



**RAPORT
CAR MECHANIC SIMULATOR RACING
ZA OKRES OD DNIA 01 LISTOPADA 2022 ROKU
DO DNIA 30 LISTOPADA 2022 ROKU**

Warszawa, dnia 22 grudnia 2022 roku

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

W miesiącu listopad 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 opracowywanych w listopadzie:

W listopadzie Spółka była skupiona na poprawkach systemu analitycznego potrzebnego do prowadzenia testów we współpracy z zewnętrznymi podmiotami, na przygotowaniu rozszerzenia świątecznego opublikowanego w grudniu oraz na zmianach bibliotek wymaganych przez platformy sprzedaży. Spółka przygotowała również koncepcję oraz dokładny plan zmian trybu wyścigów w grze.

Planowane prace

W najbliższym czasie Spółka oprócz stałych prac optymalizacyjnych Gry, będzie prowadziła prace nad wdrożeniem nowego systemu wyścigów. Nowy system opracowywany był w szczególności z myślą o poprawie retencji w grze. Najbliższe prace zakładają implementację:

- nowego systemu progresji wyścigów
- nowe trasy wyścigów.

Spółka planuje publikację nowych systemów wyścigów w styczniu bądź lutym w zależności od wyników prowadzonych na nich testów oraz ilości koniecznych do wprowadzenia usprawnień.

Ponieważ tworzenie gier jest procesem twórczym, Spółka zastrzega, że nie wszystkie planowane rozszerzenia Gry muszą pojawić się w wersji sklepowej. Wynika to z tego, że Spółka zawsze zostawia sobie możliwość pominięcia danej mechaniki, jeśli uzna, że jej finalna jakość nie spełnia najwyższych wymogów.

Komentarz do wyników

W październiku i listopadzie Spółka wstrzymała prowadzenie własnych kampanii marketingowych, co wynika z faktu dostosowywania Gry do testów kampanii reklamowych prowadzonych przez zewnętrzną firmę. Zarząd prowadzi rozmowy z kilkoma podmiotami zainteresowanymi wsparciem Spółki w procesie pozyskiwania użytkowników do Gry. Na przełomie listopada i grudnia, podmiot zewnętrzny prowadził działania marketingowe, które wpłynęły na poprawę wyników Gry na platformie Google Play (wersja Android). W związku z faktem, że koszty działań marketingowych nie były ponoszone przez Spółkę, na załączonych wynikach Gry nie zostały wykazane koszty tych działań.

Przychody na platformie iOS zmalały w listopadzie, co pokazuje, jak niezbędne jest prowadzenie odpowiednich działań marketingowych. Spółka wznowiła działania marketingowe dla obu platform w drugiej połowie grudnia 2022 roku.

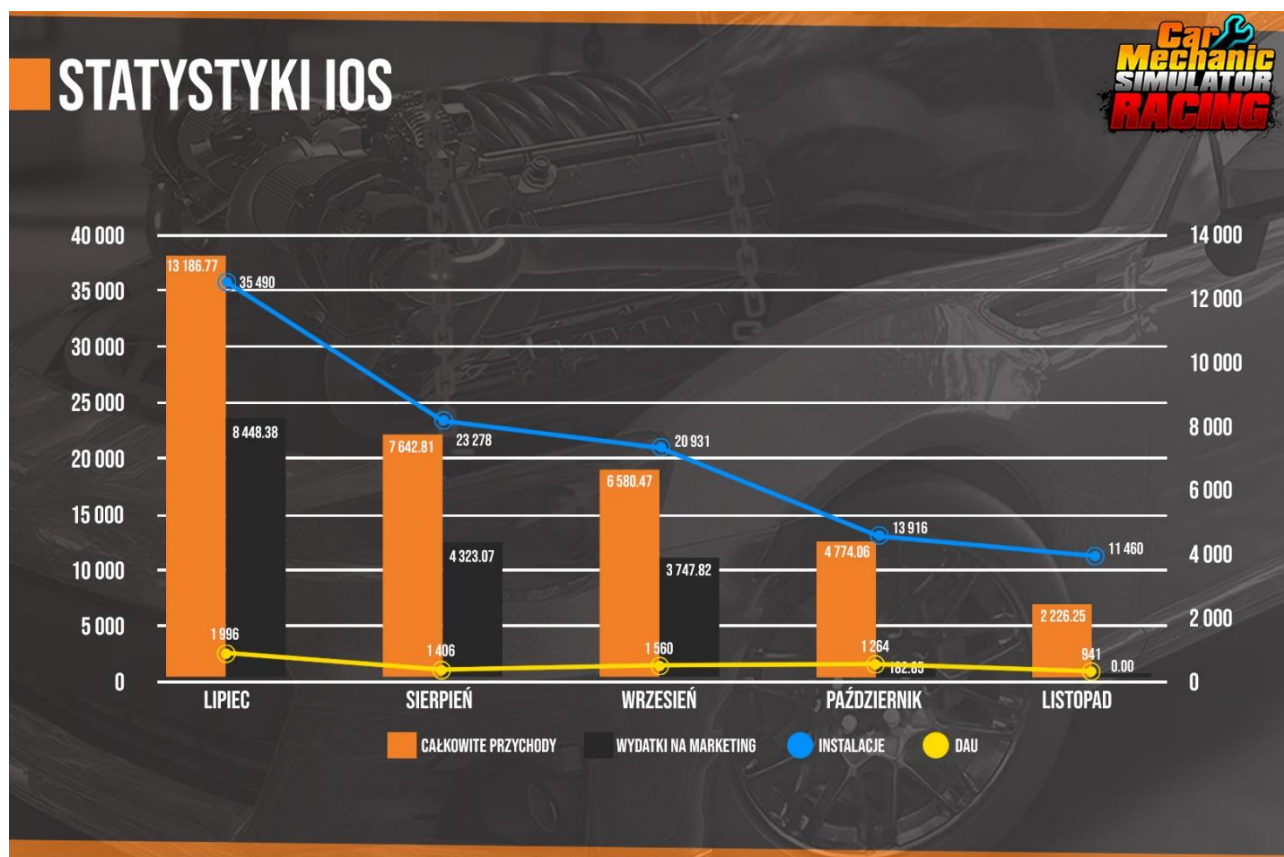
Spółka jest skupiona na ciągłym poprawianiu parametrów monetyzacji Gry. Zarząd jest zdania, że takie działania przyniosą w dłuższej perspektywie pozytywne efekty.

Z poważaniem,

Zarząd ECC GAMES S.A.

Wybrane szacunkowe dane:

Łączna liczba instalacji do dnia publikacji raportu ok. 594 tys. sztuk.



STATYSTYKI ANDROID

INSTALACJE:

LIPIEC:	32 714
SIERPIEŃ:	61 591
WRZESIEŃ:	114 947
PAŹDZIERNIK:	62 576
LISTOPAD:	93 880

DAU:

LIPIEC:	1 903
SIERPIEŃ:	3 439
WRZESIEŃ:	6 960
PAŹDZIERNIK:	4 693
LISTOPAD:	5 652

CAŁKOWITE PRZYCHODY:

LIPIEC:	6 661.76 \$
SIERPIEŃ:	7 908.13 \$
WRZESIEŃ:	8 232.69 \$
PAŹDZIERNIK:	4 366.38 \$
LISTOPAD:	6 768.65 \$

WYDATKI NA MARKETING:

LIPIEC:	5 362.13 \$
SIERPIEŃ:	6 155.93 \$
WRZESIEŃ:	4 589.86 \$
PAŹDZIERNIK:	0.00 \$
LISTOPAD:	0.00 \$

STATYSTYKI ANDROID

