

**Tytuł: Złożenie wniosku w ramach konkursu 1/1.2/POIR 2019_GAMEINN
organizowanego przez NCBiR Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020**

Postawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Zarząd ECC Games S.A. („Spółka” lub „Emitent”) informuje, że w dniu dzisiejszym złożył wniosek o dofinansowanie w ramach programu 1/1.2/POIR 2019_GAMEINN organizowanego przez NCBiR „Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020” projektu o tytule: GearShift – budowa silnika zachowania kołowych pojazdów mechanicznych oraz generowania plansz w oparciu o algorytmy sztucznej inteligencji na bazie platformy Unreal Engine.

Celem projektu jest opracowanie innowacyjnego w skali globalnej silnika zachowania pojazdów oraz generowania tras w dynamicznym środowisku gier. Tworzony przez Spółkę silnik będzie uniwersalnym narzędziem, pozwalającym dowolnemu zespołowi developerskiemu pracującemu w silniku Unreal tworzyć zaawansowane gry o tematyce motoryzacyjnej.

Rezultaty projektu wdrożone zostaną w działalności Emitenta w formie:

- (1) Wykorzystania silnika w grach wyścigowych tworzonych przez Spółkę. Gry dedykowane będą dla fanów motoryzacji, którzy poszukują tytułu charakteryzującego się realistycznym modelem jazdy a także wymagających modelem rozgrywki, dzięki wysokiej sztucznej inteligencji przeciwników. Gry będą sprzedawane w formie cyfrowej poprzez platformy sprzedażowe takie jak np.: Steam, Appstore, Google Play.
- (2) Udzielania licencji na korzystanie z opracowanego silnika zachowań pojazdów w dynamicznym środowisku gier. Oferta licencji na korzystanie z systemu będzie kierowana do innych studiów deweloperskich, które będą chciały wykorzystać silnik fizyczny w swoich grach, a licencja na produkt udzielana będzie w dwóch opcjach: (a) licencja na korzystanie z silnika zachowań pojazdów w dynamicznym środowisku gier, (b) licencja na korzystanie z silnika zachowań pojazdów w dynamicznym środowisku gier z pełnym wsparciem technicznym.

Koszty kwalifikowane: 7 789 816,25 PLN

Dofinansowanie: 5 592 306,25 PLN