

## BRANŻA PRODUCENTÓW GIER



Wykres wartości portfela modelowego .GRYPL (składającego się z akcji polskich producentów gier w tys. zł)

## NOTOWANIA Z 2020-03-24 17:06

Lp.	Nazwa	Kapitalizacja (mln zł)	Cena (zł)	Zmiana 1M (%)	Zmiana 3M (%)	Zmiana 6M (%)	Zmiana 1R (%)	Zmiana OPR (%)	Wolumen (poprzednia sesja, szt)
<b>GPW</b>									
1	CD Projekt SA	26 586,8	276,60	-13,6	-1,2	11,3	48,8	-1,0	439 015
2	PlayWay SA	2 039,4	309,00	-16,4	36,1	61,8	83,9	29,3	37 098
4	TEN Square Games SA	2 027,5	280,00	0,2	35,9	103,2	180,0	41,4	38 693
3	11 bit studios SA	816,5	357,00	-20,1	-9,8	-7,8	17,4	-10,8	15 218
5	CI Games SA	90,9	0,56	-24,4	-29,0	-42,2	-49,3	-33,1	730 015
6	Ultimate Games SA	73,1	13,98	-32,5	-26,6	-27,2	-34,5	-28,4	64 184
7	Artifex Mundi SA	23,8	2,00	-37,0	-29,4	-42,9	-62,7	-32,0	6 282
8	Vivid Games SA	41,6	1,40	-12,3	21,7	6,4	-17,6	13,1	56 079
9	T-BULL S.A.	14,6	12,60	-29,2	-0,4	-44,2	-58,6	-10,6	9 537
<b>New Connect</b>									
1	Farm 51 Group/The	103,5	16,50	-30,7	-28,6	-43,3	-4,1	-28,9	108 902
2	Creepy Jar SA	117,8	173,40	-21,7	-0,1	-7,8	2,0	-3,7	874
3	Forever Entertainment SA	156,7	5,76	-16,5	27,4	41,5	20,8	23,9	122 929
4	Bloober Team SA	122,8	69,50	-8,6	14,9	15,3	39,6	15,6	18 763
5	Movie Games SA	68,2	26,50	-24,5	-10,2	-31,3	-13,7	-20,2	11 865
6	One More Level SA	76,0	1,42	-34,9	27,9	29,1	-6,0	14,5	65 299
7	Creativeforge Games SA	29,3	11,00	-37,1	-15,4	-13,8	-20,3	-15,1	10 573
8	Cherrypick Games SA	34,9	25,70	-13,2	0,8	1,2	-60,5	4,0	3 542
9	QubicGames SA	29,8	3,03	-22,1	10,2	16,5	32,3	6,3	141 670
10	Draw Distance SA	13,8	1,05	-33,8	-30,9	-30,0	-39,3	-29,1	31 235
11	Jujubee SA	18,0	4,50	-31,3	-15,1	68,5	21,6	-22,9	69 574

Źródło: Bloomberg, DM BPS

**Informacja dnia  
VIVID  
GAMES SA**

**Informacja o wpływie sytuacji makroekonomicznej na realizację prognozy finansowej i wynikach finansowych za styczeń i luty 2020.** Zarząd Spółki Vivid Games S.A. w nawiązaniu do raportu nr 36/2019 z dnia 5 listopada 2019 dotyczącego prognoz finansowych na lata 2019-2020 informuje, że w dniu 24 marca 2020 Emitent dokonał okresowej oceny możliwości realizacji prognozy w części dotyczącej przychodów i wyniku za rok 2020. W ramach oceny Zarząd Emitenta wziął pod uwagę następujące czynniki:

a) wstępne wyniki finansowe za pierwsze dwa miesiące 2020 tj.:

i. skonsolidowane przychody ze sprzedaży za styczeń i luty 2020 spodziewane na poziomie 2,68 mln. PLN,

ii. skonsolidowany zysk netto za styczeń i luty 2020 spodziewany na poziomie 0,38 mln PLN;

b) nieprzewidziane i nadzwyczajne czynniki makroekonomiczne, o którym Emitent informował w raporcie bieżącym nr 9/2020 z dnia 18 marca 2020 (tzw. pandemia koronawirusa) oraz

c) obserwowany w ostatnim okresie wzrost kursów wymiany walut, w których Emitent uzyskuje przychody (słaby złoty) skutkujący wzrostem przychodów Emitenta w PLN.

