Raport roczny za rok 2023

ECC Games S.A.

Warszawa, dnia 20 marca 2024 roku

Podpisano przez/ Signed by:
PIOTR
WĄTRUCKI
Data/ Date: 20.03.2024 14:27
mSzafir

Podpisano przez/ Signed by:
JAKUB
TRACZYK
Data/ Date: 20.03.2024 14:37
mSzafir

Spis treści

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE 3
Zarząd 3
Rada Nadzorcza 3
List do Akcjonariuszy 4
Wybrane dane finansowe za rok 2023 i 2022 8
Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2023 8
Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2023 8
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego 8
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego stanowi załącznik do niniejszego raportu. 8
Informacje na temat stosowania ładu korporacyjnego przez Emitenta 8
Oświadczenia Zarządu 12
Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego 12
Oświadczenie dotyczące wyboru firmy audytorskiej 12

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

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

Zarząd:

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

Rada Nadzorcza

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

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, 20.03.2024

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 2023 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.

Projekt DRIFT ISLAND – technologia GearShift.

W 2 kwartale 2023 roku Spółka zakończyła prace nad wersją 1.0 silnika GearShift, natomiast na koniec 4 kwartału 2023 roku powstała wersja 1.1 wspierająca najnowszą wersję silnika UNREAL ENGINE 5.3.

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 pracuje obecnie nad pierwszym komercjalizującym technologię GearShift projektem. Nowa gra DRIFT ISLAND oprócz nowego silnika fizyki w porównaniu do projektu DRIFT CE będzie wyróżniała się otwartym światem oraz wieloosobową rozgrywką. Zarząd planuje zacieśnić współpracę ze spółką PlayWay S.A. oraz lepiej wykorzystać współpracę w grupie zrzeszonych przez nią spółek. Zarząd wyciągnął wiele wniosków przy pracy nad gra DRIFT CE, i zamiera obecnie zdecydowanie lepiej wykorzystać potencjał nowego projektu.

DRIFT21 \ DRIFTCE

W dniu 11 maja 2023 roku gra DRIFTCE miała premierę na 4 platformach sprzedażowych dedykowanych konsolom: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series S\X. Gra DRIFTCE otrzymała pozytywne recenzje i została bardzo dobrze przyjęta przez graczy. W 3 kwartale 2023 roku wydawca gry firma 505 GAMES SpA, podjął decyzję o zmianie nazwy gry w wersji na komputery PC z DRIFT21 na DRIFTCE, w celu ułatwienia identyfikacji Gry przez graczy konsolowych i PC-towych.

W celu utrzymania wyników sprzedaży i zainteresowania tytułem przez graczy, w dniu 28 czerwca 2023 roku i w dniu 1 sierpnia 2023 roku Spółka podpisała z wydawcą gry DRIFTCE, aneksy do umowy wydawniczej, których przedmiotem było przygotowanie dodatkowej zawartości gry.

Od momentu rozpoczęcia sprzedaży gry w trybie early access do końca 2023 roku liczba sprzedanych kopii gry po uwzględnieniu zwrotów, wynosiła na PC ok. 250,7 tys. sztuk, na konsolach 77,9 tys. sztuk. (razem około

328,6 tys. sztuk). Łączne przychody z obu platform po uwzględnieniu zwrotów to około 2 238 865 Euro netto po zwrotach oraz prowizjach sklepów, ale przed podziałem z wydawcą.

Car Zombies

W kwietniu 2023 roku Spółka rozpoczęła współpracę z BoomBit S.A., nad grą Car Zombies. W 4 kwartale 2023 roku Spółka zakończyła swoje prace nad tym projektem. Wydawca gry BoomBit S.A. prowadził w styczniu 2024 roku testy gry. Po wspólnej analizie wyników obie strony zgodnie postanowiły, iż realizacja gry Car Zombies nie osiągnęłaby zakładanych wskaźników efektywności KPI. Z uwagi na te wyniki, po dokładnej i rzetelnej analizie, doszliśmy wspólnie do trudnej decyzji, że realizacja gry Car Zombies nie zapewniłaby satysfakcjonującego zwrotu z inwestycji ani nie osiągnęłaby naszych założonych celów finansowych. W obliczu tej sytuacji, zarówno nasza Spółka, jak i BoomBit S.A. wyraziliśmy chęć skoncentrowania naszych zasobów i energii na innych projektach, które prezentują większy potencjał wzrostu i są bardziej zgodne z naszymi aktualnymi strategicznymi kierunkami rozwoju.

