



Szanowni Państwo,

oddaję w Państwa ręce raport roczny T-Bull S.A. za rok obrotowy 2019. Był to bardzo dobry okres, w którym Spółka wypracowała 9,6 mln zł przychodów, 5,9 mln zł EBITDA (wobec 4,1 mln zł w 2018 r.) oraz 2,1 mln zł zysku netto (wobec 0,5 mln zł w 2018 r.).

W 2019 r. gry T-Bull zostały pobrane ok. 71,9 mln razy, co daje średnią ok. 197 tys./dzień. W pierwszych czterech miesiącach 2020 r. wynik ten uległ poprawie do ok. 260 tys./dzień.

Zgodnie z opublikowaną 19 września 2017 r. strategią rozwoju Spółka dywersyfikuje swoją działalność. W latach 2019-2020 (do 28 maja 2020 r.) opublikowaliśmy nie tylko sześć gier na urządzenia mobilne w formule F2P (wieloletnia specjalizacja T-Bull), ale także jedną grę „premium” (również na urządzenia mobilne), pięć gier na PC (gry portowane, które mają swoje odpowiedniki w środowisku mobilnym) oraz jedną grę na Nintendo Switch (port uznanego i popularnego Top Speed).

W minionym okresie Spółka po raz pierwszy, w grze Top Speed 2 (premiera 11 czerwca 2019 r.), zaimplementowała pełną, rozbudowaną wersję własnego systemu sieciowych rozgrywek wieloosobowych (multiplayer), wykorzystującego architekturę serwerową.

W październiku 2019 r. ruszył skierowany do sektora gier akcelerator Google for Startups. To organizowany przez Google program, którego celem jest m.in. wsparcie przedsiębiorstw w rozwoju i globalnej ekspansji. W ramach akceleratora odbywają się szkolenia/warsztaty o wysokim poziomie merytorycznym. Do pierwszej edycji zakwalifikowało się dziesięć podmiotów, z czego tylko cztery z Polski. Wśród nich jest T-Bull. Ponadto, w minionym roku Spółka wzięła udział w czterech branżowych imprezach targowych, które mają istotne znaczenie na globalnym rynku gier komputerowych: MWC Barcelona (wcześniej Mobile World Congress) w Barcelonie, Game Developers Conference (GDC) w San Francisco, Casual Connect w Los Angeles i Web Summit w Lizbonie.

W kwietniu 2020 r. Spółka zakończyła projekt polegający na opracowaniu platformy „G-Camp” służącej do zarządzania treścią, zasobami graficznymi oraz interakcjami w multiplatformowych grach mobilnych, a w maju 2020 r. rozpoczęła opracowywanie innowacyjnego systemu iDe-Tox, którego celem jest zapewnienie kompleksowej ochrony graczy przed zachowaniami toksycznymi występującymi w cyberprzestrzeni. Jego zakończenie planowane jest na październik 2022 r. Oba projekty są objęte dofinansowaniem w ramach programu GamelNN.

Aktualnie T-Bull kontynuuje realizację przyjętej strategii rozwoju opartej na wzmocnieniu pozycji na globalnym rynku gier. Spółka planuje zaprezentowanie wielu atrakcyjnych nowości, m.in. wprowadzenie do Moto Rider GO (najpopularniejsza gra Spółki, która została pobrana ponad 100 mln razy) wizerunku realnych motocykli KTM i Husqvarna (umowy licencyjne podpisane w maju 2020 r.), wprowadzenie do Top Speed wizerunku realnych samochodów (prowadzone są działania mające na celu zawarcie umów licencyjnych) czy też wydanie zupełnie nowych produkcji, w tym: gra z gatunku MMO strategy (massively multiplayer online strategy), symulator osadzony w przestrzeni kosmicznej czy też gra mobilna oparta na motywach twórczości uznanego pisarza literatury fantastycznej Jacka Piekary (we współpracy z głównym realizatorem – The Dust S.A.).

Zachęcam do zapoznania się całym raportem rocznym za 2019 r.

Damian Fijałkowski
Członek Zarządu
T-Bull S.A.