



Raport roczny za rok 2021

ECC Games S.A.

Warszawa, dnia 21 marca 2022 roku

Spis treści

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE.....	3
Zarząd	3
Rada Nadzorcza	3
List do Akcjonariuszy.....	4
Wybrane dane finansowe za rok 2021 i 2020	7
Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2021	7
Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2021	7
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego	7
Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego stanowi załącznik do niniejszego raportu.	7
Informacje na temat stosowania ładu korporacyjnego przez Emitenta	7
Oświadczenia Zarządu.....	11
Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego	11
Oświadczenie dotyczące wyboru firmy audytorskiej	11

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
Tomasz Wojtaszek	–	Członek Rady Nadzorczej

List Zarządu ECC GAMES

Warszawa, 21.03.2022

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

Przekazujemy Państwu Sprawozdanie Zarządu ECC GAMES S.A. z działalności Spółki i roczne sprawozdanie finansowe za 2021 rok.

W roku ubiegłym, a także w pierwszych miesiącach bieżącego roku, Zarząd ECC GAMES konsekwentnie realizował cel strategiczny, którym jest zostanie rozpoznawalnym globalnie, wyspecjalizowanym producentem gier o tematyce samochodowej zarówno na PC / konsole, jak i na urządzenia mobilne.

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

Premiera gry DRIFT21

Najważniejszym wydarzeniem w 2021 roku, było zakończenie prac nad tytułem oraz premiera wersji 1.0 gry DRIFT21, która miała miejsce w dniu 10 czerwca. Dodatkowo po premierze miały miejsce dwie aktualizacje gry, dzięki którym uzupełniona została gama silników samochodowych o silnik typu BOXER, a gracze otrzymali możliwość driftowania kultowym samochodem Toyota AE86. Na uwagę zasługuje pozyskanie licencji marki Toyota, której samochody są bardzo powszechne w świecie motorsportu, ale licencje na wykorzystanie samochodów tej marki w grach komputerowych w ostatnich latach nie były wydawane. Od momentu rozpoczęcia sprzedaży gry w wersji early acces (wczesny dostęp) do premiery gry w wersji 1.0., prowadzono liczne działania mające na celu udoskonalenie i optymalizację modelu jazdy i poczucia zachowania samochodów, w celu jak najwierniejszego odzwierciedlenia rzeczywistych zachowań samochodów w grze oraz rozbudowę trybów rozgrywki w odpowiedzi na liczne pytania i sugestie graczy. W ocenie Zarządu, działania te zakończyły się sukcesem, pełna wersja gry została przyjęta przez graczy dużo lepiej, a pojawiające się komentarze potwierdzają, że bolączki wersji early access (wczesny dostęp) zostały wyeliminowane lub znacząco usprawnione. Od premiery pełnej wersji, gra otrzymała 80% pozytywnych komentarzy, co przełożyło się na uzyskanie oceny „Bardzo pozytywne” na platformie Steam, dzięki czemu średnia ocena wszystkich graczy również uległa poprawie i plasuje się na poziomie „W większości pozytywne”. Pojawiające się negatywne komentarze, w większości przypadków związane są z wysokim progiem wejścia do gry, który wynika z faktu, że

gra jest symulatorem driftu, a nie grą trybu arcade. Jednak po zrozumieniu mechanizmów działania gry, gracze doceniają złożoność i ilość dostępnych modyfikacji, które w każdym wariantcie zmieniają sposób zachowania samochodu, tak jak ma to miejsce w rzeczywistym motorsporcie. Jednym z celów działania spółki jest specjalizacja w tworzeniu symulatorów jazdy samochodem, a gra DRIFT21 jest dużym krokiem w realizacji tego celu. Od momentu rozpoczęcia sprzedaży gry w trybie early access do końca grudnia 2021 roku liczba sprzedanych kopii gry, po uwzględnieniu zwrotów, wynosiła 52 322. Łączne nakłady na wytworzenie gry DRIFT21 wyniosły 5,7 mln zł i zostały przeniesione w Bilansie Spółki z produkcji w toku na wyroby gotowe, których wartość księgowa została obniżona o 1,2 mln zł w związku z rozpoznaniem przychodów z tytułu zaliczek otrzymanych od wydawcy na produkcję gry, co związane jest z zakończeniem prac produkcyjnych i rozpoczęciem sprzedaży pełnej wersji gry. W ocenie Zarządu istotnym elementem związanym ze sprzedażą gry będzie jej wydanie na konsole do gier, Zarząd Spółki jest w trakcie negocjowania warunków wydania gry na tych platformach.

Rozwój gry Car Mechanic Simulator Racing

Prężnie rozwijał się również zespół gier mobilnych, który pracuje nad grą Car Mechanic Simulator Racing oraz nad kolejnym tytułem mobilnym o tematyce motoryzacyjnej. Prace nad grą mobilną Car Mechanic Racing przebiegają zgodnie z założeniami i są na ostatnim etapie przed pełnym launchem planowanym w drugim kwartale 2022 roku. Dokładna data będzie uzależniona od wyników prowadzonych testów i liczby koniecznych do wprowadzenia modyfikacji i optymalizacji.