Decyzja ta odzwierciedla naszą zdolność do szybkiego dostosowywania się do zmieniających się warunków rynkowych oraz nasze zobowiązanie do realizacji tylko tych projektów, które najlepiej odpowiadają naszym długoterminowym celom strategicznym i finansowym. Rynek gier mobilnych jest niezwykle konkurencyjny i wymagający. W tym świetle, Zarząd podjął zdecydowaną decyzję o zakończeniu projektu Car Zombies, mając na uwadze, że dodatkowe inwestycje w ten projekt nie przyniosłyby oczekiwanych korzyści bez realnej perspektywy na znaczący sukces rynkowy. Nasze działania idą w parze z przekonaniem, że skupienie się na innych, bardziej obiecujących przedsięwzięciach zapewni lepsze wykorzystanie naszych zasobów i większy potencjał wzrostu w przyszłości.

Jednocześnie Zarząd wskazuje, iż informował o powyższym rynek raportem bieżącym ESPI nr 3/2024.

Car Mechanic Simulator Racing

Gra generuje stabilne przychody, w porównywalnej wysokości w poszczególnych kwartałach 2023 roku. Od premiery gry w 2022 roku do końca 2023 roku gra została zainstalowana przez prawie 2 mln graczy. Przychody tytułu za 2023 rok na wszystkich platformach wyniosły około: 576 tys. zł.

Komentarz do osiągniętych wyników finansowych w 2023 roku

W 2023 roku przychody netto ze sprzedaży produktów wzrosły znacząco w porównaniu do analogicznego okresu, co wynika w głównej mierze z zakończenia prac nad konsolową wersją gry DRIFTCE. Bardzo dobre przyjęcie tytułu przez graczy przełożyło się na zamówienie przez wydawcę dodatkowej zawartości gry. Łączne przychody z tytułu DRITCE w 2023 roku, rozpoznane w przychodach netto ze sprzedaży, wyniosły 3,77 mln zł, na co składały się przychody z tytułu: dokończenia prac nad wersją konsolową, przygotowania dodatkowej zawartości gry oraz udział w zyskach ze sprzedaży; w łącznej kwocie 2,01 mln zł oraz zaliczki na przygotowanie konsolowej wersji gry otrzymane w 2022 roku, które do momentu premiery gry prezentowane były w Bilansie w pozycji Inne Rozliczenia Międzyokresowe; w łącznej wysokości 1,76 mln zł.

Pozostałe przychody netto ze sprzedaży zostały wygenerowane przez tytuł CMSR w łącznej kwocie 0,39 mln zł oraz CMS w łącznej kwocie 0,25 mln zł. 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.

Na wartość pozycji zmiana stanu produktów wpływają nakłady poniesione na produkcję w danym roku, które zostają pomniejszone o wartość rozliczenia kosztów poniesionych na wytworzenie Gier będących w sprzedaży, wartość rozliczenia kosztów jest równa przychodom wygenerowanym przez dany tytułu, aż do momentu pełnego rozliczenia nakładów poniesionych na wytworzenie danego tytułu. W 2023 roku zmiana stanu produktów znacząco odbiega od wartości z 2022 roku, co wynika z rozpoczęcia sprzedaży gry DRIFCE oraz rozliczenia znaczącej wartości kosztów poniesionych na wytworzenie tytułu.

Nakłady na produkcję w 2023 roku wyniosły 2,08 mln zł, co oznacza spadek nakładów na produkcję w porównaniu do 2022 roku o ok. 29%. Zmniejszenia nakładów na produkcję związane jest z zakończeniem realizacji projektu Gearshift oraz zmianą struktury zatrudnienia.

Rozliczenie kosztów poniesionych na wytworzenie tytułów w sprzedaży wniosło w 2023 roku 3,99 mln zł na co składa się rozlicznie nakładów na grę DRIFTCE w wysokości 3,69 mln zł oraz na grę CMSR w wysokości 0,30 mln zł. Znacząca kwota rozliczenia kosztów tytułów w sprzedaży istotnie wpłynęła na zmniejszenie wartości zapasów oraz innych rozliczeń międzyokresowych przychodów, a w rezultacie czego na znaczące obniżenie sumy bilansowej.

