



**DRIFT 21**



**DRIFT CE**



**BUSHIDO**  
DRIFT AND RACE

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ECC GAMES S.A.  
za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.**

Warszawa, dnia 21 marca 2023 roku

## Spis treści

I.	Podstawowe informacje.....	4
II.	Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki .....	6
1.	Charakterystyka struktury aktywów i pasywów, w tym z punktu widzenia płynności spółki .....	6
2.	Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Jednostki w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach.....	7
3.	Struktura głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w Jednostce w danym roku obrotowym .....	9
4.	Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Jednostki.....	9
5.	Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym .....	10
6.	Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń Jednostki.....	10
7.	Informacje o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	12
8.	Informacje o przewidywanym rozwoju Jednostki .....	13
9.	Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju.....	13
10.	Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej Jednostki .....	13
11.	Informacje o udziałach własnych, w tym:.....	14
12.	Informacje o posiadanych przez Spółkę oddziałach (zakładach) .....	14
13.	Informacje o instrumentach finansowych w zakresie: .....	14
14.	Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawnione w rocznym sprawozdaniu finansowym .....	14
15.	Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Jednostka jest na nie narażona .....	15
16.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych produktów, towarów i usług (jeżeli są istotne) albo ich grup w sprzedaży ogółem, a także zmianach w tym zakresie w danym roku obrotowym .....	16
17.	Rynki zbytu.....	16
18.	Zawarte umowy znaczące dla działalności Jednostki, w tym umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji; .....	16
19.	Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania; .....	16
20.	Transakcje zawarte przez Jednostkę z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe.....	16
21.	Zaciągnięte i wypowiedziane w danym roku obrotowym umowy dotyczące kredytów i pożyczek .....	16
22.	Udzielone w danym roku obrotowym pożyczki, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych podmiotom powiązany	16
23.	Udzielone i otrzymane w danym roku obrotowym poręczenia i gwarancje, ze szczególnym uwzględnieniem poręczeń i gwarancji udzielonych podmiotom powiązany; .....	16
24.	W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez Spółkę .....	17
25.	Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok.....	17
26.	Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań, oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom;.....	17
27.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności;.....	17
28.	Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy; .....	17
29.	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki oraz opis perspektyw rozwoju działalności Jednostki co najmniej do końca roku obrotowego następującego po roku obrotowym, za który sporządzono skonsolidowane sprawozdanie finansowe; .....	17

30.	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką; .....	18
31.	Umowy zawarte z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Spółki przez przejęcie; .....	18
32.	Wynagrodzenia, nagrody lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiowych opartych na kapitale, w tym programów opartych na obligacjach z prawem pierwszeństwa, zamiennych, warrantach subskrypcyjnych (w pieniądzu, naturze lub jakiegokolwiek innej formie), wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych, odrębnie dla każdej z osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących .....	18
33.	Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu; .....	18
34.	Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji (udziałów) oraz akcji i udziałów odpowiednio w podmiotach powiązanych, będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących (dla każdej osoby oddzielnie) jednostką dominującą; .....	18
35.	Znane jednostce umowy (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy .....	18
36.	System kontroli programów akcji pracowniczych .....	18
37.	Informacje dotyczące biegłego rewidenta .....	18
38.	Oświadczenia Zarządu .....	20
III.	Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego .....	21

## I. Podstawowe informacje

ECC Games Spółka Akcyjna („Jednostka”, „Spółka”, „ECC GAMES”) powstała w wyniku przekształcenia spółki ECC GAMES Sp. z o.o. w spółkę akcyjną na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki ECC GAMES Sp. z o.o. z dnia 28 lipca 2017 roku (akt notarialny Rep. A nr 2161/2017) sporządzony przed notariuszem Jadwigą Zacharzewską, prowadzącą Kancelarię Notarialną na zasadach spółki cywilnej z notariuszem Anną Niżyńską, w Warszawie przy ulicy Świętokrzyskiej numer 18.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieograniczony.

Siedziba Spółki mieści się w Warszawie, przy ul. Przasnyskiej 6B.

Postanowieniem Sądu Rejonowego Miasta Stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000693352.