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 2021 roku ukończona została wersja alpha silnika Gearshift, w której założone w projekcie komponenty sztucznej inteligencji są stabilne. Trwają prace nad optymalizacją sterowania urządzeniami peryferyjnymi, rozpoczął się proces testów percepcji i immersji odczuć graczy i profesjonalnych kierowców z różnych serii wyścigowych (F3, Rallycross, Lamborghini Cup, Drift etc.). Na bazie silnika powstało demo technologiczne, które będzie wykorzystywane przez Spółkę w rozmowach z zewnętrznymi wydawcami. Wysokość dofinansowania odpowiadająca kosztom poniesionym na realizację projektu w 2021 roku wyniosła ponad 1,76 mln zł. Część dofinansowania w wysokości ok. 1,54 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 219 tys. zł, dotycząca kosztów rozliczanych w Kosztach Ogólnych Zarządu, została rozpoznana jako pozostały przychód operacyjny. W związku z brakami kadrowymi w porównaniu do założeń projektu, Spółka otrzymała zgodę od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju na wydłużenie realizacji projektu do końca 2022 roku.

Komentarz do osiągniętych wyników finansowych w 2021 roku

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 4 mln zł, na co wpłynęły przychody ze sprzedaży produktów w wysokości prawie 1,97 mln zł oraz zmiana stanu produktów w wysokości 2,06 mln zł. Wzrost przychodów ze sprzedaży produktów w 2021 roku, w porównaniu do 2020 roku wynika w głównej mierze z zakończenia prac nad grą DRIFT21 i rozpoznananiem zaliczek na development gry w wysokości 1,18 mln zł, które prezentowane były w Bilansie w pozycji rozliczenia międzyokresowe. Przychody ze sprzedaży gry CMS na platformie Nintendo Switch wyniosły w 2021 roku 0,72 mln zł i były o 5% wyższe od przychodów zrealizowanych z tego samego tytułu w 2020 roku. Na zmianę stanu produktów wpływają w głównej mierze dwa elementy, pierwszym z nich są nakłady poniesione na produkcję nowych produktów, które podlegają pomniejszeniu o przychody ze sprzedaży produktów gotowych, których wartość księgowa nie została jeszcze rozliczona. W 2021 roku nakłady na produkcję w toku wyniosły 3,24 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. W analizowanym okresie nastąpił znaczący wzrost kosztów działalności operacyjnej, w porównaniu do kosztów poniesionych w 2020 roku, co wynika w większości ze wzrostu kosztów usług obcych. Wzrost kosztów usług obcych związany jest z nawiązaniem współpracy z kontrahentami wykonującymi zlecenia w oparciu o umowy typu B2B, kosztem wynajmu samochodów oraz toru wyścigowego na potrzeby badań B+R realizowanych w projekcie Gearshift, a także zwiększonych nakładów na działania marketingowe obejmujące przygotowanie materiałów reklamowych (trailerów) oraz promocję w social mediach. Wzrost straty w 2021 roku, w porównaniu do wyniku za 2020 rok, wynika z braku przychodów z gry Car Mechanic Simulator 18, które były realizowane przez Spółkę w pierwszej połowie 2020 roku, a także wyższymi kosztami usług obcych opisanymi powyżej.

Bardzo dziękujemy wszystkim pracownikom i akcjonariuszom ECC GAMES za rok poprzedni i życzymy, aby 2022 r. był kolejnym rokiem w realizacji celu strategicznego, jakim jest zostanie rozpoznawalnym globalnie, wyspecjalizowanym producentem gier o tematyce samochodowej.

Z poważaniem,

Piotr Wątrucki

Prezes Zarządu

Jakub Traczyk

Członek Zarządu

Marcin Prusaczyk

Członek Zarządu

Wybrane dane finansowe za rok 2021 i 2020

	w tys. zł		w tys. EUR	
	okres	okres	okres	okres
	od 01-01-2021 do 31-12-2021	od 01-01-2020 do 31-12-2020	od 01-01-2020 do 31-12-2020	od 01-01-2020 do 31-12-2020
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 967	992	428	215
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-456	-72	-99	-16
Zysk (strata) brutto	-467	-74	-102	-16
Zysk (strata) netto	-467	-74	-102	-16
Aktywa / Pasywa razem	10 924	8 135	2 375	1 763
Aktywa trwałe	61	56	13	12
Aktywa obrotowe	10 863	8 079	2 362	1 751
Kapitał własny	7 802	5 474	1 696	1 186
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 123	2 661	679	577

Powyższe dane finansowe za lata 2021 i 2020 zostały przeliczone na EUR według średniego kursu ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 31.12.2021 roku i 31.12.2020 roku, wynoszącego:

31.12. 2021 r.	4.5994 PLN za 1 EUR
31.12. 2020 r.	4.6148 PLN za 1 EUR

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2021

Roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2021 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Sprawozdanie Zarządu z działalności ECC Games S.A. w roku 2021

Sprawozdanie Zarządu Spółki z działalności w roku 2021 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 2021 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 2021 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