



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

Warszawa, dnia 21 Października 2022 roku

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

W miesiącu wrześniu ECC Games S.A. („Spółka”) prowadziła szereg prac usprawniających i optymalizujących grę Car Mechanic Simulator Racing („Gra”) w szczególności parametrów monetyzacji oraz optymalizacji kampanii reklamowych.

Lista zmian w Grze opublikowanych we wrześniowych aktualizacjach:

- Poprawki w zapisywaniu transakcji w Grze
- Modyfikacja zasad generowania Pilnych Zleceń - stopień skomplikowania oraz poziom trudności jest bardziej zależny od poziomu gracza
- Dodano samouczek wyjaśniający zasady jazdy testowej
- Zwiększono ilość miejsc, w których zapisywany jest stan Gry
- Poprawiono przeszkody na trasie testowej
- Zredukowano zużycie procesora w trakcie wyświetlania okien i ekwipunku
- Zredukowano wagę gry oraz zużycie pamięci RAM
- Ulepszono moduł wyścigowy o nowe elementy interfejsu, w tym nowe rozpoczęcie oraz zakończenie wyścigu
- Zmodyfikowano system nagród za udział w Wyścigach Specjalnych
- Ujednolicono oraz poprawiono czytelność wielu pop-upów w Grze
- Zmodyfikowano pop-up startowy Wyścigu Specjalnego
- Dodano system notyfikacji wewnątrz Gry przypominający o zbliżającym się Wyścigu Specjalnym oraz jego zakończeniu

Obecnie Spółka kończy implementować nowy system analityczny potrzebny do przeprowadzenia planowanych testów kampanii reklamowych.