Spółka posiada numer NIP 5252599944 oraz numer REGON 147481416.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

### ▪ Zarząd:

Piotr Wątrucki	-	Prezes Zarządu,
Jakub Traczyk	-	Członek Zarządu,
Marcin Prusaczyk	-	Członek Zarządu,

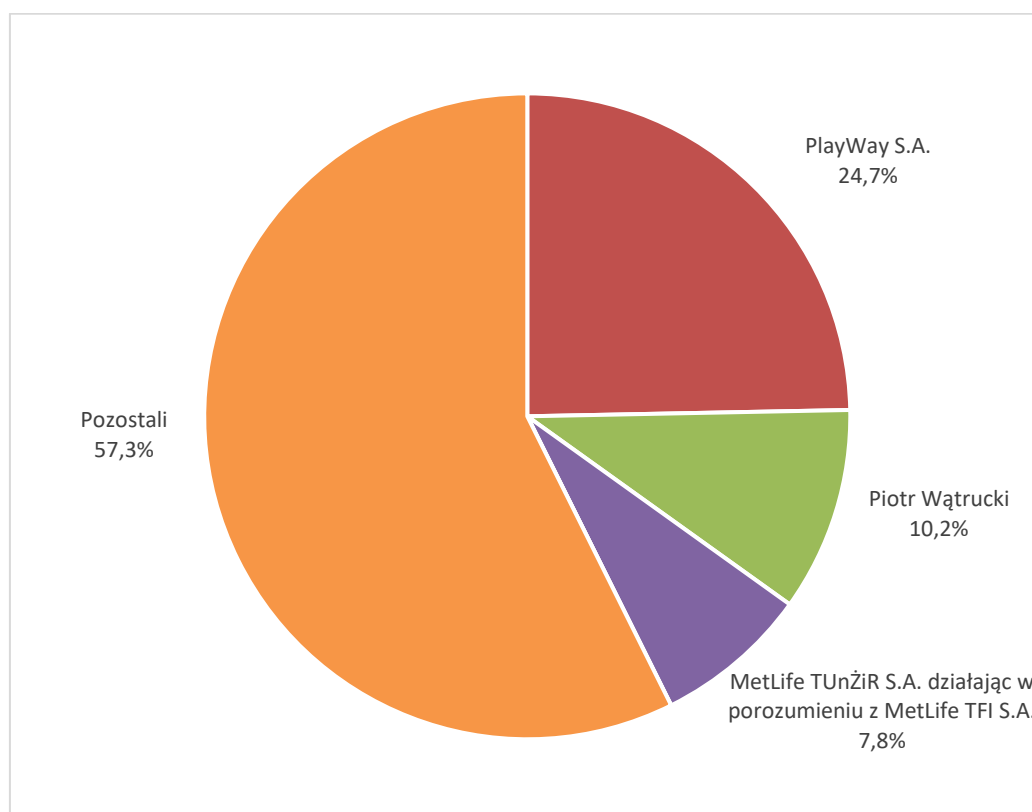
### ▪ Rada Nadzorcza:

Tomasz Wojtaszek	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Marek Wasilewski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Paulina Żelazowska	-	Członek Rady Nadzorczej,
Jarosław Palejko	-	Członek Rady Nadzorczej,
Kamil Szwarc-Skudlarska	-	Członek Rady Nadzorczej.

Według stanu na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	5 440 000	24,7%	5 444 000	24,7%
Piotr Wątrucki	2 250 000	10,2%	2 250 000	10,2%
MetLife TUnŻiR S.A. działając w porozumieniu z MetLife TFI S.A.	1 708 004	7,8%	1 708 004	7,8%
Pozostali	12 636 740	57,3%	12 636 740	57,3%
<b>RAZEM:</b>	<b>22 034 744</b>	<b>100%</b>	<b>22 034 744</b>	<b>100%</b>

Struktura własnościowa Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



Prezentowane dane obejmują informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcyonariuszy posiadających, co najmniej 5 % głosów na walnym zgromadzeniu są właściwe na datę publikacji sprawozdania z działalności za 2022 rok, tj. na dzień 21 marca 2023 roku i uwzględniają stan wiedzy Spółki na dzień publikacji sprawozdania z działalności.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku, Spółka nie posiadała jednostek zależnych. Spółka stanowiła jednostkę stowarzyszoną spółki PlayWay S.A., która posiadała 24,7 % akcji Spółki.

