



Wrocław, 15.10.2018 r.

STANOWISKO ZARZĄDU ODNOSZĄCE SIĘ DO WNIOSKU Z ZASTRZEŻENIEM, KTÓRY ZOSTAŁ WYRAŻONY PRZEZ FIRMĘ AUDYTORSKĄ W RAPORCIE Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA I PÓŁROCZE 2018 R.

1 października 2018 r. Zarząd T-Bull S.A. z siedzibą we Wrocławiu („Spółka”, „T-Bull”) otrzymał od firmy audytorskiej, PKF Consult Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k. z siedzibą w Warszawie („PKF”), raport z przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2018 r., tj. za okres od 1 stycznia 2018 r. do 30 czerwca 2018 r.

PKF wskazał, że przeprowadzony przegląd nie wykazał niczego, co pozwalałoby sądzić, iż ww. sprawozdanie finansowe nie zostało sporządzone, we wszystkich istotnych aspektach, zgodnie z ustawą o rachunkowości, za wyjątkiem ewentualnych korekt wynikających z poniższych kwestii (wniosek z zastrzeżeniem):

„Na dzień 30 czerwca 2018 r. Spółka posiada 17 tytułów gier opublikowanych wykazywanych w pozycji Wartości niematerialne i prawne oraz 17 tytułów gier niezakończonych wykazywanych w pozycji Długoterminowe Rozliczenia Międzyokresowe. Dla gier opublikowanych Zarząd przeprowadził test na utratę wartości, którego założenia zostały opisane w nocie nr 1 „Czynniki Ryzyka i Zagrożeń” Dodatkowych Not Objasniających w punkcie „Ryzyko związane z modyfikacją przez Google Play polityki w zakresie promocji gier”. Test zawiera projekcję przychodów na lata 2018 – 2022 przy założeniu wprowadzenia do gier systemu multiplayer, co ma spowodować istotny wzrost przychodów generowanych przez większość tytułów. Test nie uwzględnia jednak niezbędnych nakładów dostosowujących poszczególne tytuły do aktualnej polityki głównych platform dystrybucyjnych a także negatywnych skutków braku takiego dostosowania.

Do dnia sporządzenia niniejszego raportu nie otrzymaliśmy danych odzwierciedlających skutki działań Zarządu prowadzonych w celu poprawy wyników finansowych poszczególnych tytułów. Zarząd nie zakończył procesu analizy wpływu modyfikacji polityki głównej platformy dystrybucyjnej oraz wielkości niezbędnych nakładów na gry opublikowane i nieopublikowane, w celu ich dostosowania do algorytmu tej platformy. W związku z powyższym, nie jesteśmy w stanie sformułować wniosku co do racjonalności założeń modelu, a w efekcie również tego czy załączone skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe nie zawiera w tym zakresie zniekształceń.”

W odniesieniu do przytoczonego wniosku z zastrzeżeniem Zarząd Spółki wskazuje jak poniżej.

Wieloletni model biznesowy T-Bull zakładał produkcję relatywnie dużej ilości mniej rozbudowanych gier, co było efektywne pod względem uzyskiwanych wyników finansowych. Jednak w czerwcu 2018 r. Google Play (platforma dedykowana systemowi Android, za pośrednictwem którego Spółka generuje większość swoich przychodów) zmodyfikował politykę dotyczącą pozycjonowania gier umieszczanych w tym sklepie przez deweloperów. Coraz bardziej promowane są tytuły rozbudowane, o większym zaawansowaniu technologicznym i głębszej treści. Przewidywania rynkowe i założenia Spółki są takie, że trend ten będzie utrzymywany.

