



Szanowni Państwo,

przekazuję Państwu raport roczny T-Bull S.A. za rok obrotowy 2024. W okresie tym:

- gry Spółki zostały pobrane 67,76 mln razy, czyli średnio 185 tys. dziennie, z czego najwięcej Moto Rider GO (34,59 mln pobrań), następnie Top Speed (8,53 mln pobrań), Bike Clash (6,55 mln pobrań), i Racing Xtreme 2 (3,91 mln pobrań);
- Spółka kontynuowała działalność polegającą na produkcji gier elektronicznych, w tym pracowała nad Wildlife Photographer, tj. największą dotychczas grą Spółki (symulator podróżnika i fotografa), która na podstawie umowy z 1 lutego 2023 r. ma zostać wydana we współpracy z dużym międzynarodowym wydawcą;
- Spółka wydała Drive Stars: Sports Car Racing, tj. grę na urządzenia mobilne, której tematyką są wyścigi samochodowe (premiera 20 marca 2024 r.);
- projekt Spółki „Opracowanie innowacyjnego systemu służącego do automatycznego generowania spersonalizowanych treści LiveOps dla gier mobilnych – LiveOps Personalization System” o wartości 6,52 mln zł został wybrany do dofinansowania kwotą 3,19 mln zł w ramach programu „Ścieżka SMART” finansowanego z programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG) (umowa z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości została zawarta w dniu 20 grudnia 2024 r. z założeniem zakończenia realizacji do 30 czerwca 2026 r.).

W raportowanym okresie przychody Spółki wyniosły 5,77 mln zł, natomiast wynik z działalności operacyjnej -2,71 mln zł a wynik netto -2,79 mln zł.

W najbliższym roku T-Bull S.A. będzie kontynuować rozwój na rynku produkcji gier elektronicznych.

Zakładam, że realizowany model biznesowy daje pozytywne perspektywy rozwoju, pozwoli zwiększyć wyniki finansowe i budować wartość Spółki.

Zachęcam do zapoznania się z całym raportem, który kieruję do akcjonariuszy Spółki i wszystkich osób zainteresowanych jej działalnością.

Damian Fijałkowski
Prezes Zarządu
T-Bull S.A.