## II. Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki

### 1. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów, w tym z punktu widzenia płynności spółki

Podobnie, jak w poprzednich latach, najistotniejszą pozycją aktywów Spółki były zapasy, których wartość wynosiła 12,27 mln zł, co stanowiło 92,89% wartości aktywów ogółem. Struktura aktywów wynika z profilu działalności Spółki, która zajmuje się tworzeniem gier komputerowych, a na wartość zapasów składa się wartość wyrobów gotowych oraz produkcja w toku, czyli nakłady na gry w trakcie tworzenia. Największy wpływ na wartość zapasów miał projekt Gearshift, którego wartość prezentowana w Bilansie w pozycji Półprodukty i produkty w toku wynosiła 5,95 mln zł, należy zwrócić uwagę na fakt, że Spółka otrzymała dofinansowanie na realizację tego projektu, które częściowo nie zostało rozpoznane w rachunku wyników, tylko prezentowane jest w Bilansie w pozycji Inne rozliczenia międzyokresowe w kwocie 3,84 mln zł. Zakończenie prac nad projektem Gearshift planowane jest w II kwartale 2023 roku i wtedy nastąpi rozliczenie kosztów i przychodów projektu, natomiast gdyby do rozliczenia projektu doszłoby w dniu 31.12.2022 r. wartość księgowa projektu wynosiłaby, po rozliczeniu przychodów w postaci dofinansowania, 2,1 mln zł.

Drugą pozycją istotnie wpływającą na wartość zapasów jest projekt DRIFT21, którego wartość prezentowana w Bilansie w pozycji Produkty gotowe na dzień bilansowy wynosiła 4,55 mln zł. W przypadku projektu DRIFT21 należy zwrócić uwagę na fakt, że w 2022 roku Spółka pracowała nad przygotowaniem wersji gry na konsole, za co otrzymała wynagrodzenie w wysokości 1,76 mln zł, które nie zostało rozpoznane w rachunku wyników, tylko prezentowane jest w Bilansie w pozycji Inne Rozliczenia Międzyokresowe. Zakończenie prac nad przygotowaniem gry w wersji na konsole oraz premiera gry w wersji na konsole planowana jest w II kwartale 2023 roku i wtedy nastąpi rozliczenie kosztów i przychodów projektu związanych z przygotowaniem wersji gry na konsole, natomiast gdyby do rozliczenia projektu doszłoby w dniu 31.12.2022 r. wartość księgowa projektu wynosiłaby, po rozliczeniu kosztów przygotowania gry w wersji na konsole i wynagrodzenia otrzymanego w zamian za przygotowanie wersji gry na konsole, 2,87 mln zł.

Trzecią pozycją istotnie wpływającą na wartość zapasów jest projekt CMSR, którego wartość prezentowana w Bilansie w pozycji Produkty gotowe na dzień bilansowy wynosiła 1,26 mln zł.

Największe pozycje pasywów stanowił kapitał własny Spółki wynoszący 7,03 mln zł, który stanowi 53,3% pasywów oraz Inne Rozliczenia Międzyokresowe wynoszące 5,6 mln zł, które stanowiły 43,4% pasywów. Głównym źródłem finansowania Spółki są środki własne, spółka nie posiada zobowiązań długoterminowych. Zobowiązania krótkoterminowe dotyczyły w głównej mierze rozliczeń z kontrahentami, zobowiązań wobec ZUS i Urzędu Skarbowego oraz wynagrodzeń pracowników.

W II kwartale 2023 roku nastąpi zakończenie prac nad projektem Gearshift, którego koszty w znacznej części pokrywane są przez dofinansowanie otrzymane z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. W tym samym okresie nastąpi zakończenie prac nad przygotowaniem wersji gry DRIFT21 na konsole do gier, za co Spółka otrzymuje wynagrodzenie. Należy mieć na uwadze, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne z wyżej wymienionych tytułów w momencie zakończenia poszczególnych projektów.

Zarząd spółki prowadzi aktywne działania mające na celu podpisanie umowy wydawniczej na realizację kolejnych gier wykorzystujących technologię powstałą w ramach projektu Gearshift oraz na realizację nowych gier mobilnych. Jednocześnie przygotowana jest wersja gry CMSR na konsole Nintendo Switch, której premiera planowana jest również w II kwartale 2023 roku. Spółka otrzymuje środki pieniężne ze sprzedaży gier CMS i CMSR na urządzenie mobilne, od II kwartału 2023 roku planowane jest również otrzymywanie środków pieniężnych ze sprzedaży gry CMSR na konsole Nintendo Switch, planowane jest także otrzymywanie środków pieniężnych z zysków ze sprzedaży gry DRIFT21 w wersji na komputery i konsole do gier.