Wyniki przeprowadzonej oceny wskazują na brak zagrożenia dla realizacji prognozy dotyczącej przychodów i wyniku za rok 2020 opublikowanej przez Emitenta w raporcie nr 36/2019 z dnia 5 listopada 2019. Zarząd informuje, że niniejszy raport zawiera dane wstępne, które mogą różnić się od danych ostatecznych (...) (ESPI RB nr 10/2020)

**Komentarz DM Banku BPS.** Blisko 2,7 mln przychodu w styczniu oraz lutym to ok. 50% wzrost w ujęciu rok do rok. Zarząd spółki informował również o około. 25 % wzroście pobrań wszystkich produktów oraz o 200 % wzroście w Chinach w lutym w porównaniu do stycznia. Prognozy Vivid GAMES na 2020 rok, zakładające niespełna 19 mln zł. przychodów ze sprzedaży oraz 3 mln zł. zysku, wydają się być realne, a dodatkowo może im sprzyjać już zauważony przez spółkę wzrost nakładów gospodarstw domowych na konsumpcję rozrywki dostępnej cyfrowo oraz osłabienie złotówki. Naszym zdaniem Vivid obrał dobrą strategię, informując inwestorów na bieżąco o raportowanych oraz szacowanych wynikach, co jest szczególnie istotnie podczas trwającej oferty publicznej obligacji serii B. Rosnący kurs akcji spółki w ostatnich dniach, świadczy o tym że o wyniki spółki inwestorzy są raczej spokojni, co może być dobrym prognostykiem powodzenia emisji obligacji, mimo trudniej oraz dynamicznie zmieniającej się sytuacji na rynkach kapitałowych. (A.Wizner)

**Informacja dnia  
THE FARM 51 SA**

**The Farm 51 negocjuje strategiczne partnerstwo z globalnym podmiotem.** The Farm 51 Group rozpoczął negocjacje z dużym globalnym podmiotem, specjalizującym się w segmencie gier online-multiplayer, umożliwiającym rozwój marki „World War 3”. w kontekście premiery finalnych wersji gry oraz ich serwisu po premierze. *„Spółka rozpoczęła uzgadnianie szczegółów strategicznego partnerstwa w tym formalnych warunków wieloletniej umowy, której wartość może opiewać na kilkadziesiąt milionów zł. (...) .W ocenie emitenta podpisanie i realizacja kontraktu będzie mieć znaczny wpływ na wyniki finansowe Emitenta za bieżący rok jak i kolejne lata”* – podała spółka. „Word War 3” to gra wyprodukowana i wydana przez The Farm 51. Premiera gry w formule early access odbyła się w październiku 2018 r. Źródło: Puls Biznesu (pb.pl) <https://www.pb.pl/the-farm-51-negocjuje-strategiczne-partnerstwo-z-globalnym-podmiotem-986203>

**Informacja dnia  
CIGAMES SA**

**Premiera nowej gry CI Games niewykluczona w tym roku.** CI Games nie wyklucza, że premiera nowej gry "Sniper Ghost Warrior Contracts 2" odbędzie się w tym roku. Budżet produkcyjny ma być niższy niż w przypadku pierwszej części gry - podała spółka w komunikacie prasowym. Pierwszy tytuł wydawnictwa United Label ma zadebiutować w ciągu najbliższych miesięcy. "Prace nad 'Sniper Ghost Warrior Contracts 2' idą pełną parą. Za wcześnie na podanie daty premiery gry, ale nie wykluczam, że nastąpi ona jeszcze w tym roku" - napisał w komunikacie prezes Marek Tyimiński. "Gra trafi na konsole i PC, a jej budżet produkcyjny będzie niższy od poprzedniego. Przy regularnym wydawaniu gier w serii będziemy mogli również częściowo ograniczyć wydatki na marketing" - dodał. CI Games podał w połowie stycznia, że od premiery w listopadzie 2019 roku sprzedał ponad 250 tys. sztuk gry "Sniper Ghost Warrior Contracts", zarówno w postaci fizycznych nośników, jak i cyfrowej. We wtorkowym komunikacie prezes podał, że jest zadowolony ze sprzedaży "SGWC". Spółka odbudowuje zespół produkcyjny. W 2018 roku studio CI Games zrezygnowało ze współpracy z większością pracowników, w firmie pozostało ok. 30 osób. (...) (PAP Biznes)

