

1. Na czym ma polegać przełomowość projektu GearShift z technicznego punktu widzenia?

W sposobie opisu symulacji fizyki, pracujemy nad odmiennym, do obecnych standardów, podejściem do wielu elementów fizyki zachowania pojazdów kołowych. Projekt będzie posiadał kilka faz wdrożeniowych, wprowadzających kolejne udoskonalenia symulacji. Dokładny opis techniczny stanowi tajemnicę technologiczną spółki.

2. W materiałach prasowych Prezes wspomina o co najmniej dwóch tytułach, które mają powstać w oparciu o silnik Gearshift.

Czytamy, że mogą to być gry związane z różnymi dyscyplinami motosportu jak rally cross, czy nawet F1. Jak wiemy, konkurencja w tych segmentach jest bardzo silna, w jaki sposób ECC Games chce przekonać do siebie graczy mających do dyspozycji wiele dopracowanych i rozbudowanych tytułów?

Silnik GearShift powstaje z myślą o wykorzystaniu go w kilku kolejnych projektach. Wykonanie silnika to duży koszt dla Spółki, jednakże możliwość wykorzystania go w przyszłych grach w ocenie Zarządu pozwoli zredukować przyszłe koszty kolejnych produkcji Spółki. Silnik projektowany jest jako uniwersalne narzędzie pozwalające tworzyć różnego rodzaju gry. Spółka bazując na obserwacjach potrzeb graczy projektuje gry zawierające unikalne mechaniki zapewniające im najwyższe możliwe zainteresowanie. To właśnie unikalne cechy projektów pozwalają sprzedawać produkcje na rynku wysoko budżetowych konkurentów. Dobrym przykładem jest projekt Drift21, który mimo niskiego, jak na grę tego typu, budżetu jest porównywany przez graczy do produkcji wysoko budżetowych, a jego ocena w sklepie STEAM stale rośnie. Spółka stale poszukuje najlepszych możliwych do realizacji projektów.

3. Sztuczna inteligencja w projekcie Gearshift ma bazować w oparciu o telemetrię pojazdów. Jak to osiągnąć z jednym samochodem testowym wykorzystywanym do tego projektu (samochód do driftu)? Czy do takich testów nie jest potrzebna większa baza pojazdów?

Telemetria realnego pojazdu to tylko jedna ze składowych potrzebnych, aby nasz system zadziałał. Testy prowadzone są na kilku pojazdach i oprócz danych telemetrycznych zbieramy również inne parametry, które wykorzystujemy przy tworzeniu silnika. Wspomniany przez państwa samochód jest narzędziem marketingowym projektu dlatego będzie pojawiał się w materiałach promocyjnych, ale nie jedynym, o który opieramy nasze testy.

4. W wywiadach Prezes wspomina o możliwości licencjonowania projektu, kto mógłby być zainteresowany taką współpracą? Być może jakiś podmiot wyraził wstępne zainteresowanie Państwa projektem?

Przyczyną powstawania projektu było nasze realne zapotrzebowanie na taką technologię i brak możliwości jej zakupu na rynku. Z rozmów prowadzonych z innymi developerami jesteśmy przekonani, że istnieje całkiem duże zapotrzebowanie na takie rozwiązanie. Obecnie projekt nadal jest w fazie badawczo rozwojowej, dlatego nie prowadzimy jeszcze konkretnych rozmów dotyczących licencjonowania tej technologii, wierzymy jednak, że zapotrzebowanie na nią będzie spore. Należy pamiętać również, że naszym głównym celem jest użycie tworzonych technologii do usprawnienia procesu tworzenia naszych wewnętrznych produkcji i tu widzimy największe korzyści.

5. W raporcie okresowym za II kwartał 2021 nie przedstawili Państwo szczegółowych informacji nt. CMSR. Prosimy o informację czy należy spodziewać się ukończenia gry w bieżącym roku? Na jakim etapie są obecnie prace?

Zgodnie z wcześniejszymi raportami Spółki, duża część zespołu koncentruje się obecnie na rozwoju działu tworzącego gry mobilne. Spółka prowadzi działania związane z zatrudnieniem nowych członków zespołu mobilnego. Prowadzone są również rozmowy z potencjalnymi partnerami biznesowymi w celu poszerzenia niezbędnego "know-how". Obecnie Spółka koncentruje się na projekcie CMSR, w szczególności nad optymalizacją systemów monetyzacji gry, analizy danych oraz mechanizmów do A-B testów. CMSR stanowi bardzo istotny projekt w portfelu Spółki i jego dopracowanie jest kluczowe w jej strategii. Naszym celem jest stworzenie gry, która będzie znacząco lepsza od poprzedniej części. To bardzo istotny dla spółki projekt, nauczeni więc doświadczeniem chcemy dopracować produkcję przed jej pełnym wydaniem.

