



Szanowni Państwo,

oddaję w Państwa ręce skorygowany raport roczny T-Bull S.A. za rok obrotowy 2018 obejmujący okres od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r.

Istotnym wydarzeniem w minionym roku był proces przeprowadzenia publicznej emisji akcji serii F, w ramach którego Spółka pozyskała środki pieniężne w kwocie znacznie mniejszej niż planowano. Po uwzględnieniu kosztów emisji do dyspozycji Spółki na jej cele pozostało jedynie 534 tys. zł. Pomimo tego Emitent prowadzi działalność, generując przepływy pieniężne pozwalające na rozwój zgodnie z obraną strategią.

W 2018 r. T-Bull wszedł w nowe dla siebie obszary gier: idle/clicker (Idle Racing GO) charakteryzujące się niską aktywnością gracza oraz symulator bitwy prowadzonej czołgami (Tank Battle Heroes). Natomiast w styczniu 2019 r. na platformie Steam Emitent opublikował swoją pierwszą grę przystosowaną na komputery z systemem Windows – Idle Racing GO. Ukończenie drugiej produkcji w tym środowisku – Racing Classics – planowane jest na lipiec 2019 r., przy czym jest ona już dostępna w trybie wczesnego dostępu (wersja nieukończona). Oba tytuły mają swoje odpowiedniki w wersji mobilnej. Aktualnie Spółka pracuje też nad grą z gatunku MMO strategy (massively multiplayer online strategy), co dla Emitenta jest kolejnym nowym obszarem eksploatacji rynku gier.

Ponadto, w ramach dywersyfikacji geograficznej, od września 2018 r. Top Speed, jako pierwsza gra Spółki, dystrybuowana jest w Chinach (Chińska Republika Ludowa, bez Hong Kongu, Makao i Taiwanu), w sklepie Xiaomi/Mi Game Center.

Jednak aktualnie najważniejszym realizowanym przez Spółkę projektem jest gra Top Speed 2, której premiera planowana jest na II kwartał 2019 r., a wersja testowa „beta” (aplikacja nieukończona, posiadająca wybrane funkcjonalności, które są testowane przez chętnych użytkowników w celu wyeliminowania błędów i wprowadzenia usprawnień) jest już dostępna w sklepie Google Play w wybranych krajach, w tym w Polsce. Top Speed 2 to pierwsza gra Spółki, w której autorski system multiplayer zostanie zaimplementowany całościowo, w wersji rozbudowanej. Dotychczas w innych produkcjach dostępne były jedynie poszczególne jego moduły. Spółka spodziewa się, że Top Speed 2 może pobierać się 20 tys. razy dziennie przy ARPU (average revenue per user – średni przychód na 1 użytkownika) na poziomie 0,50 USD.

Między innymi w celu promocji Top Speed 2 w I kwartale 2019 r. Spółka wzięła udział w MWC Barcelona (wcześniej Mobile World Congress) w Barcelonie i Game Developers Conference (GDC) w San Francisco. Na 2019 r. planowane jest uczestnictwo w kolejnych dwóch branżowych imprezach targowych: Casual Connect w Los Angeles (sierpień 2019 r.) oraz Web Summit w Lizbonie (listopad 2019 r.).

Od 29 sierpnia 2018 r. akcje T-Bull notowane są na rynku regulowanym GPW.

Zachęcam do zapoznania się z pełną treścią raportu.

Damian Fijałkowski
Członek Zarządu
T-Bull S.A.