



Raport roczny za rok 2020

ECC Games S.A.

Warszawa, dnia 22 marca 2021 roku

Spis treści

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE.....	3
Zarząd	3
Rada Nadzorcza	3
List do Akcjonariuszy.....	4
Wybrane dane finansowe za rok 2020 i 2019	6
Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2020	6
Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2020	6
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego	6
Informacje na temat stosowania ładu korporacyjnego przez Emitenta	6
Oświadczenia Zarządu.....	10
Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego	10

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	ECC GAMES S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Rydygiera 8 budynek 6, 01-793 Warszawa
Tel.	+48 661 418 614
Fax:	-
Internet:	www.eccgames.com
E-mail:	ir@eccgames.com
KRS:	0000693352
REGON:	147481416
NIP:	5252599944

Zarząd

W skład Zarządu Emitenta wchodzi obecnie:

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

Rada Nadzorcza

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

Maciej Małysz	–	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Marek Wasilewski	–	Członek Rady Nadzorczej
Paulina Żelazowska	–	Członek Rady Nadzorczej
Jarosław Palejko	–	Członek Rady Nadzorczej
Przemysław Marmul	–	Członek Rady Nadzorczej

List do Akcjonariuszy

Warszawa, 22.03.2021

Szanowni Akcjonariusze,

Rok 2020 stawiał wiele wyzwań przed każdym przedsiębiorcą, w związku z licznymi ograniczeniami wynikającymi z walką z pandemią koronawirusa SARS-CoV-2. Zarząd ECC GAMES S.A. na początku marca 2020 roku wprowadził rozwiązania umożliwiające pracę zdalną dla pracowników, które wykorzystywane są do chwili obecnej i umożliwiły działanie Spółki bez większych zakłóceń. W 2020 roku ECC GAMES S.A. kontynuowało prace nad grą DRIFT21 na komputery PC i grą Car Mechanic Simulator Racing na urządzenia mobilne, a także rozpoczęło prace nad projektem Gearshift, dofinansowanym przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju.

W dniu 28 kwietnia 2020 roku Spółka opublikowała Raport ESPI nr 10/2020, w którym informowała o wyznaczeniu daty rozpoczęcia sprzedaży gry DRIFT21 w trybie wczesnego dostępu („early access”). Po rozpoczęciu sprzedaży gry Spółka otrzymała wiele uwag i komentarzy na temat gry od graczy, które wskazały mocne strony DRIFT21 doceniane przez graczy takie jak: rozbudowana warsztatowa część gry, detaliczne wykonanie modeli 3d samochodów i części samochodowych, bardzo duże możliwości tuningu samochodu, czy też licencjonowane tory i samochody udostępnione w grze. Jednocześnie Spółka otrzymała uwagi i wskazówki, które elementy gry pomimo wielu godzin testów, wymagają usprawnienia lub modyfikacji. Dotyczyły one w głównej mierze możliwości poprawnej konfiguracji zestawów simracingowych oraz modelu jazdy i poczucia zachowania samochodu, które można uzyskać dzięki funkcji Force Feedback.

W odpowiedzi na otrzymane komentarze zespół ECC GAMES przygotował liczne aktualizacje do gry, w ramach których usprawniono konfigurację zestawów simracingowych oraz zmodyfikowano model jazdy i poczucia zachowania samochodu. Zwiększona została ilość samochodów i tras dostępnych w grze, a także wprowadzono nowe tryby rozgrywki, w tym między innymi tryb rozgrywki wieloosobowej Multiplayer. Podjęte działania znacząco poprawiły odbiór gry przez graczy i przełożyły się na podniesienie średniej oceny gry na platformie Steam powyżej 70% ocen pozytywnych, dzięki czemu gra posiada ocenę „W większości pozytywne”.

Jednocześnie przez cały czas trwały dalsze prace nad rozbudową zawartości gry oraz nad udoskonaleniem modelu jazdy i poczucia zachowania samochodu, które zostaną udostępnione w pełnej wersji gry. W chwili obecnej prace nad elementami graficznymi gry w postaci dodatkowych torów i samochodów zostały zakończone. Przygotowany został także nowy tryb rozgrywki Sand-box, umożliwiający pominięcie kampanii gry i dokonywanie dowolnych modyfikacji samochodów bez ograniczeń pieniężnych, natomiast tryb kariery otrzymał nowy typ wyzwań mechanicznych, które będą mogły być realizowane w części garażowej gry, która była dotychczas najlepiej oceniana przez graczy. Największym wyzwaniem było udoskonalenie i optymalizacja modelu jazdy i poczucia zachowania samochodów, w celu jak najwierniejszego odzwierciedlenia rzeczywistych zachowań samochodów w grze. W tym celu Spółka otworzyła Testing Center w Gdańsku i nawiązała współpracę z czołowymi zawodnikami lig simracingowych i profesjonalnych lig driftingowych. Dzięki wprowadzonym rozwiązaniom zespół ECC GAMES przygotował nowy system zawieszenia samochodów, nowy system opon obsługujący rozszerzone wzory Pacejki oraz nowy system Force Feedback do obsługi kierownic. W chwili obecnej trwają testy i optymalizacja wymienionych systemów.

