



Przedsięwzięcie zrodzone z pasji do motoryzacji



- Studio skupia entuzjastów motoryzacji, którzy realizują swoją pasję do samochodów i sportów motorowych, **tworząc gry o tematyce motoryzacyjnej.**
- W celu zagwarantowania możliwie najwyższego poziom realizmu w swoich produkcjach, **ECC Games ściśle współpracuje z zawodowymi kierowcami i mechanikami**, w tym z Pawłem Groszem z teamu Drift Patriot, wicemistrzem serii Drift Open 2017.



Doświadczony zespół łączący odpowiednie kompetencje



Piotr Wątrucki
CEO & Współzałożyciel

- Zarządza Spółką, odpowiedzialny za Business Development oraz koordynację kluczowych projektów Spółki.
- Od kilkunastu lat związany z branżą gier komputerowych, pracował dla CI Games, min. przy Sniper: Ghost Warrior 1.



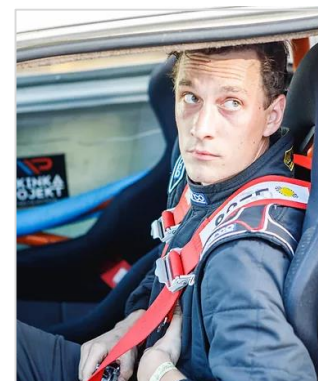
Marcin Prusaczyk
CFO

- Odpowiada za opracowanie i wdrożenie strategii finansowej Spółki, przygotowanie rocznych budżetów, długoterminowych planów finansowych, jak i relacje inwestorskie.
- Posiada 9 letnie doświadczenie w sektorze finansowym, w tym 3 letnie w audycie finansowym KPMG.



Jakub Traczyk
Kierownik Produkcji

- W Spółce odpowiada za projektowanie, programowanie gier oraz rekrutację i nadzorowanie pracy zespołu programistów.
- Zajmuje się produkcją gier komputerowych od kilkunastu lat. Prowadził projekty dla CI Games w tym m.in.: Sniper: Ghost Warrior 1, Terrorist Takedown 3.



Paweł Grosz
Kierowca Wyścigowy

- Licencjonowany kierowca driftowy. Zawodnik serii Drift Masters oraz Drift Open. Wicemistrz Pucharu Polski w sezonie 2017.
- Odpowiada za testowanie modelu fizyki jazdy.

Potencjał zajęcia pozycji lidera w segmencie gier motoryzacyjnych



Kim jesteśmy?

- ECC Games to dynamicznie rozwijający się producent gier komputerowych i mobilnych, od lutego 2019 r. notowany na rynku NewConnect.
- Spółka zatrudnia zespół 30 profesjonalistów składający się z programistów, grafików i testerów z bogatym doświadczeniem.
- Na swoim koncie Emitent posiada m.in. sukces gry "Car Mechanic Simulator" w wersji na urządzenia mobilne oraz konsole Nintendo Switch. Do końca tego roku Spółka planuje soft launch gry Car Mechanic Simulator Racing.
- Najnowsza i zarazem największa produkcja ECC Games, realizowana wspólnie z firmą 505 Games, to DRIFT21 – tytuł wydany w formule *early access* w maju tego roku.

Specjalizacja

- ECC Games specjalizuje się w produkcji gier z segmentu średnio-budżetowego o tematyce motoryzacyjnej.
- Spółka zatrudnia entuzjastów motoryzacji, którzy w swojej pracy realizują pasję do samochodów i sportów motorowych.

Strategia

- Emitent dąży w perspektywie najbliższych lat do stania się jedną z wiodących firm tworzących gry o tematyce motoryzacyjnej.
- Studio zamierza wydawać gry na platformy stacjonarne jak i mobilne, dywersyfikując w ten sposób kanały dystrybucji.
- ECC Games planuje wydawać kolejne wersje swoich gier oraz nowe tytuły w cyklach 2 - 3 lat, a także wydawać wiele cyklicznych aktualizacji gier podtrzymujących sprzedaż w długim okresie czasu.

