



**RAPORT
CAR MECHANIC SIMULATOR RACING
ZA OKRES OD DNIA 01 GRUDNIA 2022 ROKU
DO DNIA 31 GRUDNIA 2022 ROKU**

Warszawa, dnia 23 stycznia 2023 roku

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

W miesiącu grudniu 2022 r., ECC Games S.A. („Spółka”) prowadziła szereg prac usprawniających i optymalizujących grę Car Mechanic Simulator Racing („Gra”), w szczególności parametrów monetyzacji.

Lista zmian w Grze wprowadzonych w grudniu:

- dodano wystrój świąteczny w garażu,
- dodano nowy, świąteczny samochód - Red Comet,
- dodano nową świąteczną paczkę do kupienia - Car Pack zawierający samochód Red Comet oraz zestawy z walutami,
- zmieniono logo oraz ikony gry na warianty świąteczne,
- zoptymalizowano wagę plików graficznych,
- podniesiono wspierane API, aby lepiej obsłużyć i wspierać telefony z nowszymi wersjami systemu Android.

W grudniu Spółka wdrożyła aktualizacje świąteczne Gry oraz zaktualizowało wspierane API Gry, aby móc publikować w sklepie Google Play nowe aktualizacje. Spółka przygotowała również potrzebne grafiki oraz interfejsy do nowego trybu wyścigów w grze.

Osiągnięte kamienie milowe projektu



Miło nam poinformować, że w grudniu 2022 roku Gra osiągnęła próg pobrań na platformie Google Play “500 tys. +”, przy zachowaniu bardzo wysokich ocen graczy.

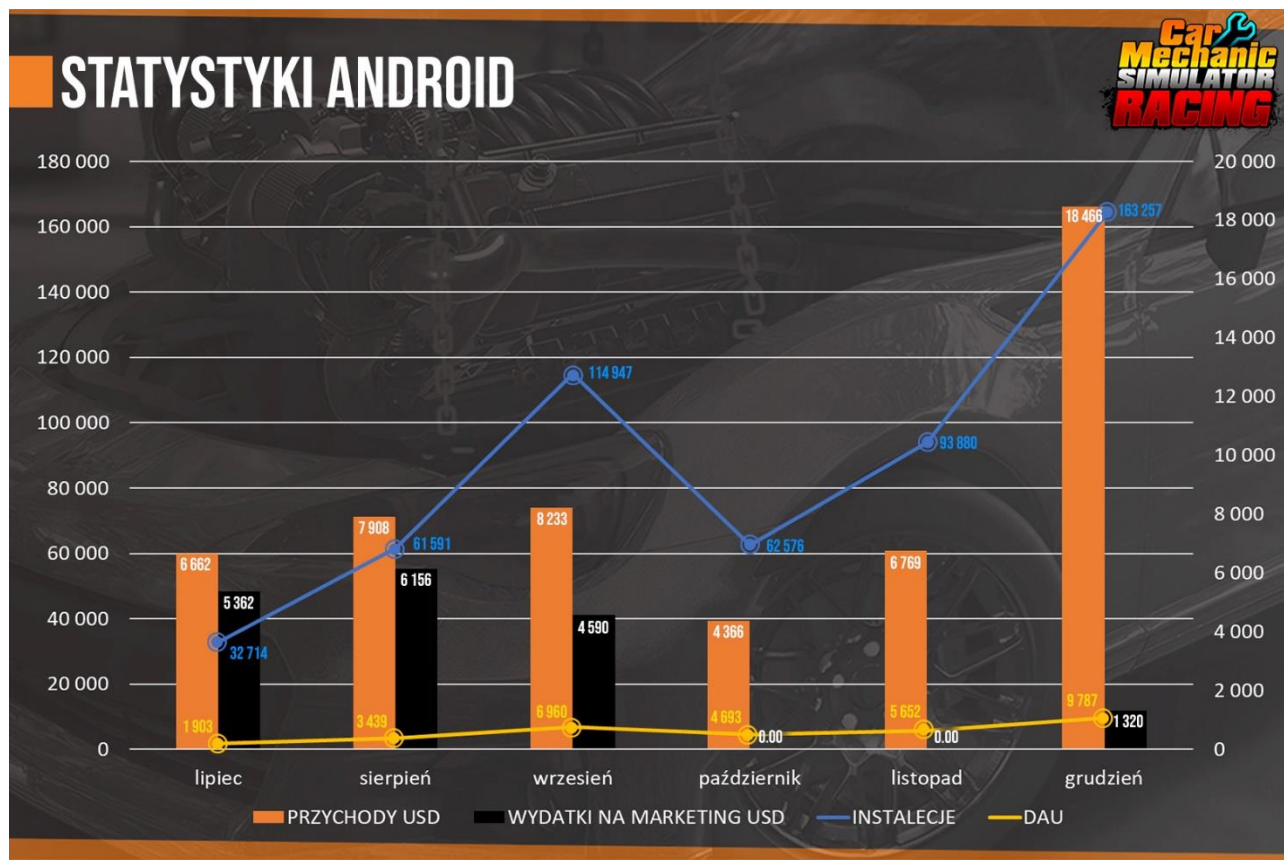
Komentarz do wyników

W drugiej połowie grudnia Spółka wznowiła prowadzenie własnych kampanii marketingowych - koszty tych działań zostały przedstawione na załączonych poniżej szacunkowych wynikach Gry. Ponadto na przełomie listopada i grudnia, podmiot zewnętrzny prowadził działania marketingowe, które wpłynęły na poprawę wyników sprzedażowych Gry na platformie Google Play (wersja Android) - koszty tych działań ponoszone były przez podmiot zewnętrzny, w związku z tym, nie zostały przedstawione na załączonych poniżej szacunkowych wynikach Gry. Zarząd prowadzi rozmowy z podmiotami zainteresowanymi wsparciem Spółki w procesie pozyskiwania użytkowników do Gry. W styczniu planowane jest rozpoczęcie testów marketingowych przez kolejny podmiot zewnętrzny. Ich efekty Spółka będzie oceniać w miesiącu lutym.

