T-Bull S.A.
Made by gamers for gamers

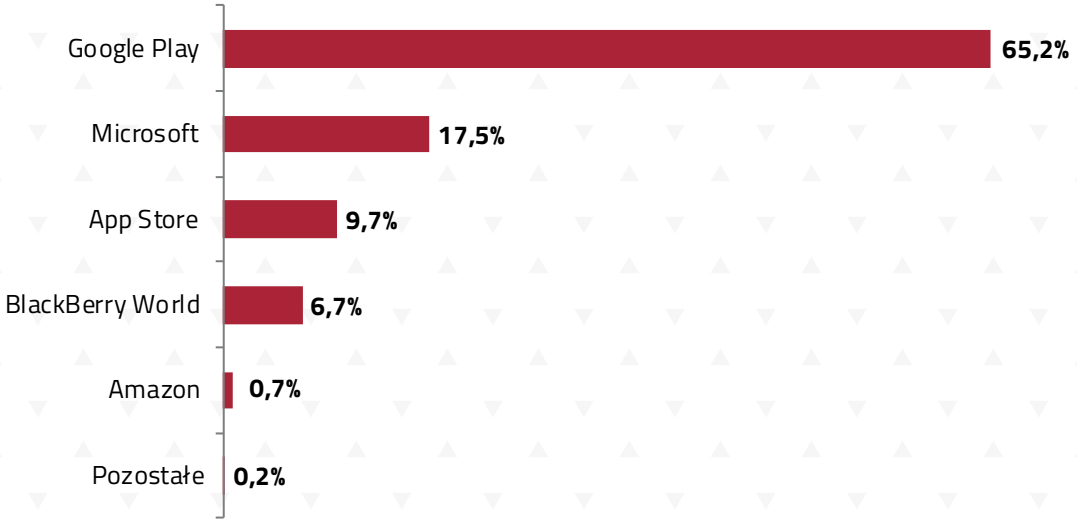
STRATEGIA ROZWOJU
T-Bull S.A. na lata 2017–2022

Wrocław, 19 września 2017 r.

- **7** lat doświadczenia w branży gier mobilnych
- **60** -osobowy zespół pasjonatów gier
- **265** milionów pobrań całego portfolio
- ugruntowana pozycja na globalnym rynku
- **F2P** specjalizacja w modelu Free-to-Play (F2P)
- **30** prawie 30 milionów pobrań gry Moto Rider GO w niecały rok od premiery
- **GPW** notowanie na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych (alternatywny system obrotu NewConnect)

Struktura pobrań gier T-Bull w podziale na platformy dystrybucyjne

Struktura pobrań gier T-Bull w podziale na platformy dystrybucyjne



T-BULL S.A.

T-Bull to polskie przedsiębiorstwo zajmujące się produkcją i dystrybucją gier mobilnych. Zostało ono założone przez Grzegorza Zwolińskiego, Damiana Fijałkowskiego oraz Radosława Łapczyńskiego w 2010 roku. Firma posiada swoją siedzibę we Wrocławiu. Początkowo studio zajmowało się produkcją gier mobilnych dedykowanych na platformę iOS, by niedługo później rozpocząć pracę nad wdrożeniem produktów na inne platformy: Android, BlackBerry OS, Windows Phone i inne. Do tej pory spółka wyprodukowała i wydała ponad 170 aplikacji. T-Bull specjalizuje się w tworzeniu gier mobilnych opartych na modelu płatności Free-to-Play (F2P).

Flagowe produkcje studia takie jak: Moto Rider GO czy Top Speed pobrane zostały dotychczas w liczbie (kolejno): 28 milionów i 18 milionów razy. Pierwsza z nich ukazała się z końcem 2016 roku na platformie Android i iOS. Gra zdobyła też nominację do nagrody najlepszej polskiej gry mobilnej w ramach Mobile Trends Awards 2016.

Tytuł został wydany w 14 językach na wszystkich najważniejszych platformach mobilnych. Produkcja trafiła do graczy w wersji cyfrowej na całym świecie, stając się jedną z TOP 5 gier w 43 krajach i TOP 5 gier wyścigowych w 98 krajach w sklepie Google Play. W 2017 roku 3 gry studia (Moto Rider GO, Best Sniper i Top Speed) zostały wyróżnione przez zespół Google Play i objęte specjalnym programem promocji.

