



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

Warszawa, dnia 22 listopada 2022 roku

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

W miesiącu październiku 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 opublikowanych w październikowych aktualizacjach:

- Dodano Hellhouna - specjalny Halloween-owy samochód dostępny do kupienia w grze,
- Dodano specjalny wyścig Halloween-owy,
- Szereg mniejszych Halloween-owych zmian (w garażu, na mapie świata, dźwiękowych, interfejsowych),
- Zredukowano wagę gry oraz zużycie pamięci RAM,
- Dodano nowe animacje zakończenia zlecenia naprawy, które znacznie usprawniają User Experience,
- Poprawki w działaniu statusu VIP,
- Poprawiono błędy skutkujące automatycznym pomijaniem animacji zakończenia wyścigu i automatycznym przyznawaniem nagród,
- Poprawki interfejsowe skutkujące lepszym dopasowaniem okien do najpopularniejszych urządzeń i ekranów,
- Poprawki stabilności gry,
- Drobne poprawki związane z kolejkowaniem zleceń napraw.

W październiku Spółka była skupiona na implementacji dodatkowego systemu analitycznego potrzebnego do prowadzenia testów we współpracy z zewnętrznymi podmiotami.

Planowane prace

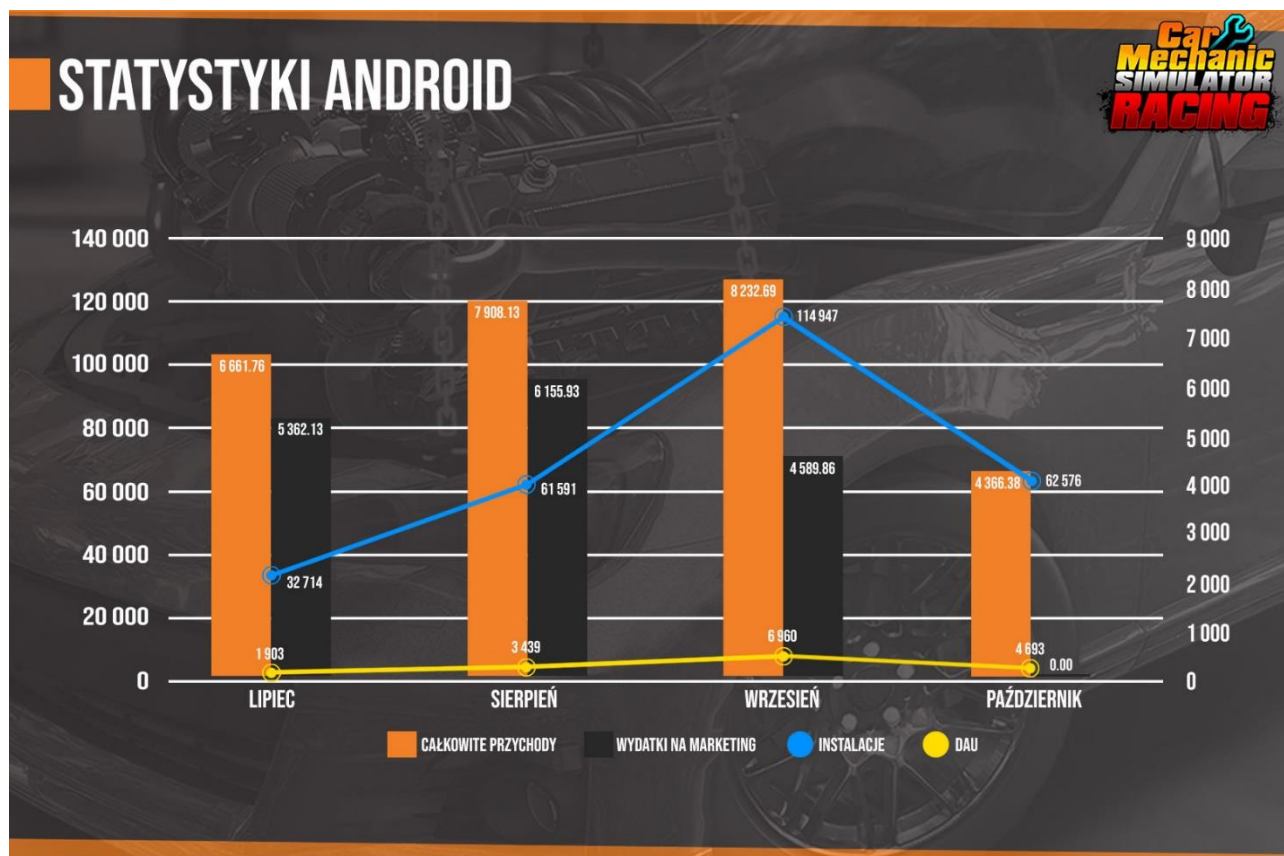
W najbliższym czasie Spółka oprócz stałych prac optymalizacyjnych Gry, będzie prowadziła prace nad przygotowaniem materiałów do testów marketingowych prowadzonych przez zewnętrzne podmioty. Najbliższe prace zakładają implementację:

