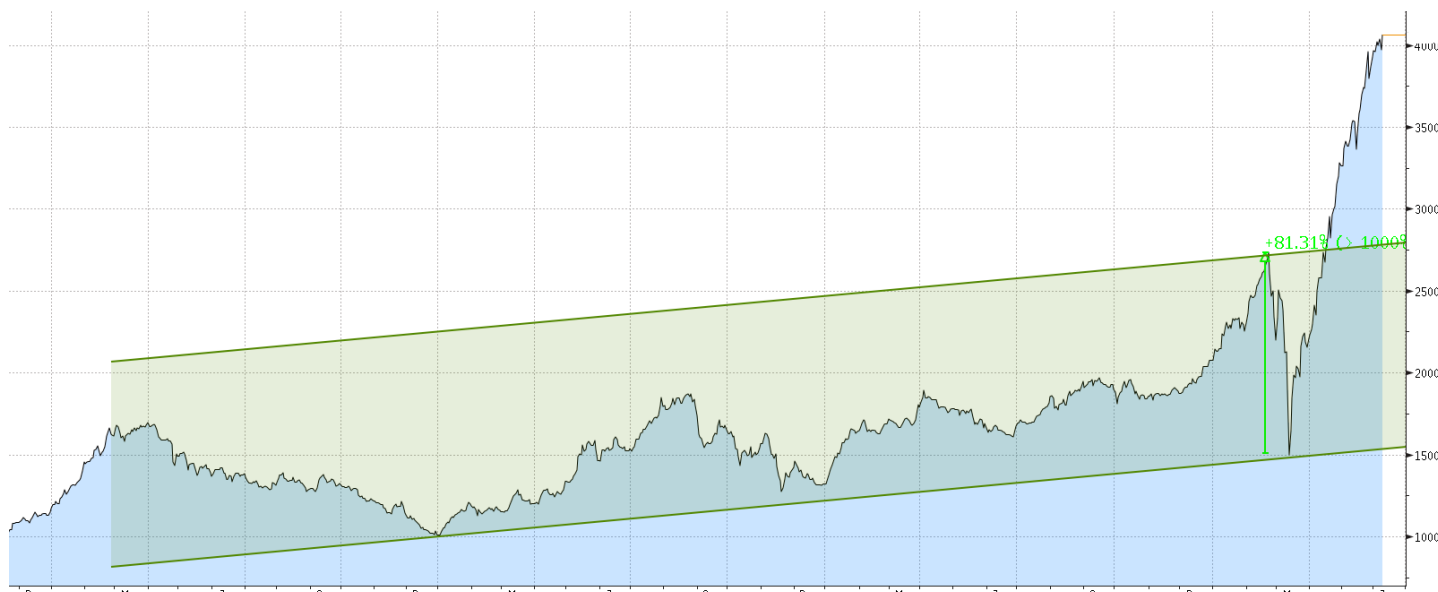


BRANŻA PRODUCENTÓW GIER



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

NOTOWANIA Z 2020-06-10 14:21

Lp.	Nazwa	Kapitalizacja (mln zł)	Cena (zł)	Zmiana 1M (%)	Zmiana 3M (%)	Zmiana 6M (%)	Zmiana 1R (%)	Zmiana OPR (%)	Wolumen (porzednia sesja, szt)
GPW									
1	CD Projekt SA	37 284,9	387,90	9,3	43,5	50,9	69,8	38,8	389 151
2	PlayWay SA	3 181,2	482,00	18,1	82,6	119,1	163,1	101,7	19 768
4	TEN Square Games SA	3 613,4	499,00	11,3	82,1	172,1	293,5	152,0	42 569
3	11 bit studios SA	1 127,6	493,00	14,9	37,3	27,1	24,8	23,3	13 210
5	CI Games SA	141,7	0,88	24,1	56,3	1,6	-21,7	4,3	1 150 801
6	Ultimate Games SA	182,3	34,85	19,8	138,7	93,2	83,0	78,5	16 366
7	Artifex Mundi SA	85,2	7,16	13,7	168,7	150,3	81,7	143,5	71 578
8	Vivid Games SA	51,8	1,74	13,7	38,1	52,9	22,7	40,5	98 059
9	T-BULL S.A.	25,4	21,90	45,5	86,4	69,1	-26,5	55,3	9 439
New Connect									
1	Farm 51 Group/The	169,7	27,05	17,1	74,6	27,7	54,0	16,5	16 849
2	Creepy Jar SA	519,1	764,00	36,9	336,1	326,8	404,0	324,4	1 079
3	Forever Entertainment SA	363,4	13,36	42,3	158,9	205,7	360,7	187,3	73 888
4	Bloober Team SA	278,9	157,80	27,1	159,1	166,1	199,4	162,6	4 207
5	Movie Games SA	184,8	71,80	16,2	168,9	139,3	173,0	116,3	9 101
6	One More Level SA	213,0	3,98	57,9	117,5	246,1	498,5	221,0	556 555
7	Creativeforge Games SA	79,5	29,80	51,3	159,1	126,1	143,9	129,9	5 678
8	Cherrypick Games SA	59,8	44,00	17,3	29,4	63,0	12,8	78,1	866
9	QubicGames SA	40,5	4,12	3,0	35,1	52,6	54,3	44,6	13 867
10	Draw Distance SA	21,0	1,60	22,6	52,4	13,5	10,3	8,1	11 732
11	Jujubee SA	24,9	6,22	-24,3	32,3	150,8	153,4	6,5	24 516

