



**Car
Mechanic
SIMULATOR
RACING**



DRIFT21



DRIFTCE



BUSHIDO
DRIFT AND RACE

Raport roczny za rok 2022

ECC Games S.A.

Warszawa, dnia 21 marca 2023 roku

Spis treści

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE.....	3
Zarząd	3
Rada Nadzorcza	3
List do Akcjonariuszy.....	4
Wybrane dane finansowe za rok 2022 i 2021	10
Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2022	10
Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2022	10
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego	10
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego stanowi załącznik do niniejszego raportu.	10
Informacje na temat stosowania ładu korporacyjnego przez Emitenta	10
Oświadczenia Zarządu.....	14
Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego	14
Oświadczenie dotyczące wyboru firmy audytorskiej	14

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	ECC GAMES S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Przasnyska 6B, 01-756 Warszawa
Tel.	+48 661 418 614
Fax:	-
Internet:	www.eccgames.com
E-mail:	ir@eccgames.com
KRS:	0000693352
REGON:	147481416
NIP:	5252599944

Zarząd

W skład Zarządu Emitenta wchodzi obecnie:

Piotr Wątrucki	–	Prezes Zarządu
Jakub Traczyk	–	Członek Zarządu
Marcin Prusaczyk	–	Członek Zarządu

Rada Nadzorcza

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Emitenta wchodzi:

Tomasz Wojtaszek	–	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Marek Wasilewski	–	Członek Rady Nadzorczej
Paulina Żelazowska	–	Członek Rady Nadzorczej
Jarosław Palejko	–	Członek Rady Nadzorczej
Kamila Szwarc-Skudlarska	–	Członek Rady Nadzorczej

List Zarządu ECC GAMES

Warszawa, 21.03.2023

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

Przekazujemy Państwu Sprawozdanie Zarządu ECC GAMES S.A. (dalej również „ECC GAMES” lub „Spółka”) z działalności Spółki i roczne sprawozdanie finansowe za 2022 rok.

W okresie będącym przedmiotem raportu, a także w bieżącym roku, Zarząd ECC GAMES konsekwentnie realizował cel strategiczny, którym jest zostanie rozpoznawalnym globalnie, wyspecjalizowanym producentem gier o tematyce samochodowej zarówno na PC / konsole, jak i na urządzenia mobilne.

Segment gier o tematyce motoryzacyjnej cechuje wysoki poziom specjalizacji, kompetencji i unikalnego know-how, który jest wypracowywany samodzielnie, ponieważ na rynku nie ma dostępnych, dobrych jakościowo rozwiązań takich jak silnik fizyki, które można wykorzystać w grach motoryzacyjnych. W trakcie ostatnich lat, realizując projekty: DRIFT 21, Gearshift i Car Mechanic Simulator Racing, rozwinęliśmy nasz know-how w obszarze opracowywania narzędzi do tworzenia gier motoryzacyjnych. Wydanie gier Car Mechanic Simulator 18 i Car Mechanic Simulator Racing na urządzenia mobilne oraz gry DRIFT21 na komputery PC potwierdziło, że zespół ECC GAMES produkuje zaawansowane gry o tematyce motoryzacyjnej na poziomie światowym, spełniającym oczekiwania wymagających graczy, a każdy kolejny projekt jest lepszej jakości i dużo bardziej zaawansowany od poprzedniego. W rezultacie prowadzonych prac, w 2 kwartale 2023 roku planowane jest rozszerzenie portfolio gier ECC GAMES o gry wydane na konsolach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series X.

Premiera gry Car Mechanic Simulator Racing na urządzenia mobilne

Jednym z najważniejszych wydarzeń w 2022 roku była premiera gry Car Mechanic Simulator Racing („CMSR”) w sklepie App Store i Google Play, która miała miejsce 27 czerwca 2022 roku. Gra została bardzo dobrze przyjęta przez graczy, o czym świadczą między innymi wysokie oceny gry: na platformie Google Play wynoszą 4,7/5 (na podstawie ponad 26 462 ocen), a na platformie App Store wynoszą 4,6/5 (na podstawie 1 245 ocen). Oceny graczy odzwierciedlają wysoką jakość gry, na którą składają się takie elementy jak: dopracowana grafika, zaawansowane elementy rozgrywki oraz dobra optymalizacja gry. Do chwili publikacji raportu gra została zainstalowana przez ponad 930 tysięcy graczy, liczba instalacji w 2022 roku wniosła prawie 655 tysięcy, a łączne przychody wygenerowane przez CMSR w 2022 roku wyniosły ponad 433 tys. PLN.