Renomowani Partnerzy

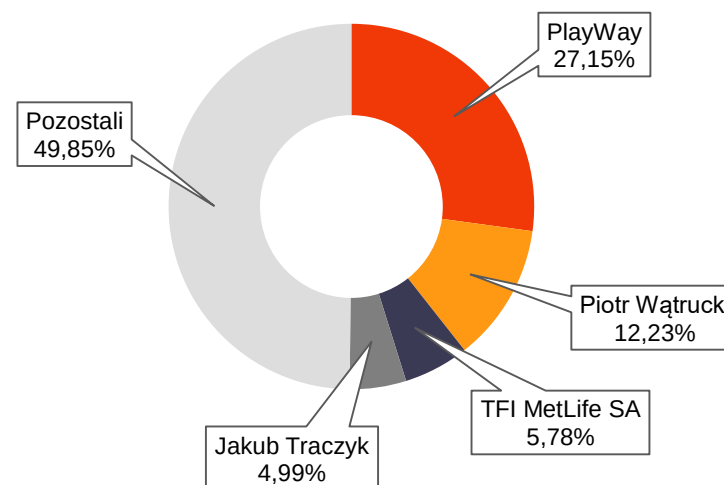


Spółka współpracuje z globalnym wydawcą posiadającym know-how w zakresie gier motoryzacyjnych, firmą 505 Games, która wydała m.in. grę Assetto Corsa w nakładzie ponad 2,5 mln kopii.



Jednym z głównych akcjonariuszy Spółki posiadającym 27,15% akcji jest PlayWay, wiodący polski producent i wydawca gier komputerowych i mobilnych, wyceniany na ok. 3 miliardy złotych na rynku głównym GPW.