**Informacja dnia**  
**TEN SQUARE**  
**GAMES SA**

**Ten Square Games chce w '20 rozwijać portfolio gier, myśli o akwizycjach.** Ten Square Games wśród wyzwań na 2020 rok wymienia wzmocnienie zespołu, dalszy rozwój i ulepszanie obecnych gier, rozwój portfolio, otwarcie biura w Warszawie i akwizycje - poinformował wiceprezes spółki Arkadiusz Pernal. Pernal poinformował, że Ten Square Games ma obecnie trzy nowe tytuły w fazie "soft launchu": Solitales, Flip House i Hunting Clash. Jedna, Golf, jest w fazie produkcji, a soft launch w tym przypadku planowany jest na trzeci kwartał. Cztery projekty są w fazie live. "Chcemy ciągle rozwijać i ulepszać nasze produkty, pozyskiwać nowych użytkowników. Liczymy też, że w tym roku wejdziemy z Fishing Clash do Chin, ale nadal nie znamy terminu uzyskania certyfikacji gry na ten rynek" - powiedział podczas wtorkowej telekonferencji Pernal. Innym celem Ten Square Games jest ciągle wzmacnianie zespołu i otwarcie nowego biura projektowego w Warszawie. "W naszej głównej siedzibie we Wrocławiu zatrudniamy około 250 osób, tam mamy marketing i infrastrukturę. Chcemy to teraz wykorzystywać poprzez nasze satelity, pierwszy z tych satelitów powstaje w Warszawie" - powiedział wiceprezes. Pernal podtrzymał gotowość Ten Square Games do działań akwizycyjnych. "Intensyfikujemy proces w tym roku, jesteśmy gotowi, żeby to robić. Staramy się do tego profesjonalnie przygotować, rozmawiamy ze specjalistami, żeby nas wsparli w tym zakresie" - powiedział. "Jesteśmy gotowi do rozmów zarówno o przejęciu zespołów, jak i całych spółek. Idealnie by było, gdyby było to spółki europejskie, absolutnie nie ograniczamy się do rynku polskiego" - dodał, ale nie podał innych szczegółów dotyczących ewentualnych rozmów. Ten Square Games nie podjął jeszcze decyzji w sprawie wypłaty dywidendy z zysku za 2019 rok. Wiceprezes Pernal zaznacza, że w obecnych czasach priorytetem powinno być bezpieczeństwo i zachowanie pewnej poduszki finansowej. "Dotychczas przeznaczaliśmy do 75 proc. skonsolidowanego zysku na dywidendę, natomiast teraz musimy z pełną odpowiedzialnością powiedzieć, że decyzja nie została jeszcze podjęta" - powiedział. Dodał, że w obecnie, w czasie niepewności związanej z wpływem pandemii koronawirusa na gospodarkę, wszystkie odpowiedzialne spółki starają się pozostać z gotówką jako poduszką bezpieczeństwa. "Wydaje się, że w obecnych czasach trzeba sobie powiedzieć, że bezpieczeństwo finansowe jest bardzo istotne, a naszym zadaniem jest, żeby wszelkie środki posiadane przez TSG były wydawane z zachowaniem wartości dla akcjonariuszy. Decyzje o wypłacie dywidendy za 2019 rok nie zostały podjęte, mamy na to jeszcze czas" - powiedział wiceprezes Ten Square Games. Pernal w krótkim terminie nie widzi negatywnych zjawisk dla prowadzonego biznesu z powodu pandemii koronawirusa. Niewiadomą pozostaje jednak wpływ pandemii na gospodarkę i zwyczaje ludzi w dłuższym okresie. "Są dwa aspekty tego zjawiska, które przekładają się na biznes. Po stronie operacyjnej pracujemy z domu, co jest w naszej branży dość typowe, produkcja więc toczy się normalnie. Po stronie biznesowej nie da się ukryć, że branża gier jest dość łagodnie traktowana przez pandemię" - powiedział Pernal. "Krótkoterminowo ludzie grają, nie widzimy z tej strony negatywnych zjawisk. W długim terminie nie jest możliwe przewidzieć jak pandemia wpłynie na portfele naszych użytkowników i jak to się przełoży na zwyczaje ludzi i na całą gospodarkę" - dodał. Zysk netto Ten Square Games w czwartym kwartale 2019 roku wzrósł o 154 proc. do 34,8 mln zł. Wynik okazał się o 6,4 proc. wyższy od średniej prognoz analityków ankietowanych przez PAP Biznes. (...) (PAP Biznes)