Z uwagi na fakt, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne ze źródeł opisanych powyżej tj. od NCBiR z tytułu zakończenia prac nad projektem Gearshift, jak również od wydawcy z tytułu zakończenia prac nad wersją konsolową gry DRIFT21, pozostała część przepływów pieniężnych będzie uzależniona od wysokości sprzedaży produktów lub od podpisania nowych umów wydawniczych, istnieje ryzyko tymczasowego zmniejszenia przyływów finansowych Spółki czego konsekwencją może być tymczasowe pogorszenie płynności Spółki. Zarząd Spółki podejmuje jednak szereg wymienionych wyżej czynności, które mają zapobiec tej sytuacji, jak również na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie widzi przesłanek do utraty płynności finansowej Spółki.

## **2. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Jednostki w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach**

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 wyniosły 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.

### **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 momentu 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 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 Start 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 DRIFT21 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 przewyższyły 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 przygotowano 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, poprawnie 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 Formula 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.

### **3. Struktura głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w Jednostce w danym roku obrotowym**

W omawianym okresie Spółka nie posiadała lokat kapitałowych i nie dokonywała inwestycji kapitałowych.

### **4. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Jednostki**

Spółka kontynuuje politykę rozwoju przedstawioną w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 18 stycznia 2019 r. oraz w punkcie 8 niniejszego sprawozdania.

## 5. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym

Jednostka nie posiada żadnych aktywów ani zobowiązań pozabilansowych lub takich, które nie zostały wykazane w sprawozdaniu finansowym.

## 6. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń Jednostki

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, zmieniała 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 wyniosły 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.

W II kwartale 2023 roku nastąpi zakończenie prac nad projektem Gearshift, którego koszty w znacznej części pokrywane są przez dofinansowanie otrzymane z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. W tym samym okresie nastąpi zakończenie prac

nad przygotowaniem wersji gry DRIFT21 na konsole do gier, za co Spółka otrzymuje wynagrodzenie. Należy mieć na uwadze, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne z wyżej wymienionych tytułów w momencie zakończenia poszczególnych projektów.

Zarząd spółki prowadzi aktywne działania mające na celu podpisanie umowy wydawniczej na realizację kolejnych gier wykorzystujących technologię powstałą w ramach projektu Gearshift oraz na realizację nowych gier mobilnych. Jednocześnie przygotowana jest wersja gry CMSR na konsole Nintendo Switch, której premiera planowana jest również w II kwartale 2023 roku. Spółka otrzymuje środki pieniężne ze sprzedaży gier CMS i CMSR na urządzenie mobilne, od II kwartału 2023 roku planowane jest również otrzymywanie środków pieniężnych ze sprzedaży gry CMSR na konsole Nintendo Switch, planowane jest także otrzymywanie środków pieniężnych z zysków ze sprzedaży gry DRIFT21 w wersji na komputery i konsole do gier.

Z uwagi na fakt, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne ze źródeł opisanych powyżej tj. od NCBiR z tytułu zakończenia prac nad projektem Gearshift, jak również od wydawcy z tytułu zakończenia prac nad wersją konsolową gry DRIFT21, pozostała część przepływów pieniężnych będzie uzależniona od wysokości sprzedaży produktów lub od podpisania nowych umów wydawniczych, istnieje ryzyko tymczasowego zmniejszenia przychodów finansowych Spółki czego konsekwencją może być tymczasowe pogorszenie płynności Spółki. Zarząd Spółki podejmuje jednak szereg wymienionych wyżej czynności, które mają zapobiec tej sytuacji, jak również na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie widzi przesłanek do utraty płynności finansowej Spółki.

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Dla działalności Spółki istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara się zapobiegać utracie kluczowej części kadry poprzez stosowanie premii motywacyjnych oraz udostępnianie możliwości uczestniczenia w dodatkowych, specjalistycznych szkoleniach.

#### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka prowadzi prace nad kilkoma różnymi projektami jednocześnie.

#### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), epidemie i pandemie, katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów.

#### **Ryzyko związane ze strukturą przychodów**

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Wyniki finansowe Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców/odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki

#### **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do

wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę jak również poprzednika prawnego Spółki zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalne istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

#### **Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą**

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta:

- na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian,
- planuje dalszą dywersyfikację geograficzną działalności tak, aby uniezależnić się od regionalnych (kontynentalnych) wahań koniunktury.

#### **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier**

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

#### **Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19**

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują ograniczenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż Spółka wcześniej przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki mają możliwość wykonywania pracy zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Emitenta. Pomimo tego ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

#### **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 wyniki finansowe ani sytuację materialną Emitenta. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów.