Akcjonariat



Kluczowe wydarzenia w historii Spółki

2010

2010
Założenie
Spółki
Eccentricity

2011
Wydanie
pierwszej gry
Roll in the Hole

#1 gra

2014
Założenie ECC Games
Sp. z o.o. oraz
pozyskanie kapitału od
funduszu VC Inovo

Inwestycja
funduszu

INOVO
VENTURE PARTNERS



2016
Rozpoczęcie współpracy
z PlayWay S.A. oraz
dołączenie PlayWay S.A.
do akcjonariatu

2017
Premiera gry
Bestseller - BigFish

2017



2017
Premiera gry
Darkest Hunters

2017
Przekształcenie
Spółki w spółkę
akcyjną



2017
Premiera gry
Car Mechanic
Simulator 2018

2018

2018
Rozpoczęcie
współpracy z
Ultimate Games S.A.



IPO
2019
Debiut na
New Connect



2019
Premiera gry Car
Mechanic Simulator
2018 na Nintendo
Switch



2019
Dofinansowanie z
NCBR na realizację
projektu GearShift



2019
Rozpoczęcie
współpracy z
505 Games S.p.A.



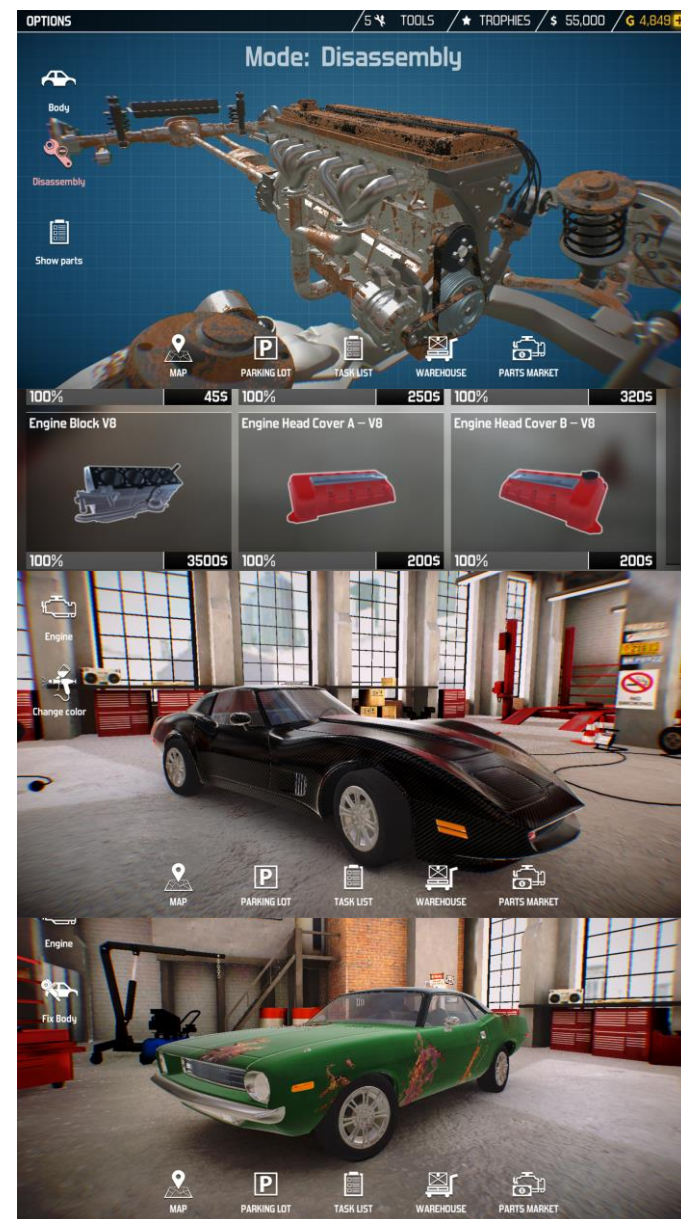
2020
Premiera gry DRIFT21
na Steam w trybie
Early Access

Sukces sprzedażowy gry Car Mechanic Simulator

Charakterystyka gry



- Gra, w której gracz wciela się w aspirującego mechanika samochodowego, którego celem jest wypromowanie swojego warsztatu
- Producent / Wydawca: **ECC Games / PlayWay**
- Premiera wersji mobilnej: **grudzień 2017 r.**
- **Najbardziej popularna i dochodowa** gra mobilna w grupie PlayWay – ponad **24 miliony instalacji** od czasu premiery
- W lutym 2019 r. gra została wydana również na konsole **Nintendo Switch**
- Średnia ocena – **4,4/5**
- Liczba ocen – **ponad 381 tysięcy**
- ARPPU – ok. **42 PLN**
- Retencja po 1 dniu – ok. 30%
- Retencja po 2 dniu – ok. 14%
- Retencja po 3 dniu – ok. 9%
- Retencja po 7 dniu – ok. 4%
- **Liczna baza graczy oraz cenne doświadczenie** zostanie wykorzystane przez Spółkę przy produkcji nowej wersji gry CMS Racing



CMS Racing – szansa na kolejny, jeszcze większy sukces



Charakterystyka gry



- Producent / Wydawca: **ECC Games / PlayWay**
- Planowany soft launch wersji mobilnej – **2020/2021**
- Kontynuacja mobilnej serii gry CMS, koncentrująca się tym razem na **nocnych wyścigach aut**
- Kluczowe cechy nowej gry:
 - **Element rywalizacji** – w postaci multiplayera
 - **Rozbudowany cel gry** – naprawa samochodów, zarabianie, tuning samochodu, wygrywanie wyścigów
 - **Znaczący wzrost ilości i jakości zawartości gry** – ponad 1000 części, poprawa jakości graficznej
 - **Wprowadzenie kampanii dla graczy** (tryb fabularny)
 - **Aktualizacje ciągle** – dedykowany zespół do obsługi gry, zwiększania zawartości gry i wydłużania zainteresowania graczy
 - **Ulepszone techniki monetyzacji gry** – wykorzystanie doświadczenia zebranego przy CMS18
- Ze względu na lepsze warunki wynagradzana z tytułu CMSR w porównaniu do CMS2018 zawarte w umowie z wydawcą oraz większe możliwości monetyzacji nowej gry, Spółka skoncentruje się na realizacji gry CMSR i jednocześnie zakończyła wsparcie gry CMS18