**Informacja z dnia** **Popremierowy raport sprzedażowy dot. gry Wanking Simulator na PC.** Zarząd Ultimate Games S.A. informuje, **23.03.2020** że gra **Wanking Simulator**, która miała swoją premierę na platformie STEAM w dniu 19.03.2020 r. w dacie przekazania niniejszego raportu została pobrana w łącznej ilości ponad 1,2 tys. sztuk. **Wanking Simulator** to gra wyprodukowana przez dewelopera MrCiastku na zlecenie Emitenta. Spółka pokryła koszt produkcji, marketingu, wydawnictwa i lokalizacji Gry, zachowując przy tym prawo do 90% przychodu ze sprzedaży Gry. Zdaniem Zarządu na mniejszą od oczekiwań sprzedaż Gry w pierwszych dniach sprzedaży ma wpływ zakwalifikowanie Gry przez sklep Steam w kategorii gier "Adult Only Sexual Content" przez co widoczność w sklepie Steam jest bardzo mocno ograniczona. Emitent prowadzi obecnie rozmowy ze sklepem Steam dot. zmiany ww. klasyfikacji Gry. Gra spotkała się z bardzo dobrym odbiorem graczy notując oceny na poziomie 100 % pozytywnych. Jednocześnie Emitent informuje, że trwają już prace nad wersjami Gry na konsole Nintendo Switch i Xbox One - premiery planowane w 2020 r. (...) (ESPI RB nr 11/2020)

## Dom Maklerski Banku BPS SA

ul. Grzybowska 81, 00-844 Warszawa,  
tel.: +48 22 53 95 555, fax.: +48 22 53 95 556  
[www.dmbps.pl](http://www.dmbps.pl)  
[dm@dmbps.pl](mailto:dm@dmbps.pl)

### Sporządzone przez Departament Analiz:

**Tomasz Czarnecki, MPW**  
p.o. Dyrektor Departamentu Analiz  
[tomasz.czarnecki@dmbps.pl](mailto:tomasz.czarnecki@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 542

**Wojciech Białek**  
Analityk

**Artur Wizner, MPW**  
Analityk  
[artur.wizner@dmbps.pl](mailto:artur.wizner@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 548

**Jacek Borawski**  
Analityk Techniczny

### Dane kontaktowe do Departamentu Sprzedaży:

**Dariusz Stasiak, MPW**  
Dyrektor Departamentu Sprzedaży  
[dariusz.stasiak@dmbps.pl](mailto:dariusz.stasiak@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 541

**Bartosz Szaniawski**  
[bartosz.szaniawski@dmbps.pl](mailto:bartosz.szaniawski@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 525

**Artur Kobos, MPW**  
Zastępca Dyrektora Departamentu Sprzedaży  
[artur.kobos@dmbps.pl](mailto:artur.kobos@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 511

**Lech Kucharski, MPW**  
[lech.kucharski@dmbps.pl](mailto:lech.kucharski@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 522

**Marcin Jakubiak, MPW**  
[marcin.jakubiak@dmbps.pl](mailto:marcin.jakubiak@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 560

### Definicja modelowego portfela branżowego:

Nazwa: .GRYPL

Bieżący skład portfela modelowego: CDPROJEKT 20,0%, PLAYWAY 5,0%, 11BIT 10,0%, CIGAMES 4,0%, ARTIFEX 2,0%, VIVID 4,0%, TENSQUARE 10,0%, TBULL 2,0%, BLOOBER 4,0%, FARMS1 9,0%, JUJUBEE 2,0%, FOREVEREN 4,0%, IFUN4ALL 1,0%, QUBICGMS 1,0%, CHERRYPICK 6,0%, ONEMORELEVEL 6,0%, CREATIVEFORGE 1,0%, ULTIMATE GAMES 1,0%, CREEPYJAR 8,0%.