Planowane prace

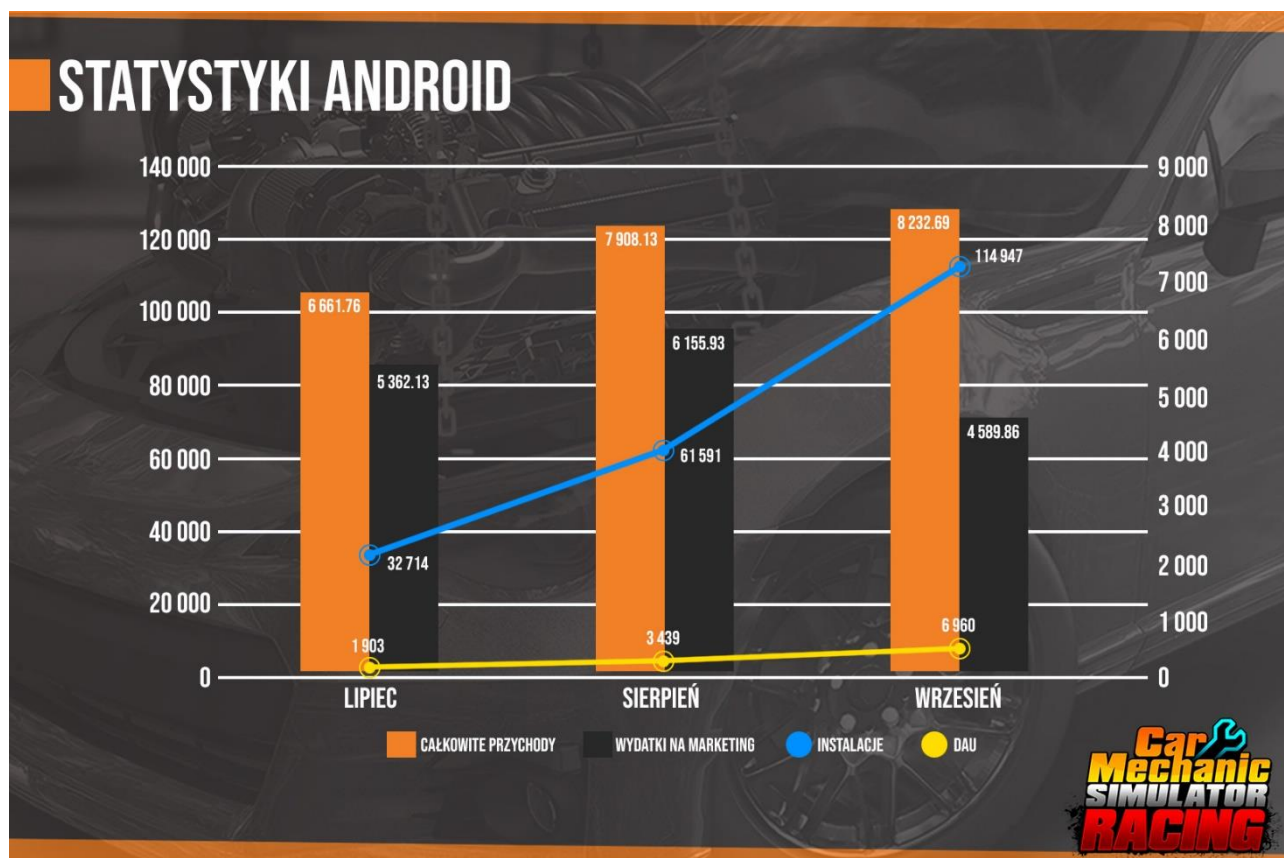
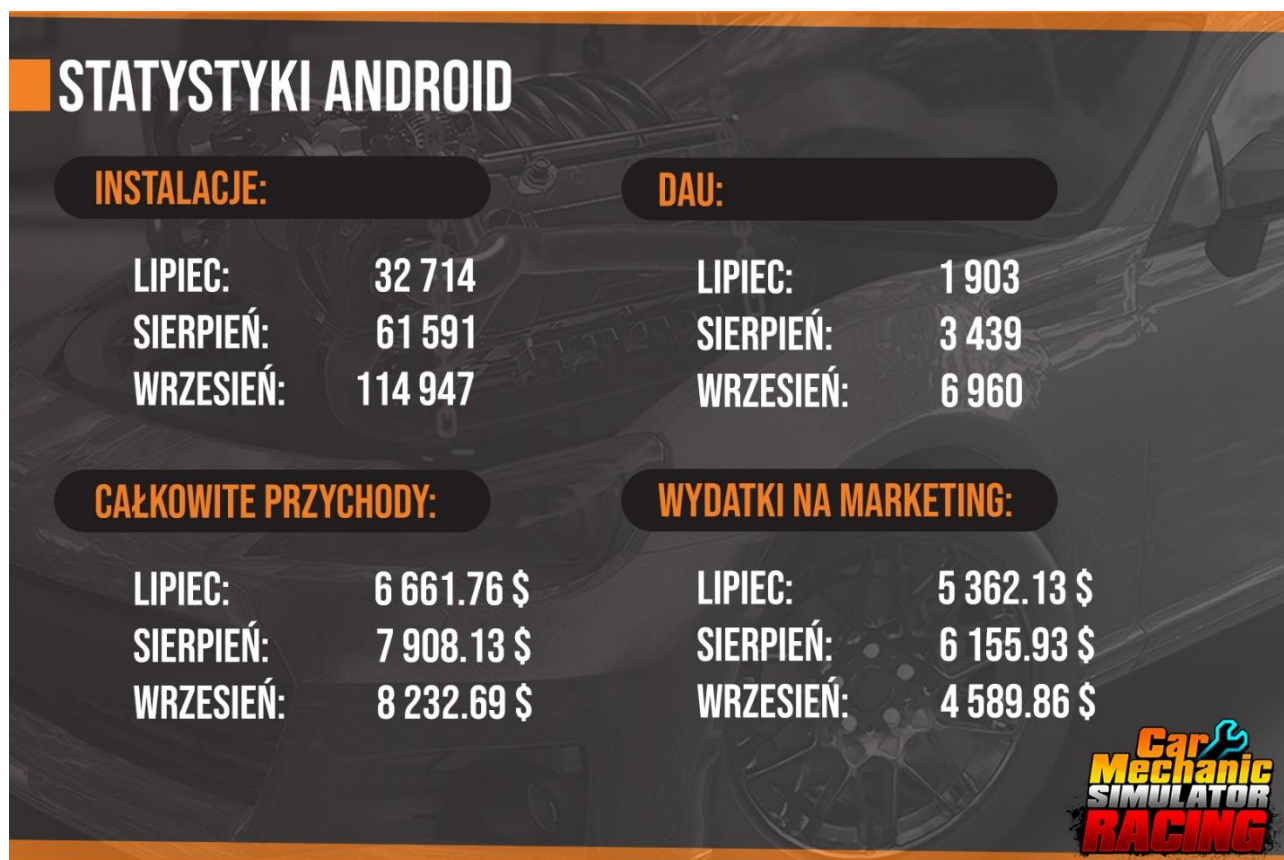
W najbliższym czasie Spółka oprócz stałych prac optymalizacyjnych gry będzie prowadziła prace nad zmianami oraz poszerzeniem rozgrywki. Najbliższe prace zakładają implementację:

- Dodatkowa zawartość tematyczna na Halloween
- Implementacja dodatkowego systemu analitycznego
- 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: 350 061 sztuk



STATYSTYKI IOS

INSTALACJE:

LIPIEC: 35 490
SIERPIEŃ: 23 278
WRZESIEŃ: 20 931

DAU:

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

CAŁKOWITE PRZYCHODY:

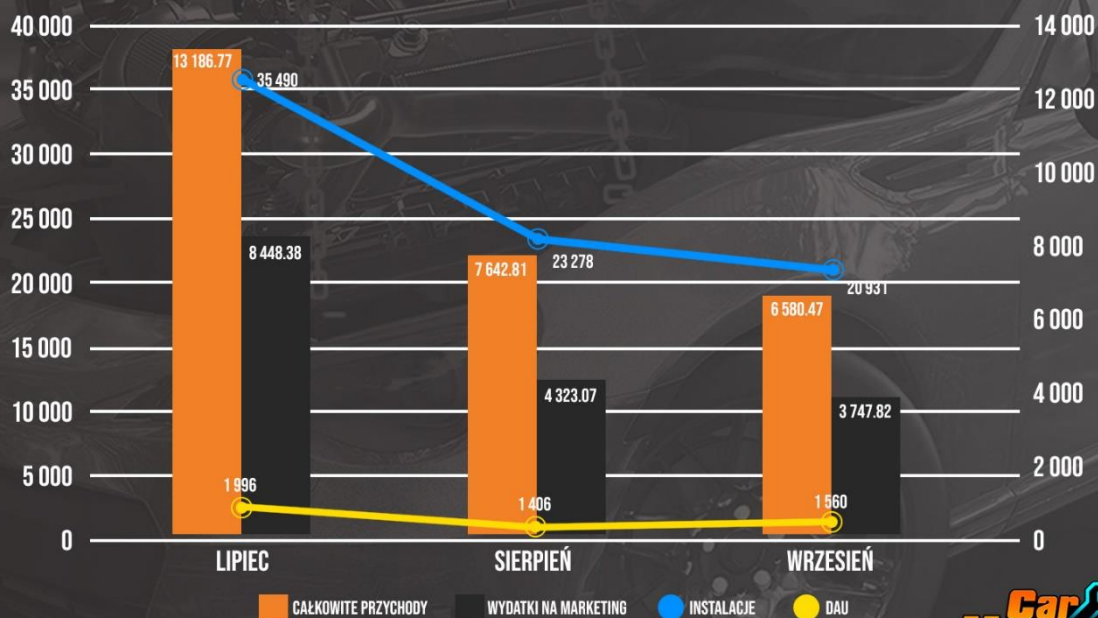
LIPIEC: 13 186.77 \$
SIERPIEŃ: 7 642.81 \$
WRZESIEŃ: 6 580.47 \$

WYDATKI NA MARKETING:

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



STATYSTYKI IOS



Spółka prowadzi obecnie optymalizację parametrów Gry oraz wdraża nowe systemy analityczne potrzebne do prowadzenia kolejnych testów. Z tego względu wydatki na marketing w miesiącu wrzesień zmniejszyły się w stosunku do wydatków sierpniowych. Instalacje organiczne na platformie Android w miesiącu wrzesień znacząco się poprawiły, co widać w liczbie nowych instalacji, nie wpłynęło to jednak na proporcjonalne zwiększenie przychodów w porównaniu do poprzedniego miesiąca ze względu na fakt, że pobrania organiczne wzrosły w krajach posiadających mniejszy potencjał monetyzacyjny (takich jak Meksyk czy Brazylia). Wzrost liczby instalacji organicznych pokazuje jednak, że ciągłe dążenie to poprawy parametrów oraz rosnąca łączna liczba graczy i ocen, przekłada się na lepsze pozycjonowanie Gry na platformie sprzedażowej. 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.