DRIFT 21 – istotny potencjał rozwojowy w długim okresie czasu



Charakterystyka gry

DRIFT21

- Producent / Wydawca: **ECC Games / 505 Games**
- Rodzaj: **Wyścigi / Symulator / Drifting**
- Premiera: **PC – 7 maja 2020 (Early Access)**; planowana także wersja gry na konsole
- Budżet: ok. **1,5 mln euro (Steam)**
- **Aktualizacje:** do tej pory 8 aktualizacji; planowane cykliczne dodatki zawierające nowe tory, samochody, silniki oraz części; tryb multiplayer planowany w październiku 2020
- Liczba samochodów: **12+** (BMW, MAZDA, NISSAN, SUBARU i inne)
- Liczba torów: **11**
- **Projekt długofalowy, nastawiony na wiele aktualizacji podtrzymujących sprzedaż w bardzo długim okresie czasu**

Sprzedaż wiodących gier motoryzacyjnych

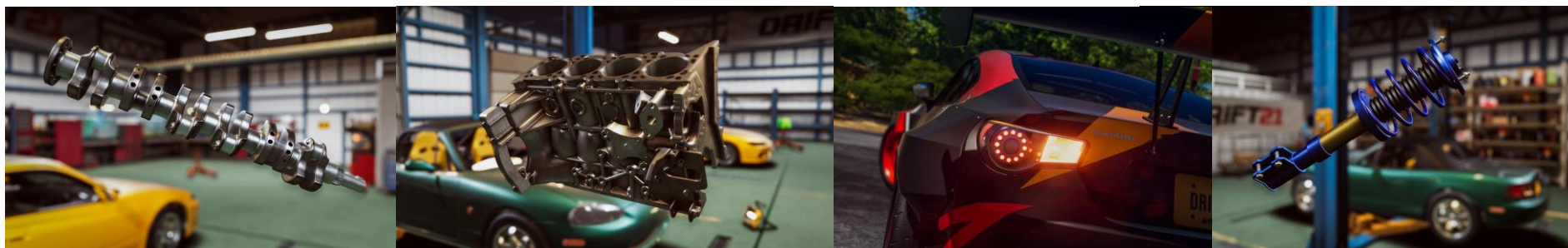
- **83 mln sprzedanych kopii**
- Premiera: 1997 r. (pierwsza edycja)
- Producent: Polyphony Digital
- Wydawca: Sony Interactive Entertainment



- **30 mln sprzedanych kopii**
- Premiera: 2005 r. (pierwsza edycja)
- Producent: Turn 10 Studios
- Wydawca: Microsoft Studios

FORZA
MOTORSPORT

- **2,5 mln sprzedanych kopii**
- Premiera: 2014 r. (pierwsza edycja)
- Producent: Kunos Simulazioni
- Wydawca: 505 Games



Opis projektu: Projekt obejmuje:

- budowę silnika zachowania pojazdów kołowych na bazie platformy Unreal, oraz
- modułów do generowania plansz i fizyki zachowania pojazdów w oparciu o algorytmy sztucznej inteligencji

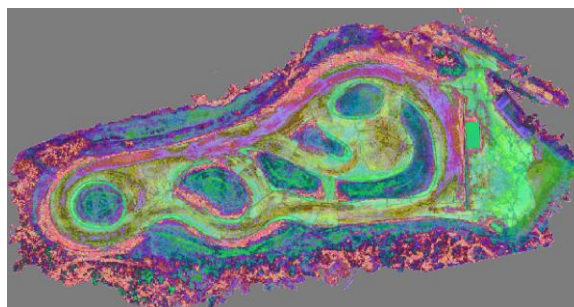
Źródła finansowania: Projekt dofinansowany z Funduszy Europejskich

Łączny koszt projektu: 6,8 mln zł

Dofinansowanie z UE: 4,9 mln zł

Planowana data zakończenia projektu: Wrzesień 2022 r.