Kolejnym krokiem do realizacji jest wydłużenie zaangażowania graczy (poprawa retencji), co zwiększy przychody ze sprzedaży i poprawi efektywność kampanii marketingowych. W celu realizacji tego zadania, Zarząd rozpoczął rozmowy z podmiotami zewnętrznymi, których efektem może być nawiązanie współpracy w zakresie poprawy monetyzacji gry i zwiększenia nakładów na kampanie marketingowe User Acquisition.

Pierwsze testy prowadzone przez zewnętrzne podmioty miały miejsce na przełomie listopada i grudnia 2022 roku. Na dzień przygotowania raportu, nie zostały podpisane umowy współpracy w wyżej opisanym zakresie.

W 2023 roku, czyli po zakończeniu analizowanego okresu, Spółka rozpoczęła prace nad przygotowaniem wersji gry Car Mechanic Simulator Racing na konsole Nintendo Switch. Prace przebiegają zgodnie z założonym planem, przekazanie gry do certyfikacji przez firmę Nintendo zaplanowane jest jeszcze w marcu 2023 roku, a premiera gry planowana jest w drugim kwartale 2023 roku. W ocenie zarządu, udostępnienie CMSR na konsole Nintendo Switch przyspieszy pokrywanie kosztów produkcji z przychodów ze sprzedaży gry i wpłynie na poprawę sytuacji finansowej Spółki w najbliższym okresie. Poprzednia wersja gry Car Mechanic Simulator Racing na konsole Nintendo Switch została sprzedana w liczbie ponad 350 tys. sztuk, w trakcie pierwszych 12 miesięcy od daty premiery wygenerowała przychód w wysokości ok. 1 117 tys. PLN, a łączny przychód ze sprzedaży gry od daty premiery (luty 2019 roku) do końca stycznia 2023 roku wyniósł ok 2 909 tys. PLN.

DRIFT21 \ DRIFTCE

W 2 kwartale 2022 roku Spółka podpisała aneks do umowy wydawniczej gry DRIFT21 z 505 GAMES S.p.A., na podstawie którego ECC GAMES przygotowuje wersje gry na konsole PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series S\X, za przygotowanie wymienionych wersji gry Spółka otrzyma 500 000,00 EUR. Wg stanu na dzień 31.12.2022 r., Spółka otrzymała płatności na kwotę 376 000,00 EUR, wg stanu na dzień przygotowania niniejszego dokumentu Spółka otrzymała dodatkowo 43 500,00 EUR, łączna kwota otrzymanych płatności wynosi 419 500,00 EUR, pozostała kwota w wysokości 80 500,00 EUR zostanie zapłacona do momentu premiery gry w wersji na konsole. Aktualnie gra w wersji na konsole jest na etapie certyfikacji przez firmy Sony i Microsoft, premiera gry na konsole do gier planowana jest w 2 kwartale 2023 roku pod nazwą DRIFTCE (DRIFT CONSOL EDITION). Zarząd zwraca uwagę na fakt, że wydanie gry na konsole będzie kolejnym kamieniem milowym w rozwoju studia ECC GAMES S.A. i w realizacji celu strategicznego.

Przychody z tytułu przygotowania wersji gry na konsole do gier, nie zostały rozpoznane w Rachunku Zysków i Strat za 2022 roku, natomiast zostały alokowane na konto Przychodów Przyszłych Okresów i prezentowane są w Bilansie w pozycji Inne Rozliczenia Międzyokresowe. Rozpoznanie ww. przychodów w Rachunku Zysków i Strat będzie miało miejsce w momencie rozpoczęcia sprzedaży gry w wersji na konsole do gier.