Data bazowa: 17.11.2016 r.

Wartość bazowa : 1 000,00 tys. zł

### Wyjaśnienia dotyczące stosowanej terminologii fachowej i wskaźników:

Zmiana 1M - stopa zwrotu z okresie ostatniego miesiąca  
Zmiana 3M - stopa zwrotu z okresie ostatnich trzech miesięcy  
Zmiana 6M - stopa zwrotu z okresie ostatnich sześciu miesięcy  
Zmiana 1R - stopa zwrotu z okresie ostatniego roku  
Zmiana OPR - stopa zwrotu z okresie od początku roku

Opracowanie wyraża wiedzę oraz poglądy autorów według stanu na dzień jego sporządzenia. Autorzy nie uwzględniają w opracowaniu jakichkolwiek szczególnych zamierzeń inwestycyjnych, szczególnych celów inwestycyjnych, sytuacji finansowej ani szczególnych potrzeb czy żądań potencjalnych odbiorców. Opracowanie publikowane jest w celach wyłącznie informacyjnych lub marketingowych i nie powinno być interpretowane jako (1) osobista rekomendacja, (1) porada inwestycyjna, prawna, lub innego typu, ani jako (2) zachęta do działania, inwestowania czy pozbywania się inwestycji w szczególny sposób, bądź (4) ocena lub zapewnienie opłacalności inwestycji w instrumenty finansowe objęte opracowaniem.

W szczególności opracowanie nie stanowi „badania inwestycyjnego” lub „publikacji handlowej” w rozumieniu Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2017/565 z dnia 25 kwietnia 2016 r. uzupełniającego dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2014/65/UE w odniesieniu do wymogów organizacyjnych i warunków prowadzenia działalności przez firmy inwestycyjne oraz pojęć zdefiniowanych na potrzeby tej dyrektywy, bądź „rekomendacji” w rozumieniu Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) NR 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku (rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku) oraz uchylającego dyrektywę 2003/6/WE Parlamentu Europejskiego i Rady i dyrektywy Komisji 2003/124/WE, 2003/125/WE i 2004/72/WE.

Opracowanie zostało sporządzone z zachowaniem należytej staranności i rzetelności przy zachowaniu zasad metodologicznej poprawności na podstawie ogólnodostępnych informacji, w dniu publikacji opracowania, pozyskanych ze źródeł wiarygodnych dla Domu Maklerskiego Banku BPS S.A. Dom Maklerski Banku BPS S.A. nie gwarantuje ich kompletności, prawdziwości lub dokładności.

Dom Maklerski Banku BPS S.A. nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne decyzje inwestycyjne podjęte na podstawie niniejszego opracowania ani za ewentualne szkody poniesione w wyniku tych decyzji inwestycyjnych. Opracowanie nie powinno być interpretowane jako oświadczenie ani gwarancja (zarówno wyraźna, jak i implikowana) w zakresie generowania zysku z tytułu prezentowanej strategii inwestycyjnej.

Dom Maklerski Banku BPS S.A., jego akcjonariusze lub pracownicy mogą posiadać długie lub krótkie pozycje powstałe w wyniku transakcji zawartych na instrumentach z rynków OTC lub innych instrumentach finansowych wymienionych w opracowaniu. Organem sprawującym nadzór nad działalnością Domu Maklerskiego Banku BPS S.A. jest Komisja Nadzoru Finansowego z siedzibą w Warszawie, przy ulicy Pięknej 20.

Powielanie bądź publikowanie w jakiegokolwiek formie niniejszego opracowania, lub jego części, oraz wykorzystywanie materiału do własnych opracowań celem publikacji, bez pisemnej zgody Domu Maklerskiego Banku BPS S.A. jest zabronione. Niniejsze opracowanie stanowi publikację handlową i jest prawnie chronione zgodnie z Ustawą z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 2019 poz. 1231).