Status: Prace rozpoczęto na początku 2020 r. Postęp prac zgodny z harmonogramem. Rezultaty prac zespołu uczenia maszynowego przekraczają założone oczekiwania (stopień predykcji na poziomie 70%). Przygotowana struktura nowego silnika. Nakłady poniesione na realizację projektu w 1H 2020 r. wyniosły ok. 611 tys. zł.



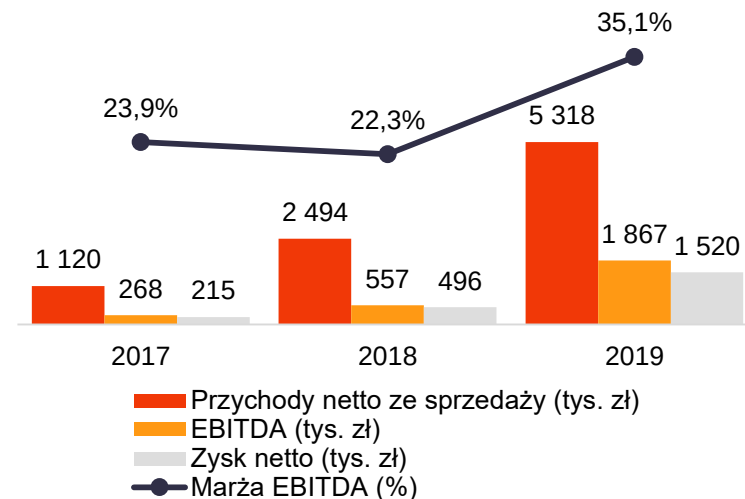
Systematyczny wzrost wyników finansowych ECC Games



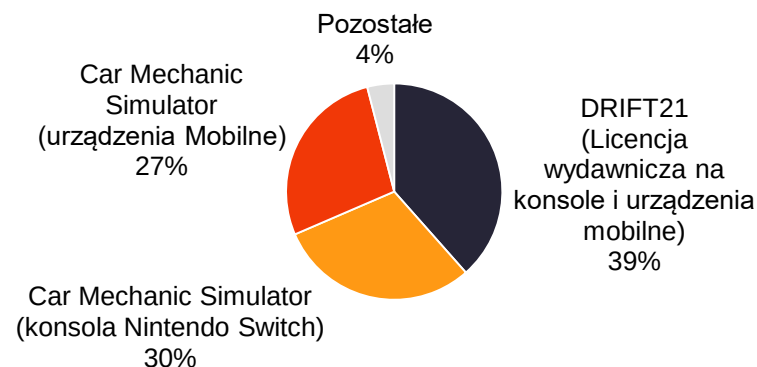
Wybrane dane finansowe

tys. zł	2017	2018	2019	1H19	1H20
Przychody ze sprzedaży	1 120	2 494	5 318	2 168	2 195
Zysk (strata) ze sprzedaży	367	532	1 920	630	116
EBITDA	268	557	1 867	591	310
EBIT	234	502	1 810	533	180
Zysk (strata) netto	215	496	1 520	461	159
Aktywa trwałe	82	112	86	82	98
Aktywa obrotowe, w tym:	2 608	4 171	6 860	4 738	7 619
Zapasy	1 371	2 789	4 797	3 563	6 239
Środki pieniężne	1 115	1 126	1 861	797	483
Aktywa razem	2 690	4 282	6 945	4 821	7 717
Kapitał własny	2 542	4 044	5 548	4 490	5 707
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	147	238	538	331	603
Rozliczenia międzyokresowe	-	-	859	-	1 407
Przepływy netto z działalności operacyjnej	-306	-909	-751	-301	-1 481
Przepływy netto z działalności inwestycyjnej	-31	-85	-1	-28	-142
Przepływy netto z działalności finansowej	1 211	1 005	-16	-	246