Według stanu na dzień 31.12.2022 roku wartość wyrobów gotowych w postaci gry DRIFT21 wynosiła 4 545 678,02 zł, a wartość przychodów przyszłych okresów opisanych powyżej wynosiła 1 758 044,45 zł. W momencie rozpoczęcia sprzedaży gry w wersji na konsole do gier Spółka dokona rozliczenia otrzymanych przychodów, w rezultacie czego po uwzględnieniu: przychodów, których Spółka jeszcze nie otrzymała; kosztów przygotowania wersji gry na konsole; kosztów agenta pośredniczącego w podpisaniu umowy wydawniczej, szacunkowa wartość księgowa gry DRIFT21\DRIFTCE będzie wynosiła ok. 2 438 000,00 zł.

Rozpoczęcie sprzedaży gry w wersji na konsole to rozszerzenie sprzedaży gry na jednej platformie (sprzedaż wersji na komputery PC na platformie Steam) o 4 dodatkowe kanały sprzedaży na platformach dedykowanych

konsolom: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series S\X. W ocenie Zarządu premiera gry na konsolach będzie miała istotny wpływ na wzrost wolumenu sprzedaży i przychodów ze sprzedaży. Gra zostanie udostępniona nowym graczom, którzy dotychczas nie mieli możliwości grania w DRFIT21 z uwagi na brak odpowiedniego sprzętu komputerowego. Liczba gier motoryzacyjnych wydawanych na konsole do gier jest mniejsza niż na komputery PC, co w ocenie Zarządu przełoży się na większe zainteresowanie tytułem wśród graczy posiadających konsole do gier i wydłuży tak zwany ogon sprzedaży, czyli okres generowania przychodów ze sprzedaży od momentu premiery gry. Historyczne wyniki Spółki z wydania gry na konsole do gier pokazują, że ogon sprzedaży może być bardzo długi. Dodatkowo, w ocenie Zarządu, wzrośnie także wolumen sprzedaży gry na komputery PC, który będzie związany z prowadzeniem kampanii marketingowej promującej wersję gry na konsole.

Do końca 2022 roku Spółka nie otrzymywała udziałów w zyskach ze sprzedaży gry, ponieważ koszty wydawcy przewyższały przychody wygenerowane ze sprzedaży gry. Sytuacja ta wynika między innymi z kosztów licencji na wydanie gry, które poniósł wydawca. Nadwyżka kosztów wydawcy nad przychodami ze sprzedaży gry sukcesywnie maleje, wg. stanu na dzień 31.12.2022 r. (bez uwzględnienia wynagrodzenia ECC GAMES za przygotowanie wersji gry na konsole PlayStation i Xbox) przychody ze sprzedaży pokryły ok 95% kosztów wydawcy. Z uwagi na fakt, że przychody ze sprzedaży gry na komputery PC prawie pokryły koszty wydawcy, po premierze gry na konsole do gier i pokryciu kosztów wydania gry na konsole, Spółka powinna zacząć otrzymać udział w zyskach ze sprzedaży gry w wersjach na komputery PC i na konsole.

Projekt GearShift

Dział gier PC oraz konsol kontynuował prace nad projektem GearShift. Zarząd wierzy, że opracowywane technologie pozwolą osiągnąć nowy poziom symulacji fizyki jazdy w przyszłych produkcjach. Zastosowanie sieci neuronowych w fizyce jazdy, zdaniem Zarządu stanowić będzie kamień milowy w rozwoju całej branży gier wyścigowych na świecie. Spółka chce być jednym z pionierów tego typu rozwiązań, aby w przyszłości czerpać zyski nie tylko z produkcji własnych, ale również z udzielania licencji na technologię innym firmom. Tworzone rozwiązanie przeznaczone jest dla silnika UNREAL, co znacząco podniesie również jakość grafiki w grach opartych o tę technologię.

W związku z końcową fazą projektu, Spółka rozpoczęła przygotowania do komercjalizacji silnika Gearshift we własnych tytułach oraz rozważa możliwość licencjonowania silnika w produkcjach realizowanych przez zewnętrzne podmioty.