#### **7. Informacje o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

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.

Drugim istotnym wydarzeniem było podpisanie przez Spółkę w II kwartale 2022 roku aneksu 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.

#### **8. Informacje o przewidywanym rozwoju Jednostki**

Spółka dąży w perspektywie najbliższych lat do stania się jedną z wiodących firm tworzącej gry na różne platformy o tematyce motoryzacyjnej. Najważniejszym dotychczas zrealizowanym projektem jest gra DRIFT21. W ramach pracy nad produkcją gry DRIFT21, Spółka opracowała innowacyjny mechanizm – narzędzie umożliwiające tworzenie kolejnych gier o tematyce motoryzacyjnej. Dodatkowo w 2020 roku Spółka rozpoczęła prace nad projektem GearShift, którego zakończenie planowane jest w II kwartale 2023 roku. 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.

#### **9. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju**

W 2020 roku Spółka rozpoczęła prace badawczo-rozwojowe nad projektem Gearshift, które były kontynuowane w 2022 roku, a ich zakończenie planowane jest na koniec maja 2023 roku, wobec pierwotnego planu na koniec 2022 roku. Główną przyczyną był wpływ pandemii na proces rekrutacji. W 2021 roku ukończona została wersja alpha silnika Gearshift, w której założone w projekcie komponenty sztucznej inteligencji są stabilne. Prace nad optymalizacją sterowania urządzeniami peryferyjnymi dobiegają końca, obecnie są wykonywane końcowe testy. Zakończył się proces testów percepcji i immersji odczuć graczy i profesjonalnych kierowców z różnych serii wyścigowych (F3, Rallycross, Lamborghini Cup, Drift etc.) wskazujący na skuteczność przeprowadzonych prac nad silnikiem fizyki. Na bazie silnika powstało demo technologiczne.

#### **10. Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej Jednostki**

W II kwartale 2023 roku nastąpi zakończenie prac nad projektem Gearshift, którego koszty w znacznej części pokrywane są przez dofinansowanie otrzymane z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. W tym samym okresie nastąpi zakończenie prac nad przygotowaniem wersji gry DRIFT21 na konsole do gier, za co Spółka otrzymuje wynagrodzenie. Należy mieć na uwadze, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne z wyżej wymienionych tytułów w momencie zakończenia poszczególnych projektów.

Zarząd spółki prowadzi aktywne działania mające na celu podpisanie umowy wydawniczej na realizację kolejnych gier wykorzystujących technologię powstałą w ramach projektu Gearshift oraz na realizację nowych gier mobilnych. Jednocześnie przygotowana jest wersja gry CMSR na konsole Nintendo Switch, której premiera planowana jest również w II kwartale 2023 roku. Spółka otrzymuje środki pieniężne ze sprzedaży gier CMS i CMSR na urządzenie mobilne, od II kwartału 2023 roku planowane jest również otrzymywanie środków pieniężnych ze sprzedaży gry CMSR na konsole Nintendo Switch, planowane jest także otrzymywanie środków pieniężnych z zysków ze sprzedaży gry DRIFT21 w wersji na komputery i konsole do gier.

Z uwagi na fakt, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne ze źródeł opisanych powyżej tj. od NCBiR z tytułu zakończenia prac nad projektem Gearshift, jak również od wydawcy z tytułu zakończenia prac nad wersją konsolową gry DRIFT21, pozostała część przepływów pieniężnych będzie uzależniona od wysokości sprzedaży produktów lub od podpisania nowych umów wydawniczych, istnieje ryzyko tymczasowego zmniejszenia przepływów finansowych Spółki czego konsekwencją może być tymczasowe pogorszenie płynności Spółki. Zarząd Spółki podejmuje jednak szereg wymienionych wyżej czynności, które mają zapobiec tej sytuacji, jak również na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie widzi przesłanek do utraty płynności finansowej Spółki.

Szczegółowe dane dotyczące aktualnej sytuacji finansowej Spółki zostały zamieszczone w sprawozdaniu finansowym ECC GAMES S.A. za 2022 rok.