Źródło: Bloomberg, DM BPS

**Informacja dnia
VIVID GAMES SA**

Vivid Przyjęcie strategii na rok 2020 i lata następne. Zarząd Spółki Vivid Games S.A. w restrukturyzacji, informuje, że w dniu 10 czerwca 2020 Emitent przyjął strategię działalności na rok 2020 i lata następne, która zastępuje dotychczasową strategię działalności Spółki. Założenia przyjętej strategii to:

- Efektywna produkcja i globalna dystrybucja gier mobilnych.
- Zwiększanie zasięgu gier z zastosowaniem zyskowego marketingu.
- Ciągłe zwiększanie satysfakcji i zaangażowania graczy, a w konsekwencji monetyzacji gier.
- Zwiększanie przychodów z portfolio gier poza platformami mobilnymi we współpracy z zewnętrznymi partnerami.
- Poszukiwanie i prototypowanie nowych konceptów gier.

Celem strategicznym Spółki jest powiększanie portfolio gier o 2-3 wysokiej jakości gry segmentu mid-core rocznie oraz dużej liczby gier z segmentu casual. Gry z obu segmentów będą produkowane wewnętrznie, zlecane zewnętrznym producentom lub pozyskiwane za pośrednictwem programu wydawniczego. Głównymi kanałami dystrybucji będą sklepy Apple App Store oraz Google Play, natomiast wiodącym modelem biznesowym free2play - w zakresie mikropłatności oraz monetyzacji reklamowej. W ramach działań rozszerzana będzie sieć dystrybucji, testowane będą również nowe modele biznesowe, m.in. subskrypcja. Istniejące i przyszłe portfolio gier będzie eksploatowane we współpracy z zewnętrznymi partnerami na możliwie jak największej ilości platform sprzętowych, m.in. Nintendo Switch oraz PC. Kluczowe w dalszym rozwoju Spółki będzie poszukiwanie nowych konceptów gier przy jednoczesnej koncentracji na najlepszych tytułach w zakresie zwiększania metryk zadowolenia i zaangażowania graczy oraz monetyzacji i zwiększenia zasięgu (ilości pobrań) poprzez działania marketingowe (tzw. user-acquisition) co w efekcie prowadzić będzie do zwiększania przychodów ze sprzedaży. (ESPI RB nr 30/2020)

Informacja o szacunkowych wynikach finansowych za okres styczeń - maj 2020. Zarząd Spółki Vivid Games S.A. w restrukturyzacji, w nawiązaniu do raportu nr 36/2019 z dnia 5 listopada 2019 dotyczącego prognoz finansowych na lata 2019-2020 informuje, że w dniu 10 czerwca 2020 Emitent dokonał okresowej oceny możliwości realizacji prognozy w części dotyczącej przychodów i wyniku za rok 2020. W ramach oceny Emitent dokonał szacunkowego ustalenia wstępnych wyników finansowych grupy kapitałowej Spółki za okres od stycznia do maja 2020. Skonsolidowane przychody ze sprzedaży za maj 2020 spodziewane są na poziomie 3,18 mln PLN (11,36 mln PLN narastająco od stycznia 2020). Skonsolidowany zysk netto za maj 2020 spodziewany jest na poziomie 0,58 mln PLN (2,05 mln PLN narastająco od stycznia 2020). 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. Ostateczna informacja o wyniku oraz przychodach ze sprzedaży za wskazany okres zostanie zamieszczona w raporcie za pierwsze półrocze roku 2020, który zostanie opublikowany w terminie określonym przez Spółkę raportem bieżącym nr 4/2020 z 20 stycznia 2020 tj. 30 września 2020. (ESPI RB nr 29/2020)