Koszty działalności operacyjnej w 2023 roku zmalały w porównaniu do 2022 roku o ponad 25%. Spadek kosztów w głównej mierze wynika z niższych kosztów usług obcych oraz kosztów wynagrodzeń. Niższe koszty usług obcych wynikają z faktu, że w 2023 roku Spółka ponosiła niższe koszty: usług w związku z realizacją projektu Gearshift; kampanii marketingowej (User Acquisition) gry CMSR; licencji (udziału w zyskach) ze sprzedaży gry CMS i CMSR; niższe koszty usług doradczych. Zmniejszenie kosztów wynagrodzeń związane jest bezpośrednio ze zmniejszeniem liczby pracowników oraz zmianą struktury zatrudnienia. Spadek powyższych kosztów został częściowo skompensowany podatkiem u źródła potrąconym z zysków ze sprzedaży gry DRIFCE przez 505 Games SpA, których Spółka na dzień dzisiejszy nie może rozliczyć w podatku dochodowym z uwagi na jego brak.

W 2023 roku miały również istotne zdarzenia zaprezentowane w pozostałej działalności operacyjnej. W związku z zakończeniem prac w projekcie Gearshift, objętych dofinansowanie z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR), oraz otrzymaniem informacji o przyjęciu raportu końcowego przez NCBIR Spółka dokonała rozliczenia dotacji w wysokości 4,2 mln zł, która dotychczas prezentowana była w Innych Rozliczeniach Międzyokresowych. W takiej samej wysokości zostały rozliczone nakłady poniesione na realizację projektu, które zostały zaprezentowane w pozycji pozostałe koszty operacyjne. W raportach okresowych Spółka prezentowała rozliczenie kosztów w pozycji zmiana stanu produktów, jednak z uwagi na bardziej czytelną prezentację

poszczególnych elementów składowych rachunku zysków i strat, Spółka w sprawozdaniu finansowym za 2023 roku dokonała zmiany prezentacji tej pozycji.

W pozostałych kosztach operacyjnych w pozycji aktualizacje wartości aktywów niefinansowych uwzględniona została utrata wartości projektu Car Zombies, w nawiązaniu do opisu powyżej, w wysokości różnicy pomiędzy nakładami poniesionymi na realizację projektu a zaliczkami otrzymanymi na realizację projektu, która wyniosła 55 293,59 zł. Dodatkowo w pozycji inne koszty operacyjne uwzględniona została utrata wartości projektu Construction Machines w wysokości 100 000,00 zł, w związku z faktem, że Spółka aktualnie koncentruje się na realizacji innych projektów i w najbliższym czasie nie będzie posiadała środków na realizację tego projektu.

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	***Jakub Traczyk***
Prezes Zarządu	Członek Zarządu

Wybrane dane finansowe za rok 2023 i 2022

	w tys. zł		w tys. EUR	
	okres od 01-01-2023 do 31-12-2023	okres od 01-01-2022 do 31-12-2022	okres od 01-01-2023 do 31-12-2023	okres od 01-01-2022 do 31-12-2022
Przychody netto ze sprzedaży produktów	4 412	825	974	176
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-958	-759	-212	-162
Zysk (strata) brutto	-1 021	-769	-225	-164
Zysk (strata) netto	-1 021	-769	-225	-164
Aktywa / Pasywa razem	7 003	13 208	1 611	2 816
Aktywa trwałe	17	36	4	8
Aktywa obrotowe	6 986	13 171	1 607	2 808
Kapitał własny	6 012	7 033	1 383	1 500
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	991	6 175	228	1 317

Powyższe dane finansowe za lata 2023 i 2022 zostały przeliczone na EUR według:

- **Pozycje Bilansowe** – średniego kursu ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 31.12.2023 roku i 31.12.2022 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
2023	4,3480	4,5284
2022	4,6899	4,6883

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2023

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2023 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2023

Sprawozdanie Zarządu Spółki z działalności w roku 2023 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 najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających	TAK	W ramach powyższej zasady Emitent stosuje wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad i

	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.		upubliczniania go na stronie internetowej. W opinii Zarządu koszty związane z techniczną obsługa 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.	*(skreślony),*	-	
3.12.	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13.	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
3.14.	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.	*(skreślony),*	-	
3.16.	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
3.17.	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	

3.18.	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
3.19.	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	
3.20	informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21.	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22.	*(skreślony).*	-	
	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 publiczne 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: • 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.	*(skreślony).*	-	

Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego

Zarząd ECC Games S.A. oświadcza, że według najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za rok 2023 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	***Jakub Traczyk***
Prezes Zarządu	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 2023 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 2023 spełniają warunki do wyrażenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Piotr Wątrucki	***Jakub Traczyk***
Prezes Zarządu	Członek Zarządu