Historia przychodów, EBITDA, zysku netto w latach 2017-19

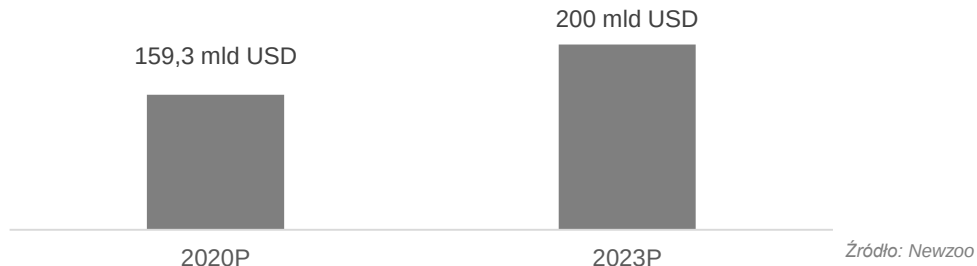


Struktura przychodów netto ze sprzedaży produktów w 2019 r.

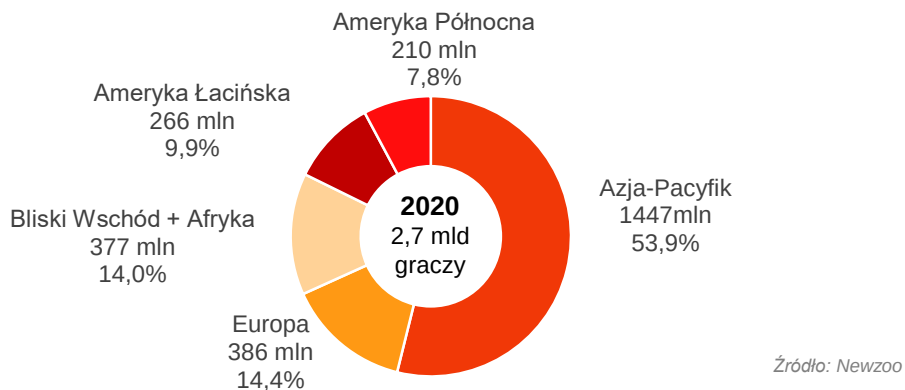


Dynamicznie rozwijający się globalny rynek gier

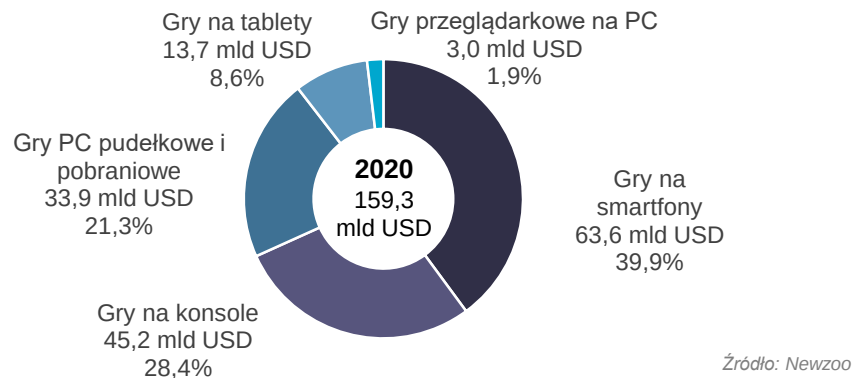
Wartość
ryнку gier w
2020P i 2023P



Struktura
geograficzna
ryнку gier wg
liczby graczy
(2020P)



Rynek gier –
rozbiecie na
platformy
sprzętowe
(2020P)



\$159 mld

Szacowana wartość
globalnego rynku gier
w 2020 r.



+8%

CAGR
globalnego rynku gier
w latach 2020-23



2,7 mld

Liczba graczy
na świecie



Dziękujemy za uwagę