Komentarz DM Banku BPS. Naszym zdaniem przedstawiona przez Vivid strategia jest tak ogólnikowa, że mogła by się odnosić praktycznie do każdego producenta gier z tego segmentu. Wysokie przychody generowane przez **Real Boxing** z pewnością cieszą, lecz należy mieć na uwadze to, że seria w tym roku będzie obchodziła ósme urodziny, więc w pewnym momencie jej potencjał się wyczerpie, bez względu na środki przeznaczane na marketing. W naszej ocenie kluczowe dla spółki jest stworzenie przynajmniej jednej gry na podobnym poziomie i wykorzystanie potencjału społeczności (gaming community) skupionej wokół **Real Boxing**. Prezes Kościelny zdążył już przyzwyczaić inwestorów, ekstrapolacją dobrych danych dotyczących jednego miesiąca na przyszłość. Przychody producentów gier w kwietniu znacznie przewyższyły prognozy, lecz jest mało prawdopodobne aby ten trend utrzymał się dłużej. Wciąż nie jest znaną sytuacją finansową spółki na koniec 2019 roku – termin raportu rocznego został przesunięty na 30 czerwca, oraz rezultat proces restrukturyzacji. W dniu 5 czerwca sąd wydał postanowienie w sprawie przeprowadzenia głosowania nad układem w trybie pisemnego zbierania głosów, z pominięciem zwoływania zgromadzenia wierzycieli. (A. Wizner)

**Informacja dnia
CI GAMES SA**

Spółka CI Games idzie po kapitał. Wydawnicze ramię CI Games chce pozyskać 4 mln zł z emisji akcji w ramach crowdfundingu oraz zadebiutować na NewConnect. Na początku 2019 r. CI Games ogłosiło utworzenie spółki United Label — własnej platformy wydawniczej przeznaczonej dla niezależnych deweloperów — oraz podpisanie umów na wydanie czterech gier. Pierwotne założenia mówiły, że dwie z nich trafią na rynek w 2019 r., a dwie w 2020 r. Harmonogram się nieco przesunął i w tym roku zadebiutują dwa tytuły: „**Röki**” oraz „**Eldest Soul**”, a kolejne dwa: „**Tails of Iron**” oraz „**Horae**” w przyszłym. Na działalność United Label spółka matka udzieliła pożyczki w wysokości 4 mln zł, której saldo na koniec marca było prawie całkowicie wykorzystane. Teraz wydawnicze ramię CI Games planuje z emisji akcji przeprowadzonej na platformie CrowdConnect.pl pozyskać 4 mln zł. Kapitał zakładowy firmy dzieli się obecnie na 1 mln akcji, a nowa emisja ma obejmować 350 tys. szt. akcji serii B. Szacowane wpływy z emisji implikują wycenę spółki na ponad 15 mln zł. Po podwyższeniu kapitału zaangażowanie CI Games w jej akcjonariacie spadnie do około 74 %. Pieniądze od inwestorów mają być przeznaczone na rozwój portfolio wydawniczego. W ciągu kilku miesięcy od emisji United Label chce wejść na NewConnect. — *Dzięki wsparciu w kilku istotnych obszarach wydawniczych ze strony CI Games United Label utrzyma bardzo lekką strukturę kosztów stałych. Przy obecnym planie wydawniczym już rok 2020 powinien zakończyć się atrakcyjną rentownością netto na poziomie rachunku wyników* — mówi Marek Tymieński, prezes CI Games. (...) Źródło: Puls Biznesu (pb.pl) <https://www.pb.pl/spolka-ci-games-idzie-po-kapital-993503>

**Informacja dnia
PLAYWAY SA**

Zgłoszenie kandydatów do Rady Nadzorczej PlayWay S.A. Zarząd PlayWay S.A. w nawiązaniu do przedstawionego w raporcie bieżącym nr 14/2020 z dnia 18 maja 2020 roku porządku obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zwołanego na dzień 15 czerwca 2020 roku, informuje, że w dniu dzisiejszym uprawniony akcjonariusz Spółki, Pan Krzysztof Kostowski, zgłosił następujących kandydatów na Członków Rady Nadzorczej Spółki:

1. Pana Aleksego Uchańskiego,
2. Pana Michała Kojeckiego,
3. Pana Michała Markowskiego,
4. Pana Grzegorza Czarneckiego,
5. Pana Jana Szpetulskiego-Łazarowicza.