Zespół studia składa się z ponad 60 najwyższej klasy specjalistów od programowania, animacji, testów oprogramowania, grafiki, designu, produkcji oraz marketingu.

Misja T-Bull S.A.

Tworzenie oraz wydawanie najwyższej jakości gier przez graczy dla graczy.

Cel T-Bull S.A.

Znalezienie się w czołówce najlepszych producentów gier w Europie i na świecie.

Czym się kierujemy w biznesie:

- **Pasją.** Firma od samego początku budowana była z pasją do gier. To właśnie pasja stała się silnikiem twórczego myślenia członków zespołu studia, którzy w życiu zawodowym spełniają prywatne marzenia.
- **Dewizą „made by gamers for gamers”**. Firma wydaje gry dla graczy stworzone przez graczy. Są to produkcje, w jakie sami chcielibyśmy zagrać. Zrozumienie współczesnego, najbardziej wymagającego gracza oraz nieustanna analiza jego potrzeb pozwala nam na dostosowanie się do zmieniających się na rynku warunków i trendów.
- **Wypracowanym przez lata doświadczeniem.** Stosowane rozwiązania technologiczne i wypracowana strategia oraz metody zarządzania pozwalają nam realizować kilka projektów jednocześnie. Dzięki temu jesteśmy w stanie osiągnąć dużo większą częstotliwość wydawanych tytułów niż funkcjonująca na rynku konkurencja.
- **Otwartością.** Za pomocą stałej i szczerej komunikacji pracujemy nad wizerunkiem oraz dbamy o silny związek ze społecznością graczy.

Plany T-Bull S.A.

Spółka realizować będzie strategię, której najistotniejsze elementy to:

- Wydawanie tytułów o znacznie większej wartości sprzedaży z pojedynczego tytułu;
- Krótkoterminowe zmniejszenie liczby tytułów debiutujących na rynku w trakcie prac trwających nad tytułami o znacznie większej wartości sprzedaży. Efektem tego będzie pojawienie się większych tytułów w roku 2018 i realizowanie wyższych przychodów w kolejnych latach;
- Zwiększenie nakładów na rozwój technologiczny Spółki w zakresie tworzenia architektury serwerowej i rozwiązań multiplayer;
- Poszerzenie kanałów dystrybucyjnych o platformy stacjonarne (PC i konsole);
- Budowanie spójnego portfolio pomiędzy platformami mobilnymi, a platformami stacjonarnymi (PC i konsole);
- Rozwój współpracy ze strategicznymi partnerami (w tym największymi platformami dystrybucji aplikacji i gier mobilnych: App Store, Google Play, Windows Store, BlackBerry World itp.);
- Poszerzenie portfolio gier o nowe gatunki w celu otworzenia się na zupełnie nowy segment graczy.

Realizacja strategii T-Bull S.A. pozwoli na zbudowanie i ugruntowanie jej pozycji w światowej czołówce producentów gier. Podjęcie strategicznej decyzji polegającej na wydawaniu gier o znacznie większej wartości sprzedaży pozwoli w dużo większym stopniu dostosować realizowane projekty do obecnych oczekiwań graczy i rynku. Decyzja ta spowoduje pojawienie się większych tytułów w roku 2018 oraz realizowanie wyższych przychodów w kolejnych latach.

W związku z planowanym rozwojem technologicznym Spółki, w latach 2017–2018 zwiększone zostaną nakłady na rozwój autorskich technologii z zakresu multiplayer oraz architektury serwerowej. Rozwiązania te będą mieć na celu poprawę parametrów monetyzacji z użytkownika pojedynczego tytułu, a w konsekwencji zwiększenie przychodów ze sprzedaży publikowanych przez Spółkę gier w kolejnych latach.

Do 2022 roku Spółka planuje rozszerzenie kanałów dystrybucyjnych o platformy stacjonarne (PC i konsole). Wraz z otworzeniem się na nowe kanały dystrybucyjne Spółka rozpocznie budowanie spójnego portfolio pomiędzy platformami mobilnymi i stacjonarnymi. Dywersyfikacja kanałów pozwoli zwiększyć bezpieczeństwo rosnącego biznesu, a spójne portfolio wspomagać będzie dodatkowo promocję tytułów.

Kontakt

T-Bull S.A.

ul. Szczęśliwa 33/2.B.09
53-445 Wrocław
Poland

tel.: (+48) 795-630-974

email: contact@t-bull.com