W trakcie ostatniego roku prowadzone były również prace nad grą Car Mechanic Simulator Racing na urządzenia mobilne. W dniu 22 lipca 2020 roku Spółka zawarła aneks do umowy, zawartej z PlayWay S.A., na wykonanie wyżej wymienionej gry, o czym Spółka informowała raportem bieżącymi ESPI nr 16/2020. Zmiany w umowie dotyczyły między innymi zwiększenia procentowego udziału Spółki w przychodach ze sprzedaży gry oraz ustalenia zasad rozliczania kosztów kampanii marketingowych UA ponoszonych przez obie Strony. Między innymi, w celu zabezpieczenia finansowania developmentu gry oraz kampanii marketingowych, w październiku 2020 roku Spółka przeprowadziła emisję akcji serii J, w rezultacie czego pozyskała środki pieniężne w wysokości 3 mln zł. Niestety, w związku z bardzo długim procesem rejestracji zmian w statucie Spółki przez Krajowy Rejestr Sądowy, Spółka otrzymała środki dopiero 15 lutego 2021 roku. Zgodnie z komunikatem bieżącymi ESPI nr 21/2020, w grudniu 2020 roku Spółka rozpoczęła testy soft launch gry Car Mechanic Simulator Racing, z uwagi na znaczne opóźnienie w pozyskaniu środków z emisji akcji w porównaniu do założeń Spółki, okres optymalizacji gry oraz dalszego developmentu może ulec wydłużeniu.

Na początku 2020 roku Spółka rozpoczęła realizację projektu Gearshift, dofinansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju w ramach konkursu Gameinn. Projekt składa się z czterech etapów i obejmuje pracę nad trzema zasadniczymi komponentami: silnikiem fizyki zachowania pojazdów na platformie Unreal Engine, modułem AI do ustawiania parametrów samochodów na podstawie rzeczywistych pomiarów na torze oraz module AI do generowania plansz. Pierwszy etap projektu zakończył się stworzeniem struktury silnika fizycznego na bazie Unreal Engine, wyborem koncepcji uczenia maszynowego (ML) do prac nad generowaniem plansz oraz stworzeniem pierwszej generacji skryptów do predykcji ustawiania fizyki pojazdu na poziomie ponad 65%, przy planowanych 60% na tym etapie prac. Obecnie realizowany jest drugi etap projektu. Silnik fizyki zawiera między innymi pełny 32 elementowy model Pacejki do kontrolowania zachowania opon, 26 parametrów działania silnika samochodu i 21 parametrów skrzyni biegów. Silnik pozwala na kontrolowanie kilkuset parametrów do konfiguracji zachowania samochodu docelowo ustawianych przez moduł sztucznej inteligencji, który został przeszkolony, aby rozróżniać dane z gry Unreal Engine i rzeczywistych czujników. Model sztucznej inteligencji jest w trakcie kalibracji, aktualny poziom predykcji wynosi ok. 90%. Jednocześnie trwają prace nad opracowaniem czujników do zbierania brakujących danych wejściowych. Wysokość dofinansowania odpowiadająca kosztom poniesionym na realizację projektu w 2020 roku wyniosła ponad 1,3 mln zł. Część dofinansowania w wysokości ok. 1,13 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 179 tys. zł, dotycząca kosztów rozliczanych w Kosztach Ogólnych Zarządu, została rozpoznana jako pozostały przychód operacyjny.