6. Jesteśmy świadomi, że Spółka nie ma możliwości bezpośredniego wpływania na przebieg kampanii marketingowej Drift21 prowadzonej przez wydawcę, jednak czy otrzymali Państwo jakiegokolwiek informacje, jakie konkretnie kroki będzie podejmować 505 Games w celu dalszej promocji gry? Zgodnie z ostatnim raportem okresowym, budżet marketingowy na tę produkcję na koniec czerwca nie został wykorzystany nawet w 1/3.

Spółka prowadzi stałą komunikację z wydawcą gry 505 Games, mimo, że nie ma bezpośredniego wpływu na przebieg kampanii reklamowej prowadzonej przez wydawcę, stara się w zakresie swoich możliwości dopilnować, aby działania marketingowe były realizowane zgodnie z ustaleniami i wpływały na

zwiększenie poziomu rozpoznawalności tytułu i poziomu przychodów ze sprzedaży. Spółka skupiła się również na bezpośrednim kontakcie z "youtuberami" ponieważ widziała, że zadanie to nie zostało odpowiednio przeprowadzone przez wydawcę gry. Spółka prowadzi działania mające na celu zwiększenie działań marketingowych i wykorzystanie całego budżetu marketingowego, szczegóły tych działań nie mogą zostać upublicznione.

7. Czy Spółka nie dostrzega konfliktu interesów z wydawcą 505 Games, który w naszej ocenie będzie jednak promował tytuł Asseto Corsa, tytuł bardziej znany i rozpoznawalny wśród sim racingowych i sim driftowych graczy?

Zdaniem Zarządu gra Drift21 jest dobrym uzupełnieniem rynku i nie stanowi bezpośredniej konkurencji dla gry Asseto Corsa.

8. Czy i kiedy przedstawią Państwo harmonogram planowanych aktualizacji Drift21?

Aktualizacje czekają na wyznaczenie terminu publikacji przez wydawcę gry firmę 505 Games.

9. Kiedy wejdzie w życie aktualizacja dla Drift21, o której wspominają Państwo w raporcie okresowym za II kwartał 2021?

Spółka ma kilka gotowych aktualizacji, które czekają na wydanie przez wydawcę gry firmę 505 Games.

10. Jakie jeszcze elementy planują Państwo dodać do gry Drift21?

Przygotowane aktualizacje zawierają między innymi dodatkowy samochód i nowy silnik wraz z wszystkimi częściami tuningowymi oraz nowymi wyzwaniem. Kolejne aktualizacje będą uzależnione od ustaleń z wydawcą gry firmą 505 Games.

11. Czy Spółka prowadzi rozmowy z innymi producentami samochodów, celem uzyskania od nich licencji na wykorzystanie ich znaku towarowego w grze? Jeśli tak, to z jakimi? Na jakim są etapie?

Tak, prowadzimy takie rozmowy. Przed podpisaniem finalnej umowy nie możemy ujawnić nazw marek z którymi prowadzimy negocjacje. Jedna

umowa jest bliska podpisania. O powodzeniu tej operacji spółka będzie informowała odpowiednim komunikatem.

12. Czy możemy liczyć na lepszą koordynację działań marketingu? (obecnie prowadzą Państwo osobne kanały dla ECC, Drift21, Gearshift + Tasiem), gdzie np. na fanpage Drift21 ukazują się nowe treści, a na fanpage ECC Games ostatni wpis miał miejsce 17 września 2019 roku (!)

Pracujemy nad ujednoczeniem kanałów informacyjnych. Spółka obecnie opracowuje strategię działań komunikacyjnych, która będzie wdrażana w przyszłym okresie.

13. Czy możemy liczyć na "porządną" aktualizację profilu ECC Games na Twitterze? Ostatni tweet jest z 2017r. (!) Twitter jest najtańszym, najszybszym i najprostszym narzędziem do wymiany informacji z graczami i akcjonariuszami, który nie wymaga dodatkowych nakładów finansowych.

Pracujemy nad ujednoczeniem kanałów informacyjnych. Spółka obecnie opracowuje strategię działań komunikacyjnych, która będzie wdrażana w przyszłym okresie.

14. Ponownie pragniemy prosić o poprawienie komunikacji z akcjonariuszami. W obecnej chwili realizujecie Państwo trzy duże i złożone projekty, dlatego proponujemy aby publikowali Państwo krótki, comiesięczny raport z postępu prac Spółki.

Spółka obecnie opracowuje strategię działań komunikacyjnych, która będzie wdrażana w przyszłym okresie. Raport kwartalny opublikowany 16 sierpnia 2021 roku, czyli 4 dni przed otrzymaniem pytań, zawierał szczegółowy opis postępów prac nad poszczególnymi projektami.