Życiorysy zawodowe kandydatów stanowią załączniki do niniejszego raportu bieżącego. (...) (ESPI RB nr 17/2020)

**Informacja dnia
SIMFABRIC SA**

Rozpoczęcie procesu certyfikacji gry Counter Terrorist Agency na konsolę Nintendo Switch. Zarząd spółki SimFabric S.A. informuje, iż w dniu 10 czerwca 2020 r. rozpoczęto proces certyfikacji gry **Counter Terrorist Agency** na konsolę Nintendo Switch w sklepie Nintendo eShop. W procesie powstawania Gry Emitent odpowiedzialny jest za portowanie i wydanie Gry na konsolę. Spółka jest również właścicielem praw majątkowych do Gry. Gra **Counter Terrorist Agency** przygotowywana jest w pierwszej fazie z myślą o rynku amerykańskim oraz europejskim. Premiera Gry planowana jest na lipiec 2020 roku przy czym Spółka zastrzega, że termin ten może ulec zmianie. Dokładny termin premiery zostanie podany do publicznej wiadomości za pośrednictwem raportu bieżącego. **Counter Terrorist Agency** jest symulatorem międzynarodowej agencji zwalczającej światowy terroryzm, bazujący na popularnej mechanice gry znanej z takiego przeboju jak 911 Operator. Licencja na Grę została pozyskana od firmy Games Operators S.A. notowanej na rynku głównym GPW na podstawie umowy wydawniczej podpisanej 20 stycznia 2020 roku, o którym informował Emitent w raporcie bieżącym ESPI 2/2020.(...) (ESPI RB nr 35/2020)

**Informacja z dnia
09.06.2020
DRAGEUS
GAMES SA**

Ustalenie daty premiery gry "The Great Perhaps" na konsolę Xbox na dzień 10 lipca 2020 roku. Zarząd Drageus Games S.A. niniejszym informuje iż w dniu 09.06.2020r. otrzymał potwierdzenie od Microsoftu o ustaleniu daty wprowadzenia do sprzedaży gry **"The Great Perhaps"** na konsolę Xbox na dzień 10 lipca 2020 roku. Zarząd Drageus Games S.A. przekazuje niniejszą informację z uwagi na fakt, iż może mieć ona istotny wpływ na kształtowanie się sytuacji finansowej i majątkowej Emitenta oraz potencjalnie istotny wpływ na wycenę instrumentów finansowych Emitenta notowanych w alternatywnym systemie obrotu. (ESPI RB nr 20/2020)

**KALENDARIUM
RAPORTÓW
FINANSOWYCH**

DATA	TYP	SPÓŁKA
2020-06-22	Raport Roczny 19	Creepy Jar S.A.
2020-06-25	1Q20	Bloober Team S.A.
2020-06-30	Raport Roczny 19	Vivid Games S.A.
2020-07-02	1Q20	T-Bull S.A.
2020-07-29	1Q20	One More Level S.A.
2020-07-29	1Q20	Vivid Games S.A.
2020-08-07	2Q20	CreativeForge Games S.A.
2020-08-09	2Q20	One More Level S.A.
2020-08-10	2Q20	Art Games S.A.
2020-08-12	2Q20	Draw Distance S.A.
2020-08-13	2Q20	Bloober Team S.A.
2020-08-13	2Q20	Creepy Jar S.A.
2020-08-14	2Q20	The Farm 51 Group S.A.
2020-08-14	2Q20	Forever Entertainment S.A.
2020-08-14	2Q20	Jujubee S.A.
2020-08-14	2Q20	QubicGames S.A.
2020-08-24	1H20	Ten Square Games S.A.
2020-08-27	1H20	11 bit studios S.A.
2020-09-03	1H20	CD PROJEKT S.A.
2020-09-04	1H20	CI Games S.A.
2020-09-25	1H20	Boombit S.A.
2020-09-30	1H20	PLAYWAY S.A.
2020-09-30	1H20	Artifex Mundi S.A.
2020-09-30	3Q20	T-Bull S.A.
2020-09-30	1H20	Vivid Games S.A.

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
dm@dmbps.pl

Sporządzone przez Departament Analiz:

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

Wojciech Białek
Analityk

Artur Wizner, MPW
Analityk
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
tel.: (22) 53 95 541

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

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

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

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

Tomasz Koziol,
tomasz.koziol@dmbps.pl
tel.: (22) 53 95 078

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).