Z poważaniem,
Zarząd ECC GAMES S.A.

Wybrane szacunkowe dane:

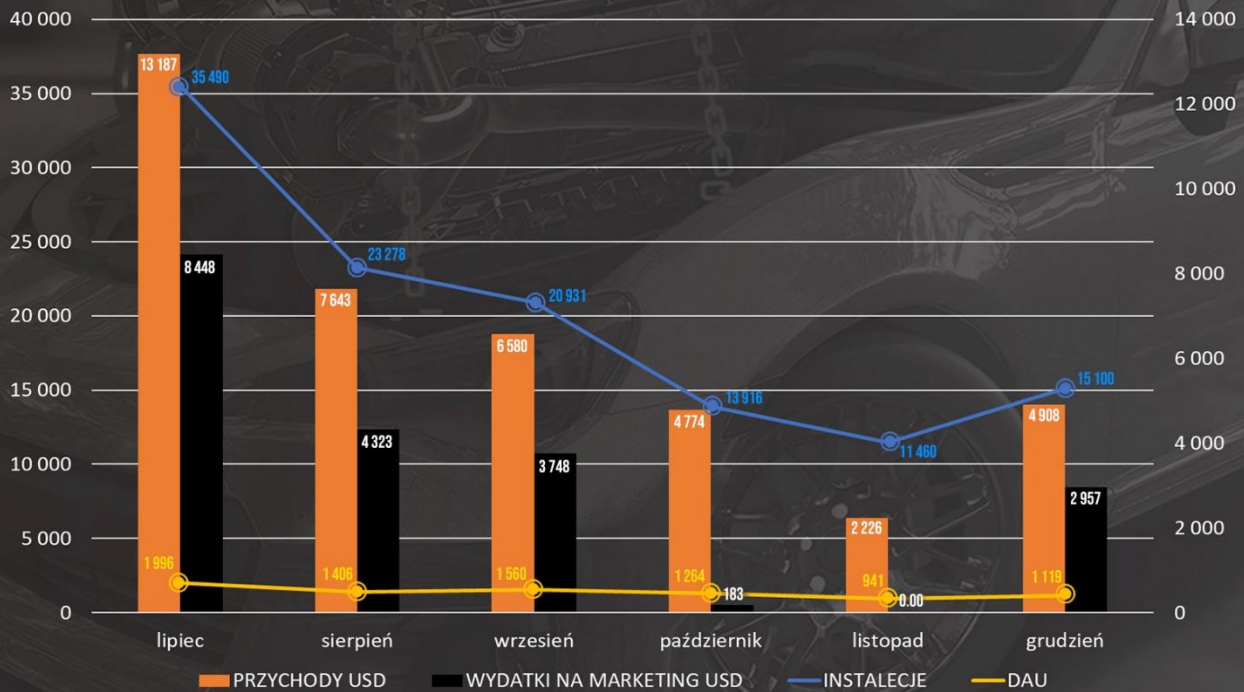
Łączna liczba instalacji do dnia publikacji raportu ok. 767 tys. sztuk.



STATYSTYKI ANDROID

INSTALACJE:		DAU:	
LIPIEC:	32 714	LIPIEC:	1 903
SIERPIEŃ:	61 591	SIERPIEŃ:	3 439
WRZESIEŃ:	114 947	WRZESIEŃ:	6 960
PAŹDZIERNIK:	62 576	PAŹDZIERNIK:	4 693
LISTOPAD:	93 880	LISTOPAD:	5 652
GRUDZIEŃ:	163 257	GRUDZIEŃ:	9 787
CAŁKOWITE PRZYCHODY:		WYDATKI NA MARKETING:	
LIPIEC:	6 661.76 \$	LIPIEC:	5 362.13 \$
SIERPIEŃ:	7 908.13 \$	SIERPIEŃ:	6 155.93 \$
WRZESIEŃ:	8 232.69 \$	WRZESIEŃ:	4 589.86 \$
PAŹDZIERNIK:	4 366.38 \$	PAŹDZIERNIK:	0.00 \$
LISTOPAD:	6 768.65 \$	LISTOPAD:	0.00 \$
GRUDZIEŃ:	18 466.23 \$	GRUDZIEŃ:	1 320.46 \$

STATYSTYKI IOS



STATYSTYKI IOS



INSTALACJE:

LIPIEC:	35 490
SIERPIEŃ:	23 278
WRZESIEŃ:	20 931
PAŹDZIERNIK:	13 916
LISTOPAD:	11 460
GRUDZIEŃ:	15 100

DAU:

LIPIEC:	1 996
SIERPIEŃ:	1 406
WRZESIEŃ:	1 560
PAŹDZIERNIK:	1 264
LISTOPAD:	941
GRUDZIEŃ:	1 119

CAŁKOWITE PRZYCHODY:

LIPIEC:	13 186.77 \$
SIERPIEŃ:	7 642.81 \$
WRZESIEŃ:	6 580.47 \$
PAŹDZIERNIK:	4 774.06 \$
LISTOPAD:	2 226.25 \$
GRUDZIEŃ:	4 907.55 \$

WYDATKI NA MARKETING:

LIPIEC:	8 448.38 \$
SIERPIEŃ:	4 323.07 \$
WRZESIEŃ:	3 747.82 \$
PAŹDZIERNIK:	182.85 \$
LISTOPAD:	0.00 \$
GRUDZIEŃ:	2 956.56 \$