- dodatkowej zawartości tematycznej na Święta Bożego Narodzenia,
- system nowych rodzajów wydarzeń w grze,
- nowe trasy wyścigów.

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.

Wybrane szacunkowe dane:

Łączna liczba instalacji do dnia publikacji raportu: 435 000 sztuk



STATYSTYKI IOS



INSTALACJE:

LIPIEC:	35 490
SIERPIEŃ:	23 278
WRZESIEŃ:	20 931
PAŹDZIERNIK:	13 916

DAU:

LIPIEC:	1 996
SIERPIEŃ:	1 406
WRZESIEŃ:	1 560
PAŹDZIERNIK:	1 264

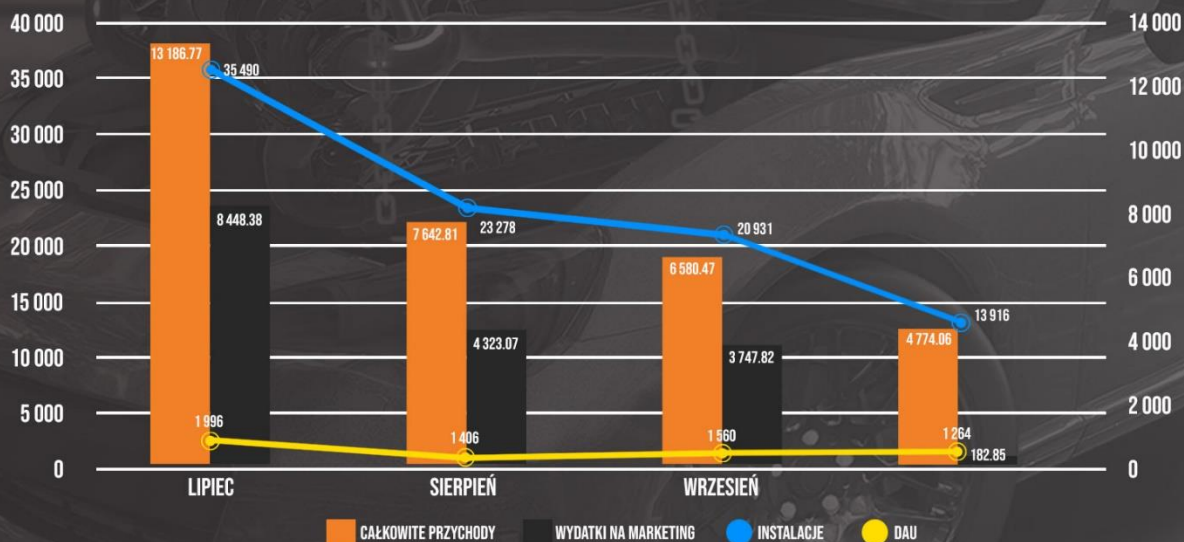
CAŁKOWITE PRZYCHODY:

LIPIEC:	13 186.77 \$
SIERPIEŃ:	7 642.81 \$
WRZESIEŃ:	6 580.47 \$
PAŹDZIERNIK:	4 774.06 \$

WYDATKI NA MARKETING:

LIPIEC:	8 448.38 \$
SIERPIEŃ:	4 323.07 \$
WRZESIEŃ:	3 747.82 \$
PAŹDZIERNIK:	182.85 \$

STATYSTYKI IOS



Spółka w październiku i listopadzie 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. Liczba pobrań organicznych w październiku 2022 r., utrzymała się na dobrym poziomie, dzięki temu zyski w październiku wzrosły w porównaniu do września, mimo braku kampanii marketingowych.

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

Z poważaniem,

Zarząd ECC GAMES S.A.