Zarząd Spółki nie tylko uważa, że obrany przez Google kierunek jest dobry i niezbędny jako kolejny etap rozwoju dojrzałego już rynku gier mobilnych, ale również dostosowuje się do zmieniających okoliczności w odpowiednim czasie, co widoczne jest w opracowanej we wrześniu 2017 r. strategii rozwoju T-Bull na lata

T-Bull S.A. z siedzibą we Wrocławiu
ul. Szczęśliwa 33/2.B.09, 53-445 Wrocław

Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Kapitał zakładowy: 116.198,90 zł (w całości wpłacony)

KRS: 0000579900 | NIP: 899-27-14-800 | REGON: 021496967

2017-2022 – opublikowany przez Elektroniczny System Przekazywania Informacji (system ESPI) raport bieżący nr 35/2017 z 19 września 2017 r. Strategia ta jest zbieżna ze zmieniającą się polityką Google Play.

Aktualnie przy planowaniu nowych produkcji T-Bull S.A. skupia się na większych tytułach, do czego Spółka bez wątplenia posiada odpowiednie kompetencje.

Odnośnie natomiast gier już opublikowanych lub będących w trakcie produkcji według wcześniejszego modelu biznesowego (mniejsze tytuły) Spółka będzie dokonywała rewizji i będzie podejmowała decyzje w zakresie:

- kontynuacji projektu według dotychczasowych założeń – jeśli dana gra będzie prosperować,
- kontynuacji projektu z wdrożeniem odpowiednich modyfikacji/aktualizacji,
- odstąpienia od kontynuacji projektu – jeśli jego dostosowanie do aktualnej polityki Google Play i strategii rozwoju Spółki będzie wymagało nakładów niewspółmiernie wysokich do potencjalnych korzyści – co może skutkować dokonaniem odpisu aktualizującego mającego negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki.

Na dzień sporządzenia niniejszego stanowiska Zarząd Spółki nie jest w stanie w sposób precyzyjny określić nakładów, które będą niezbędne do dostosowania poszczególnych tytułów do aktualnej polityki Google Play. Wynika to z faktu, że oczekiwane wymagania co do gier nie są precyzyjnie określone, a na stopień promocji poszczególnych tytułów wpływać będą nie tylko czynniki wewnętrzne (bezpośrednio związane z tą grą), ale również zewnętrzne (związane z grami, które są produkowane i aktualizowane przez innych deweloperów oraz z całym zmieniającym się rynkiem).

Spółka sukcesywnie wprowadza aktualizacje gier, w tym kolejne segmenty systemu multiplayer.

W kolejnych miesiącach od czerwca do sierpnia 2018 r. liczba pobrań gier Spółki znajdowała się w trendzie spadkowym (9,9 mln – 7,5 mln – 4,7 mln). Istotne jest, że we wrześniu 2018 r., w ujęciu *miesiąc do miesiąca*, parametr ten zwiększył się o 40,4%, do 6,6 mln. Miarodajne efekty zmian, uwzględniające liczbę pobrań oraz monetyzację, powinny być widoczne do końca 2018 r., dlatego zakłada się, że wszystkie obecne gry Spółki zostaną zweryfikowane do tego czasu, a ich wartość może zostać poddana aktualizacji – zarówno poprzez zwiększenie, ale również poprzez zmniejszenie, co może mieć wpływ na wyniki finansowe Spółki jeszcze w 2018 r.

Nakłady poniesione na gry będące w trakcie produkcji (prezentowane w sprawozdaniu finansowym w aktywach trwałych jako długoterminowe rozliczenia międzyokresowe) przedstawia Tabela 1. Natomiast wartość netto gier już opublikowanych i jeszcze niezamortyzowanych (znajdujące odniesienie w aktywach trwałych jako wartości niematerialne i prawne) przedstawia Tabela 2.