#### 11. Informacje o udziałach własnych, w tym:

- a) przyczynie nabycia udziałów własnych dokonanego w roku obrotowym,
- b) liczbie i wartości nominalnej nabytych oraz zbytych w roku obrotowym udziałów, a w przypadku braku wartości nominalnej - ich wartości księgowej, jak też części kapitału podstawowego, którą te udziały reprezentują,
- c) w przypadku nabycia lub zbycia odpłatnego - równowartości tych udziałów,
- d) liczbie i wartości nominalnej wszystkich udziałów nabytych i zatrzymanych, a w razie braku wartości nominalnej - wartości księgowej, jak również części kapitału podstawowego, którą te udziały reprezentują.

Jednostka nie nabywała akcji własnych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym.

#### 12. Informacje o posiadanych przez Spółkę oddziałach (zakładach)

W okresie objętym sprawozdaniem Jednostka nie posiadała oddziałów. Spółka posiada dodatkowe biuro zlokalizowane w Gdańsku, gdzie między innymi realizowany jest projekt Gearshift.

#### 13. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

- a) ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest Spółka,
- b) przyjętych przez Jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń".

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Spółka, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zasadą stosowaną przez Jednostkę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi.

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 31 grudnia 2021 roku i 31 grudnia 2022 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

#### 14. Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawnione w rocznym sprawozdaniu finansowym

Poniżej przedstawiono podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe Jednostki za 2022 oraz 2021 rok.

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022	od 01.01.2021	Zmiana
	do 31.12.2022	do 31.12.2021	
	PLN`000	PLN`000	
Przychody netto ze sprzedaży produktów	825	1 967	-58%
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-759	-456	66%
Zysk (strata) brutto	-769	-467	65%
Zysk (strata) netto	-769	-467	65%
Aktywa / Pasywa razem	13 208	10 924	21%
Aktywa trwałe	36	61	-41%
Aktywa obrotowe	13 171	10 863	21%
Kapitał własny	7 033	7 802	-10%
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	6 175	3 123	98%

## 15. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Jednostka jest na nie narażona

### Ryzyko walutowe

Spółka wskazuje, iż w ramach wykonywanej działalności, większość przychodów Spółki związanych z realizacją projektów gier jest rozliczana w walutach obcych (głównie euro i dolar amerykański). Równocześnie większość kosztów ponoszona jest w Polsce i rozliczana w walucie krajowej PLN. Taka sytuacja powoduje narażenie Spółki na zmienność przychodów z tytułu wahań kursów walut obcych wobec złotego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Celem ograniczenia opisanego powyżej ryzyka Spółka, na bieżąco monitoruje wahania kursów walut obcych oraz kurs PLN. W sytuacji znacznych wahań kursu walut Spółka rozważy możliwość stosowania strategii zabezpieczającej przed nadmiernymi wahaniami cen waluty obcej.

### Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Spółka prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Spółki mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Spółki, a tym samym spadek wartości aktywów Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

### Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółkę decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

### Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

**16. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych produktów, towarów i usług (jeżeli są istotne) albo ich grup w sprzedaży ogółem, a także zmianach w tym zakresie w danym roku obrotowym**

Poniżej przedstawiona została tabela prezentująca podstawowe produkty Spółki w ujęciu wartościowym oraz udziałem poszczególnych produktów w sprzedaży ogółem w 2022 i 2021 roku.

**Struktura wartościowa przychodów netto ze sprzedaży Spółki w 2022 r. i 2021 r. (dane w tys. PLN)\***

Produkty i usługi	01.01.2022 – 31.12.2022	Udział	01.01.2021 – 31.12.2021	Udział
Car Mechanic Simulator (konsola Nintendo Switch)	444	54%	719	37%
Car Mechanic Simulator Racing (urządzenia mobilne)	381	46%	0	0%
DRIFT21 (Licencja wydawnicza na komputery PC)	0	0%	1 248	63%
Pozostałe	0	0%	0	0%
<b>Razem</b>	<b>825</b>		<b>1 967</b>	

\*w ramach przychodów netto ze sprzedaży Spółka wykazuje przychody ze świadczenia usług deweloperskich (tworzenie gier komputerowych na rzecz podmiotów trzecich) oraz przychody z tytułu reklam w aplikacjach mobilnych.

**17. Rynki zbytu**

Spółka prowadzi sprzedaż produktów na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Nintendo Switch oraz Steam, App Store i Google Play, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie, Spółka osiąga przychody zarówno w Polsce jak i za granicą.

**18. Zawarte umowy znaczące dla działalności Jednostki, w tym umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji;**

W 2022 roku spółka realizowała umowy podpisane w poprzednich okresach. 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.

Szczegóły dotyczące najważniejszych umów są systematycznie przekazywane przez Spółkę w raportach bieżących.

