawalności marki globalnie wśród graczy, zespołów developerskich, inwestorów oraz akcjonariuszy. Spółka do końca 2021 roku przewiduje ponad 10 premier, które w porównaniu z rokiem 2020 są większymi i bardziej perspektywicznymi produkcjami. Do zakończenia I kwartału 2021 r. spółka ma za sobą 4 premiery. W ocenie Zarządu, dzięki zakończonym projektom, sytuacja finansowa. Równoległe do podanych publicznie informacji, Spółka sukcesywnie pracuje nad wewnętrznymi prototypami gier, dla których sprawdzany jest potencjał sprzedażowy i marketingowy. Dla powodzenia projektu informacje na temat postępu developmentu będą sukcesywnie przez Zarząd podawane do publicznej wiadomości. Na druga połowę 2021 roku Spółka planuje podjęcie działań obejmujących portowanie projektów, które zostały wydane na Steam, a także przygotowanie do wydania dwóch projektów: „8874” oraz „Climber: Sky is the Limit”. W szczególności ten drugi projekt ma duży potencjał, dodając do tego fakt, że będzie wykonywany przy konsultacji z himalaistą Pawłem Michalskim. W ocenie Zarządu jest to wartość dodana do projektu, w którym zostaną pokazane realne sytuacje podczas zdobywania szczytów gór oraz praktyczne aspekty wyprawy w trudnych warunkach pogodowych.

Zachęcam do zapoznania się z całą treścią raportu, a także z aktualnymi informacjami na temat Art Games Studio S.A. prezentowanymi na naszej korporacyjnej stronie internetowej www.art-games.com, w tym planem premier pod adresem: 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 m.in. Gaming Factory, inwestora specjalizującego się w spółkach z branży gamedev, posiadającego kilkanaście podmiotów w portfolio, jednego z większych tego typu inwestorów w Polsce.

Spółka zajmuje się wydawaniem gier, a także wykonuje na zlecenie innych podmiotów elementy gier, tj. assety wraz z kodem do gier. 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.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja i dystrybucja kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dzięki czemu maleje ryzyko operacyjne przy optymalnej reakcji na niespodziewane zdarzenia losowe występujące podczas produkcji projektów.

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 31.12.2019 r. średni kurs wynosił 4,2585,
- na dzień 31.12.2020 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 01.01.- 31.12.2019 r. wyniosła 4,3017,
- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2020 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
2020	4,6148	4,4742
2019	4,2585	4,3017

Źródło: NBP

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2019 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2019 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	2.232.405,05	1.862.826,05	483.749,04	437.437,14
Należności długoterminowe	0	0,00	0,00	0,00
Należność krótkoterminowe	104.511,04	91.620,83	22.646,93	21.514,81
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	241.842,53	1.172,55	52.405,85	275,34
Zobowiązania długoterminowe	0	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	22.490,75	179.204,28	4.873,61	42.081,55

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	626.224,03	680.973,43	139.963,35	158.303,33
Amortyzacja	10.697,45	0,00	2.390,92	0,00
Zysk/strata na sprzedaży	-263.147,02	-39.710,84	-58.814,32	-9.231,43
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-375.121,55	-44.927,64	-83.841,03	-10.444,16
Zysk/strata brutto	-377.166,19	-46.183,60	-84.298,02	-10.736,13
Zysk/strata netto	-377.166,19	-46.183,60	-84.298,02	-10.736,13

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	-523.543,60	-570.751,30	-117.013,90	-132.680,41
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	764.213,58	73.300,00	170.804,52	17.039,77
Przepływy pieniężne netto razem	240.669,98	-497.451,30	53.790,62	115.640,63

Źródło: Emitent

4. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.

OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszym oświadczam, że wedle naszej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe za 2020 rok obrotowy 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 za 2020 rok obrotowy przeprowadzony 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.

5. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2020 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, umożliwiając 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 najwięcej 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	

3.5	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	<i>(skreślony)</i>	-
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	<i>(skreślony)</i>	-	
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	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 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 określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
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 trybie 	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.

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	<p>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.</p>	TAK
-----	---	-----

17	<i>(skreślony)</i>	-
----	--------------------	---

6. ZAŁĄCZNIKI

1) Sprawozdanie Finansowe

Załącznik nr 1 – „Sprawozdanie finansowe Art Games Studio S.A. za rok obrotowy od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.”

2) Sprawozdanie Zarządu z Działalności Spółki

Załącznik nr 2 – „Sprawozdanie Zarządu z działalności Art Games Studio S.A. za rok obrotowy od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 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 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.”