Na bazie silnika Gearshift przygotowane zostały dwa koncepcyjne projekty gier **OverRoad i Bushido**. Projekt **OverRoad** to gra typu arcade dla fanów silników i części samochodowych, samochodów i wyścigów samochodowych. W IV kwartale 2022 roku, Spółka podpisała umowę agencyjną z pośrednikiem odpowiedzialnym za reprezentowanie Spółki w kontaktach z wydawcami i za poszukiwanie wydawców zainteresowanych wydaniem gry OverRoad. W chwili obecnej Spółka czeka na odpowiedzi od wydawców potencjalnie zainteresowanych współpracą. Projekt **Bushido** to gra o tematyce wyścigów samochodów,

dedykowana fanom gier motoryzacyjnych i simracingowym. Bezpłatne demo gry, przygotowane na bazie silnika Gearshift, zostanie udostępnione graczom jeszcze w marcu 2023 roku. Celem udostępnienia dema graczom jest oszacowanie potencjału sprzedażowego tytułu, zebranie feedbacku od większego grona graczy na temat silnika Gearshift, poprawienie błędów i wprowadzenie rozwiązań zgłaszanych przez graczy oraz zwiększenie szans na podpisanie umowy wydawniczej na realizację pełnej wersji gry.

Projekt Gearshift zgodnie z pierwotnym harmonogramem miał zostać zakończony w 2022 roku, jednak z uwagi na problemy ze skompletowaniem wykwalifikowanej kadry powstały oszczędności budżetowe, które umożliwiły aneksowanie umowy na dofinansowanie i wydłużenie projektu do końca maja 2023 roku.

Prace prowadzone w 2022 roku, skupiały się na dalszym rozwoju i doskonaleniu silnika Gearshift, przeprowadzone zostały także prace mające na celu dostosowanie technologii do silnika UNREAL 5 (pierwotnie technologia powstawała w oparciu o silnik UNREAL 4). Zespół ECC GAMES wspólnie z podmiotami zewnętrznymi przeprowadził testy percepcji i immersji silnika GreaShift. Badania zostały prowadzone w trzech grupach badawczych, łącznie w pozyskaliśmy 15 zestawów pomiarów od kierowców z licencjami rajdowymi (PZM, startujący w międzynarodowych zawodach driftu, przez rajdy po GP3, obecnie FIA Formuła 3 Championship), z 42 zestawy pomiarów graczy okazjonalnych oraz 49 zestawów pomiarów od graczy profesjonalnych. Podstawą badań były dane z biofeedback oraz wywiady/ankiety. Otrzymane wyniki wskazują na istotną poprawę odbioru gry z zaimplementowanymi rozwiązaniami opracowanymi w ramach projektu.

Wysokość dofinansowania odpowiadająca kosztom poniesionym na realizację projektu w 2022 roku wyniosła ponad 1,36 mln zł. Część dofinansowania w wysokości ok. 1,17 mln zł, która dotyczy kosztów alokowanych na produkcję w toku, prezentowana jest w Bilansie jako przychód przyszłych okresów, który zostanie rozliczony po zakończeniu projektu. Pozostała część dofinansowania w kwocie ok. 188 tys. zł, dotycząca kosztów rozliczanych w Kosztach Ogólnych Zarządu, została rozpoznana jako pozostały przychód operacyjny.

Komentarz do osiągniętych wyników finansowych w 2022 roku

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 3,7 mln zł, na co wpłynęły przychody ze sprzedaży produktów w wysokości ok. 0,83 mln zł oraz zmiana stanu produktów w wysokości 2,88 mln zł. Przychody ze sprzedaży produktów w 2022 roku były na niższym poziomie niż w 2021 roku, co związane jest z zakończeniem w 2021 roku prac nad grą DRIFT21 i rozpoznaniem zaliczek na development gry w wysokości 1,18 mln zł, które prezentowane były w Bilansie w pozycji rozliczenia międzyokresowe. Przychody ze sprzedaży produktów, po odliczeniu zaliczek opisanych powyżej, w 2022 roku były na nieznacznie wyższym poziomie w porównaniu do roku poprzedniego, zmieniła się jednak struktura przychodów. W 2021 roku głównym źródłem przychodów ze sprzedaży była gra Car Mechanic Simulator na konsole Nintendo Switch („CMS”), przychody z tego tytułu wyniosły 0,72 mln zł, natomiast w 2022 roku przychody zostały wygenerowane przez grę Car Mechanic Simulator na konsole Nintendo Switch w wysokości 0,44 mln zł oraz grę Car Mechanic Simulator Racing na urządzenia mobilne („CMSR”) w wysokości 0,38 mln zł. Spadek wysokości przychodów ze sprzedaży gry CMS wynika w głównej mierze z wysokiego poziomu sprzedaży w 2021 roku, który związany był