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 3,7 mln zł, na co wpłynęły przychody ze sprzedaży produktów w wysokości prawie 1 mln zł oraz zmiana stanu produktów w wysokości 2,7 mln zł. Spadek przychodów ze sprzedaży produktów w porównaniu do 2019 roku wynika z kilku zdarzeń. W 2019 roku rozpoznano przychody z tyt. udzielenia licencji na wydanie gry DRIFT21 na konsole do gier oraz urządzenia mobilne, natomiast przychody ze sprzedaży gry na komputery PC zostaną rozpoznane w momencie premiery pełnej wersji gry. Dodatkowo w 2020 roku zmalały przychody ze sprzedaży gry CMS na konsole Nintendo Switch, co związane jest czasem życia produktu i faktem, że w 2019 roku miała miejsce premiera gry. W połowie 2020 roku spółka zakończyła wsparcie gry Car Mechanic Simulator 18 na urządzenia mobilne, w związku z tym od tego momentu nie otrzymuje udziału w przychodach ze sprzedaży gry. W 2020 roku nastąpił wzrost o 38%, w porównaniu do roku 2019, wartości zmiany stanu produktów, co wynika ze zwiększenia nakładów na produkcję w trakcie realizacji. Wzrost nakładów związany jest w głównej mierze ze zmianą struktury zatrudnienia oraz znaczącym wzrostem liczby pracowników, którzy zostali zatrudnieni do realizacji projektu Gearshift.

Podjęte działania Spółki w 2020 roku pozwoliły na zdobycie cennej wiedzy i doświadczenia w zakresie tworzenia symulatorów wyścigów samochodowych, w ocenie zarządu Spółki będzie to miało istotny wpływ na bieżące i kolejne projekty realizowane przez Spółkę.

Z poważaniem,

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Prusaczyk

Członek Zarządu

Wybrane dane finansowe za rok 2020 i 2019

	w tys. zł		w tys. EUR	
	okres	okres	okres	okres
	od 01-01-2020 do 31-12-2020	od 01-01-2019 do 31-12-2019	od 01-01-2020 do 31-12-2020	od 01-01-2019 do 31-12-2019
Przychody netto ze sprzedaży produktów	992	3 334	215	783
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-72	1 810	-16	425
Zysk (strata) brutto	-74	1 778	-16	418
Zysk (strata) netto	-74	1 520	-16	357
Aktywa / Pasywa razem	8 135	6 945	1 763	1 631
Aktywa trwałe	56	86	12	20
Aktywa obrotowe	8 079	6 860	1 751	1 611
Kapitał własny	5 474	5 548	1 186	1 303
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 661	1 397	577	328

Powyższe dane finansowe za lata 2020 i 2019 zostały przeliczone na EUR według średniego kursu ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 31.12.2020 roku i 31.12.2019 roku, wynoszącego:

31.12. 2020 r.	4.6148 PLN za 1 EUR
31.12. 2019 r.	4.2585 PLN za 1 EUR

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2020

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2020 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2020

Sprawozdanie Zarządu Spółki z działalności w roku 2020 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 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 największe przychodów,	TAK	
3.3.	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
3.4.	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5.	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6.	dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7.	zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
3.8.	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),	NIE	Spółka nie zamierza sporządzać prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.
3.9.	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10.	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
3.11.	<i>(skreślony)</i> ,	-	
3.12.	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13.	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
3.14.	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.	<i>(skreślony)</i> ,	-	
3.16.	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
3.17.	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
3.18.	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
3.19.	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	
3.20.	informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21.	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	

3.22.	<i>(skreślony).</i>	-	
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.		
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.gpwinfostrefa.pl .	NIE	Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującą się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl , jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Strefa inwestorska” na stronie www.eccgames.pl
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1.	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2.	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikuje takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Na dzień publikacji niniejszego oświadczenia, nie może zadeklarować, iż będzie przynajmniej 2 razy w roku, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami. Emitent nie wyklucza jednak zmiany swojego stanowiska odnośnie stosowania tej zasady w przyszłości. Emitent przy współpracy z Autoryzowanym Doradcą będzie jednak organizować spotkania z inwestorami, analitykami i mediami tak często, jak będzie to możliwe i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania Spółki.
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo	TAK	

	mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.		
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	NIE	Spółka nie posiada narzędzi umożliwiających wymuszenie takich decyzji na akcjonariuszach. Organem decyzyjnym w zakresie wypłaty dywidendy jest Walne Zgromadzenie.
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	NIE	W chwili obecnej zasada ta nie jest stosowana przez Emitenta. Z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do informacji dających wystarczający obraz sytuacji Spółki, Zarząd Emitenta nie widzi w chwili obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.
16a.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
17.	<i>(skreślony).</i>	-	

Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego

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

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Pruaszczyk

Członek Zarządu

Oświadczenie dotyczące wyboru firmy audytorskiej

Zarząd ECC Games S.A. oświadcza, że firma audytorska uprawniona do badania rocznego sprawozdania finansowego, dokonująca badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego ECC Games S.A. za rok 2020 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 2020 spełniają warunki do wyrażenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Pruaszczyk

Członek Zarządu