



Szanowni Państwo,

oddaję w Państwa ręce raport roczny T-Bull S.A. za rok obrotowy 2020. Był to bardzo dobry okres, w którym Spółka wypracowała 10,58 mln zł przychodów i 1,83 mln zł zysku netto. W okresie tym gry T-Bull zostały pobrane 80 mln razy, co daje średnią 219 tys./dzień.

W 2020 r. Spółka realizowała swoją strategię rozwoju, która 15 października 2020 r. została zaktualizowana i do 2022 r. zakłada:

- 1) produkcję i wydanie 2 do 3 gier mobilnych w modelu F2P rocznie, głównie o tematyce motoryzacyjnej,
- 2) portowanie i adaptację na mobile, na zlecenie innych developerów, wydanych przez nich gier na PC i konsole,
- 3) rozwój współpracy ze strategicznymi partnerami w celu umocnienia pozycji Spółki jako producenta i wydawcy gier mobilnych oraz w celu dalszej rozbudowy bazy graczy dla gier wydanych w latach poprzednich oraz planowanych do wydania,
- 4) produkcję i wydanie 5 gier symulatorowych na PC i konsole we współpracy z inwestorem,
- 5) produkcję i wydanie minimum 2 własnych średniobudżetowych gier na PC i konsole, w tym zapowiadzanego Birding Simulator,
- 6) rozbudowę kompetencji marketingowych Spółki w celu maksymalizacji przychodów ze sprzedaży gier na wszystkich platformach sprzedażowych - gier mobilnych, na PC i konsole.

W minionym roku Spółka opublikowała dwie gry na urządzenia mobilne (InfiniteCorp i Tobots Battle Arena), jedną grę na Nintendo Switch (Top Speed), rozpoczęła współpracę z Honda, Husqvarna i KTM (wykorzystanie wizerunku motocykli w grze Moto Rider GO). Duży nacisk położony został na produkcje dedykowane urządzeniom stacjonarnym: Interastra oraz Birding Simulator. Rozpoczęliśmy też współpracę z inwestorem współfinansującym produkcję 5 symulatorów, nad którymi intensywnie pracujemy: Outlaw Driver Simulator, Chop Shop Simulator, Emergency Road Services Simulator, Illegal Transporter Simulator i Car Scrapyard Simulator.

W raportowanym okresie rozpoczęliśmy rozmowy z Ekipą Friza (14 mln subskrypcji i prawie 1,5 mld wyświetleń na YouTube w 2020 r.), co doprowadziło do zawarcia w styczniu 2021 r. umowy ramowej współpracy, a w marcu 2021 r. umowy wykonawczej na realizację pierwszej z co najmniej dwóch gier, które będą brandowanych obiema markami: Ekipa Friza oraz T-Bull.

10 grudnia 2020 r. Emitent zawiązał spółkę zależną, Supernova Studio S.A., obejmując 100% jej kapitału zakładowego. Model biznesowy tego podmiotu zakłada produkcję gier własnych z gatunku survival, z przeznaczeniem na platformy PC i konsole. Supernova Studio S.A. została zarejestrowana w KRS 26 stycznia 2021 r.

Zachęcam do zapoznania się całym raportem rocznym za 2020 r.

Damian Fijałkowski
Prezes Zarządu
T-Bull S.A.