**19. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania;**

Na dzień 31 grudnia 2022 roku, Spółka nie posiadała jednostek zależnych i nie wchodziła w skład grup kapitałowych. Spółka stanowiła jednostkę stowarzyszoną spółki PlayWay S.A., która posiadała 24,7% akcji Spółki.

**20. Transakcje zawarte przez Jednostkę z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe**

Wszystkie transakcje zawierane są na zasadach rynkowych.

**21. Zaciągnięte i wypowiedziane w danym roku obrotowym umowy dotyczące kredytów i pożyczek**

Spółka nie wykorzystywała do finansowania swojej działalności kredytów i pożyczek.

**22. Udzielone w danym roku obrotowym pożyczki, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych podmiotom powiązany**

Spółka nie udzielała w 2022 roku pożyczek.

**23. Udzielone i otrzymane w danym roku obrotowym poręczenia i gwarancje, ze szczególnym uwzględnieniem poręczeń i gwarancji udzielonych podmiotom powiązany;**

Spółka nie udzielała gwarancji i poręczeń w okresie objętym sprawozdaniem finansowym.



**24. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności**

W okresie objętym raportem Spółka nie dokonała emisji papierów wartościowych.

**25. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok**

Jednostka nie publikowała prognoz finansowych.

**26. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom;**

W II kwartale 2023 roku nastąpi zakończenie prac nad projektem Gearshift, którego koszty w znacznej części pokrywane są przez dofinansowanie otrzymane z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. W tym samym okresie nastąpi zakończenie prac nad przygotowaniem wersji gry DRIFT21 na konsole do gier, za co Spółka otrzymuje wynagrodzenie. Należy mieć na uwadze, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne z wyżej wymienionych tytułów w momencie zakończenia poszczególnych projektów.

Zarząd spółki prowadzi aktywne działania mające na celu podpisanie umowy wydawniczej na realizację kolejnych gier wykorzystujących technologię powstałą w ramach projektu Gearshift oraz na realizację nowych gier mobilnych. Jednocześnie przygotowana jest wersja gry CMSR na konsole Nintendo Switch, której premiera planowana jest również w II kwartale 2023 roku. Spółka otrzymuje środki pieniężne ze sprzedaży gier CMS i CMSR na urządzenie mobilne, od II kwartału 2023 roku planowane jest również otrzymywanie środków pieniężnych ze sprzedaży gry CMSR na konsole Nintendo Switch, planowane jest także otrzymywanie środków pieniężnych z zysków ze sprzedaży gry DRIFT21 w wersji na komputery i konsole do gier.

Z uwagi na fakt, że Spółka przestanie otrzymywać środki pieniężne ze źródeł opisanych powyżej tj. od NCBiR z tytułu zakończenia prac nad projektem Gearshift, jak również od wydawcy z tytułu zakończenia prac nad wersją konsolową gry DRIFT21, pozostała część przepływów pieniężnych będzie uzależniona od wysokości sprzedaży produktów lub od podpisania nowych umów wydawniczych, istnieje ryzyko tymczasowego zmniejszenia przychodów finansowych Spółki czego konsekwencją może być tymczasowe pogorszenie płynności Spółki. Zarząd Spółki podejmuje jednak szereg wymienionych wyżej czynności, które mają zapobiec tej sytuacji, jak również na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie widzi przesłanek do utraty płynności finansowej Spółki.

Szczegółowe dane dotyczące aktualnej sytuacji finansowej Spółki zostały zamieszczone w sprawozdaniu finansowym ECC GAMES S.A. za 2022 rok.

**27. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności;**

Jednostka nie wyklucza inwestycji kapitałowych, jednocześnie w chwili obecnej nie są prowadzone prace w celu realizacji tego typu inwestycji.

**28. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy;**

Nie wystąpiły zdarzenia o charakterze nietypowym, który wpływałyby w istotny sposób na działalność Jednostki w roku obrotowym.

**29. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki oraz opis perspektyw rozwoju działalności Jednostki co najmniej do końca roku obrotowego następującego po roku obrotowym, za który sporządzono skonsolidowane sprawozdanie finansowe;**

Z zewnętrznych czynników należy zwrócić uwagę na trend przechodzenia klientów z kanałów dystrybucji fizycznej (pudełkowej) do dystrybucji on-line takich jak platformy Steam, Nintendo, App Store czy Google Play, co umożliwia Spółce dotarcie do większej ilości klientów na całym świecie, bez konieczności zawierania umów dystrybucyjnych w poszczególnych krajach.