z ograniczeniami w przemieszczaniu w związku z pandemią SARS-CoV-2, co przekładało się na zwiększoną sprzedaż gier oraz z faktu, że gra dostępna jest na rynku od 2019 roku, na uwagę zasługuje fakt, że gra dostępna jest w sprzedaży już 5 rok i nadal generuje przychody ze sprzedaży. Przychody ze sprzedaży gry CMSR prezentowane w rachunku wyników Spółki, nie odzwierciedlają wszystkich przychodów generowanych przez tytuł, co wynika z tego, że gra generuje przychody z różnych sklepów i z różnych systemów reklamowych, część przychodów wykazywana jest przez wydawcę gry firmę PlayWay S.A. Po zakończeniu miesiąca przygotowywane są raporty sprzedażowe, na podstawie których dokonywane są rozliczenia pomiędzy ECC GAMES S.A. i PlayWay S.A. Do końca 2022 roku przychody ze sprzedaży gry CMSR przeznaczone były na pokrycie kosztów zaliczek poniesionych przez wydawcę na rzecz Spółki, w grudniu 2022 roku zaliczki zostały rozliczone w całości, a przychody generowane od końca grudnia 2022 roku będą dzielone pomiędzy wydawcę i Spółkę, zgodnie z umową wydawniczą.

Zarząd zwraca uwagę na fakt, że w 2022 roku Spółka otrzymała częściową zapłatę za przygotowanie gry DRIFT21 na konsole do gier, otrzymana kwota to 1 758 044,45 zł, przychody z tego tytułu prezentowane są w Bilansie w pozycji Inne Rozliczenia Międzyokresowe, ww. przychody zostaną rozpoznane w rachunku wyników w momencie rozpoczęcia sprzedaży gry w wersji na konsole do gier.

W 2022 roku nakłady na produkcję w toku wyniosły 2,93 mln zł, wartość ta została pomniejszona o wysokość rozpoznanych przychodów z tytułu sprzedaży gry CMSR, co przełożyło się na zmianę stanu produktów w wysokości 2,88 mln zł, natomiast w 2021 roku nakłady na produkcję w toku wyniosły 3,34 mln zł, wartość ta została pomniejszona o wysokość rozpoznanych przychodów z tytułu sprzedaży gry DRIFT21, co przełożyło się na zmianę stanu produktów w wysokości 2,06 mln zł. Mniejsze nakłady na produkcję w 2022 roku w porównaniu do 2021 roku, wynikają z niższych kosztów usług obcych realizowanych przez kontrahentów wykonujących zlecenia w oparciu o umowy typu B2B oraz niższego poziomu zatrudnienia.

Koszty działalności operacyjnej w 2022 roku wynosiły 4,49 mln zł i były na nieznacznie niższym poziomie niż w roku poprzednim. Spadek kosztów operacyjnych wynika głównie z mniejszych kosztów usług obcych na co wpłynęły: niższe koszty licencji gry CMS, które naliczane są na podstawie przychodów ze sprzedaży (opisanych powyżej), które częściowo zostały skompensowane udziałem w zyskach wypłaconym PlayWay S.A. z tytułu przychodów wygenerowanych przez grę CMSR oraz mniejszej liczbie zleceń realizowanych z kontrahentami w ramach umów b2b. Na poziom kosztów działalności operacyjnej, miały wpływ także niższe koszty wynagrodzeń, związane z niższym poziomem zatrudnienia w 2022 roku.

Wzrost straty ze sprzedaży w 2022 roku w porównaniu do roku poprzedniego, związany jest w głównej mierze z niższym zyskiem wygenerowanym ze sprzedaży gry CMS.

Spółka koncentruje się na realizacji projektów związanych z motoryzacją i w najbliższym czasie nie będzie posiadała zasobów kadrowych i finansowych do dalszego rozwijania projektu Ultimate fishing, co było podstawą dokonania odpisu z tytułu utraty wartości nakładów poniesionych na produkcję w toku wyżej

wymienionego tytułu. Utrata wartości prawie w całości pokrywa pozostałe koszty operacyjne poniesione przez Spółkę w 2022 roku.