Tabela 1. Nakłady na gry będące w trakcie produkcji (długoterminowe rozliczenia międzyokresowe)

Lp.	Tytuł roboczy	Nakłady na dzień 30.06.2018 r.	Lp.	Tytuł roboczy	Nakłady na dzień 30.06.2018 r.
1	Racer_4.0v3	1 126 470,20	9	CardMoba_1.0v1	548 126,97
2	Racer_4.0v6	1 223 087,33	10	Racer_4.0v12	431 939,48
3	Shooter_4.0v2	143 352,23	11	Shooter_3.0v4	431 939,47
4	Shooter_1.0v8	143 352,23	12	Racer_7.0v1	612 554,17
5	Action_1.0v1	327 626,27	13	Racer_3.0v6	63 522,00
6	TownBuilder_2.0v1	327 626,27	14	Pool 2.0v1	146 618,81
7	WarGames_1.0v1	997 507,39	15	Racer_8.0v1	146 618,81
8	Racer_4.0v8	881 479,41	16	Racer_6.0v1	496 049,70

Tabela 2. Wartość netto gier opublikowanych i jeszcze niezamortyzowanych (wartości niematerialne i prawne)

Lp.	Tytuł	Wartość netto na dzień 30.06.2018 r.	Lp.	Tytuł	Wartość netto na dzień 30.06.2018 r.
1	Zombie Call	63 987,55 zł	10	Air Strike	117 324,12 zł
2	Top Speed	189 354,90 zł	11	Poker Online	265 898,41 zł
3	Zombie Beyond Terror	629 202,76 zł	12	Idle Racing GO	579 915,54 zł
4	Road Racing	391 974,86 zł	13	Traffic Xtreme	228 212,03 zł
5	Best Sniper	1 425 836,06 zł	14	Poker World	149 968,23 zł
6	Top Bike	163 832,34 zł	15	Boat Racing 3D	44 629,46 zł
7	Top Boat	629 631,76 zł	16	Drag Rivals 3D	118 016,68 zł
8	Racing Xtreme	908 582,62 zł	17	Traffic Clicker	137 672,96 zł
9	Moto Rider GO	117 545,53 zł			

Na dzień bilansowy 30.06.2018 r. Spółka przeprowadziła test na utratę wartości gier zrealizowanych i opublikowanych, które wchodziły w skład wartości niematerialnych i prawnych. Jego założenia i podsumowanie zostały opisane w punkcie „Ryzyko związane z modyfikacją przez Google Play polityki w zakresie promocji gier” znajdującym się zarówno w sprawozdaniu finansowym, jak i sprawozdaniu z działalności. Dokumenty te zostały opublikowane przez Spółkę 1 października 2018 r. za pośrednictwem Elektronicznego Systemu Przekazywania Informacji (system ESPI), raportem SA-P. W zależności od przyjętych założeń, według danych dostępnych na dzień jego sporządzenia, test wykazał potencjalną możliwość dokonania ujemnych odpisów na różne kwoty, przy czym wartość maksymalna to 1.063,7 tys. zł. Skutkiem tego typu aktualizacji byłoby zmniejszenie sumy bilansowej oraz wyniku Spółki.

Zarząd Spółki podjął działania mające na celu dokonanie do końca 2018 r. weryfikacji wszystkich gier, zarówno będących w trakcie produkcji, jak również opublikowanych i niezamortyzowanych – tak, aby test na utratę wartości aktywów, sporządzony na dzień bilansowy 31 grudnia 2018 r. zgodnie z zasadą ostrożności, uwzględniał wszystkie okoliczności, które na dzień sporządzenia półrocznego skróconego sprawozdania finansowego były niemożliwe do precyzyjnego określenia. Może to mieć wpływ na wyniki finansowe Spółki za rok obrotowy 2018.

Zarząd Spółki podkreśla przy tym, że jej zdaniem w dłuższym terminie wszystkie zmiany, o których mowa w niniejszym stanowisku będą miały pozytywne przełożenie, zarówno dla rynku gier, jak i dla Spółki, która już we wrześniu 2017 r. zmodyfikowała swoją strategię rozwoju wpajającą się w obecnie trwającą na rynku zmiany.

Grzegorz Zwoliński
Prezes Zarządu
T-Bull S.A.

Damian Fijałkowski
Członek Zarządu
T-Bull S.A.