Z wewnętrznych czynników, najważniejsze jest zdobywanie doświadczenia pracowników w zakresie gier motoryzacyjnych, co wpłynie na usprawnienie pracy i krótszy czas produkcji kolejnych gier motoryzacyjnych.

**30. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką;**

Zasady zarządzania Jednostką nie uległy zmianie.

**31. Umowy zawarte z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Spółki przez przejęcie;**

Jednostka nie zawierała takich umów.

**32. Wynagrodzenia, nagrody lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiowych opartych na kapitale, w tym programów opartych na obligacjach z prawem pierwszeństwa, zamiennych, warrantach subskrypcyjnych (w pieniądzu, naturze lub jakiegokolwiek innej formie), wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych, odrębnie dla każdej z osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących**

Zwyczajne Walne Zgromadzenie ECC GAMES S.A. w dniu 25 kwietnia 2019 roku podjęło uchwałę w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla pracowników Spółki, emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Spółki. Aktywowanie programu motywacyjnego uzależnione było od wyników finansowych spółki osiągniętych w latach 2019-2021, które nie osiągnęły poziomu przyjętego w programie motywacyjnym.

**33. Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu;**

Spółka nie posiada takich zobowiązań.

**34. Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji (udziałów) oraz akcji i udziałów odpowiednio w podmiotach powiązanych, będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących (dla każdej osoby oddzielnie) jednostką dominującą;**

Liczba akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Wątrucki	2 250 000	0,10	225 000,00	10,2%
Jakub Traczyk	1 000 000	0,10	100 000,00	4,5%
Marcin Prusaczyk	215 970	0,10	21 597,00	1,0%

Ilość akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Tomasz Wojtaszek	365 000	0,10	36 500,00	1,7%

**35. Znane jednostce umowy (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy**

Jednostka nie posiada wiedzy na temat takich umów.

**36. System kontroli programów akcji pracowniczych**

Spółka nie stosowała programu akcji pracowniczych.

**37. Informacje dotyczące biegłego rewidenta**

- a) dacie zawarcia przez jednostkę dominującą umowy, z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań

finansowych, o dokonanie badania lub przeglądu sprawozdania finansowego lub skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz okresie, na jaki została zawarta ta umowa,

Umowa zawarta została w dniu 14 grudnia 2022 roku z 4AUDYT Sp. z o.o. do przeprowadzenia badania za rok 2022 i 2023.

- b) wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, wyznaczonym lub należnym za rok obrotowy odrębnie za:
  - a. badanie rocznego sprawozdania finansowego,
  - b. inne usługi poświadczające, w tym przegląd sprawozdania finansowego,
  - c. usługi doradztwa podatkowego,
  - d. pozostałe usługi,
- c) informacje określone w lit. b należy podać także dla poprzedniego roku obrotowego,

Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania finansowego za rok 2022 była spółka 4AUDYT sp. z o.o., wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania pod numerem 3363. Wynagrodzenie podmiotu uprawnionego ustalone zostało na kwotę netto w wysokości 18 000 zł.

Wynagrodzenie za poprzedni rok obrotowy wyniosło netto 9 000 zł.

### 38. Oświadczenia Zarządu

#### OŚWIADCZENIE W SPRAWIE 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 Prusaczyk**  
Członek zarządu

### 39. Informacja zarządu, sporządzona na podstawie oświadczenia rady nadzorczej lub osoby nadzorującej o dokonaniu wyboru firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej

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

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 Prusaczyk**  
Członek zarządu

Warszawa, dnia 21.03.2022 r.

### III. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

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 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	W ramach powyższej zasady Emitent stosuje wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez 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 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),	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	TAK	

	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,		
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 <a href="http://www.gpwinfostrefa.pl">www.gpwinfostrefa.pl</a> .	NIE	Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującą się na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> , jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Strefa inwestorska” na stronie <a href="http://www.eccgames.pl">www.eccgames.pl</a>
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	TAK	

	Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.		
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1.	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	<b>TAK</b>	
9.2.	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	<b>NIE</b>	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.	<b>TAK</b>	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	<b>NIE</b>	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.	<b>TAK</b>	
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.	<b>TAK</b>	
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.	<b>TAK</b>	
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.	<b>NIE</b>	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	<b>TAK</b>	

	dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.		
16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>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.</li> </ul>	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>	-	