Bardzo dziękujemy wszystkim pracownikom i akcjonariuszom ECC GAMES za rok poprzedni i życzymy, aby 2023 r. był kolejnym rokiem w realizacji celu strategicznego, jakim jest zostanie rozpoznawalnym globalnie, wyspecjalizowanym producentem gier o tematyce samochodowej.

Z poważaniem,

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Prusaczyk

Członek Zarządu

Wybrane dane finansowe za rok 2022 i 2021

	w tys. zł		w tys. EUR	
	okres	okres	okres	okres
	od 01-01-2022 do 31-12-2022	od 01-01-2021 do 31-12-2021	od 01-01-2022 do 31-12-2022	od 01-01-2021 do 31-12-2021
Przychody netto ze sprzedaży produktów	825	1 967	176	430
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-759	-456	-162	-100
Zysk (strata) brutto	-769	-467	-164	-102
Zysk (strata) netto	-769	-467	-164	-102
Aktywa / Pasywa razem	13 208	10 924	2 816	2 375
Aktywa trwałe	36	61	8	13
Aktywa obrotowe	13 171	10 863	2 808	2 362
Kapitał własny	7 033	7 802	1 500	1 696
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	6 175	3 123	1 317	679

Powyższe dane finansowe za lata 2022 i 2021 zostały przeliczone na EUR według:

- **Pozycje Bilansowe** – średniego kursu ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 31.12.2022 roku i 31.12.2021 roku, wynoszącego:
- **Pozycje z Rachunku Zysków i Strat** – według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

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
2022	4,6899	4,6883
2021	4,5994	4,5775

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2022

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2022 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2022

Sprawozdanie Zarządu Spółki z działalności w roku 2022 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Informacje na temat stosowania ładu korporacyjnego przez Emitenta

Lp.	Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect	TAK / NIE / NIE DOTYCZY	Uwagi dotyczące stosowania przez Spółkę danej praktyki
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz	TAK	W ramach powyższej zasady Emitent stosuje wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez

	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, umożliwić transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.		Internet, rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W opinii Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet są niewspółmierne do ewentualnych korzyści z tego wynikających. Dodatkowo Emitent chciałby zapewnić, iż wszelkie informacje dotyczące obrad Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy będą publikowane przy wykorzystaniu raportów bieżących oraz strony internetowej Spółki.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1.	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	
3.5.	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),	NIE	Spółka nie zamierza sporządzać prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.
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.		
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	
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 .	NIE	Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującą się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl , jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Strefa inwestorska” na stronie www.eccgames.pl
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.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1.	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	Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikuje takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.
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	Na dzień publikacji niniejszego oświadczenia, nie może zadeklarować, iż będzie przynajmniej 2 razy w roku, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami,

			analitykami i mediami. Emitent nie wyklucza jednak zmiany swojego stanowiska odnośnie stosowania tej zasady w przyszłości. Emitent przy współpracy z Autoryzowanym Doradcą będzie jednak organizować spotkania z inwestorami, analitykami i mediami tak często, jak będzie to możliwe i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania Spółki.
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.	NIE	Spółka nie posiada narzędzi umożliwiających wymuszenie takich decyzji na akcjonariuszach. Organem decyzyjnym w zakresie wypłaty dywidendy jest Walne Zgromadzenie.
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 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. 	NIE	W chwili obecnej zasada ta nie jest stosowana przez Emitenta. Z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do informacji dających wystarczający obraz sytuacji Spółki, Zarząd Emitenta nie widzi w chwili obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.

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.	<i>(skreślony)</i> .	-	

Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego

Zarząd ECC Games S.A. oświadcza, że według najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za rok 2022 i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi ECC Games S.A., oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową ECC Games S.A. oraz jego wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności ECC Games S.A. zawiera prawdziwy obraz sytuacji ECC Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Pruaszczyk

Członek Zarządu

Oświadczenie dotyczące wyboru firmy audytorskiej

Zarząd ECC Games S.A. oświadcza, że firma audytorska uprawniona do badania rocznego sprawozdania finansowego, dokonująca badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego ECC Games S.A. za rok 2022 została wybrana zgodnie z przepisami prawa, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej. Ponadto Zarząd ECC Games S.A. oświadcza, że firma audytorska i członkowie zespołu dokonujący badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2022 spełniają warunki do wyrażenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Pruaszczyk

Członek Zarządu