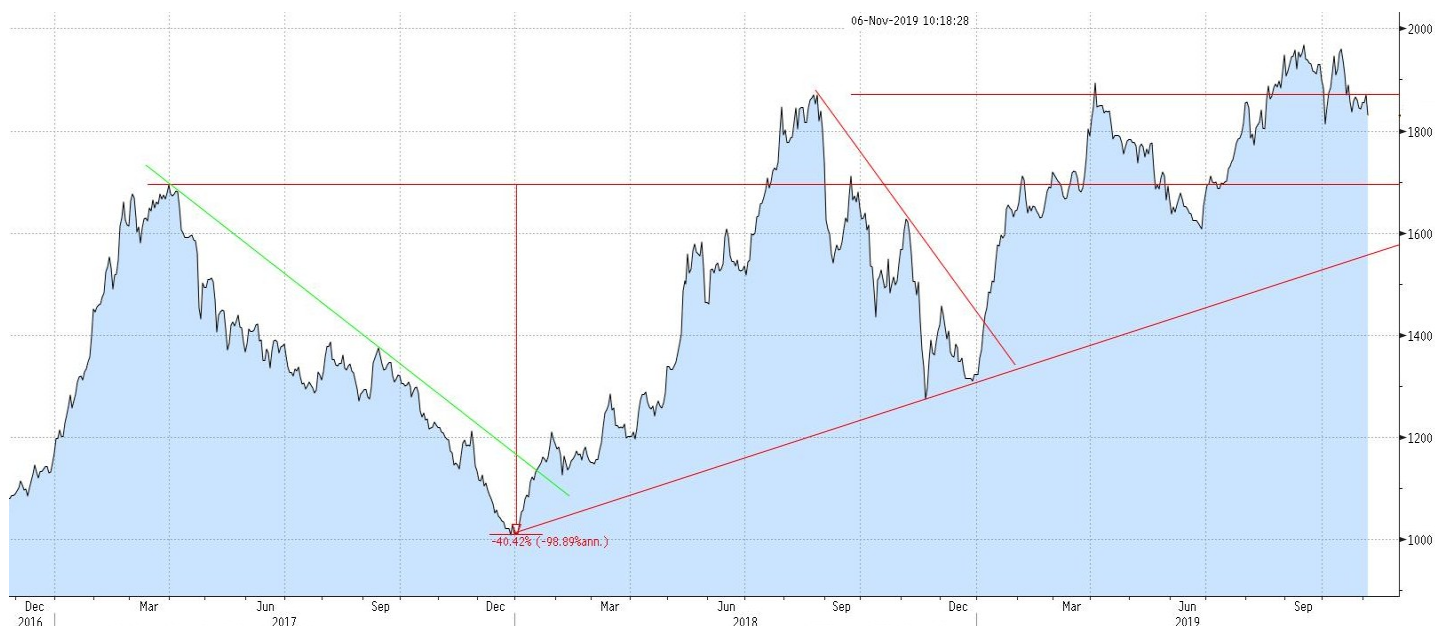


## BRANŻA PRODUCENTÓW GIER



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

### NOTOWANIA Z 2019-11-06 12:06

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	24 683,6	256,80	7,6	17,9	22,4	57,3	76,4	213 900
2	PlayWay SA	1 185,4	179,60	-2,0	1,4	-9,7	47,8	33,0	2 759
4	TEN Square Games SA	1 273,0	175,80	33,2	46,3	38,2	85,2	119,8	30 117
3	11 bit studios SA	806,2	352,50	-8,2	-10,6	-5,0	16,7	44,5	2 357
5	CI Games SA	159,0	0,98	0,4	1,4	-18,2	12,9	19,8	4 058 721
6	Ultimate Games SA	94,1	18,00	-3,2	-13,3	-21,6	34,5	50,5	16 273
7	Artifex Mundi SA	34,3	2,88	-11,4	-20,0	-38,1	-55,7	-31,4	5 950
8	Vivid Games SA	37,0	1,24	-5,0	-11,6	-17,1	-47,5	-3,6	37 230
9	T-BULL S.A.	19,5	16,80	-4,5	-33,3	-40,4	-38,7	-41,7	3 539
<b>New Connect</b>									
1	Farm 51 Group/The	120,7	19,24	-35,0	2,7	7,5	-51,4	4,0	59 040
2	Creepy Jar SA	121,5	178,80	-3,9	-12,4	3,4	14,4	26,8	1 662
3	Forever Entertainment SA	115,3	4,24	0,5	4,2	-4,9	165,0	139,5	13 443
4	Bloober Team SA	109,6	62,00	3,3	-20,8	18,3	63,4	59,0	3 335
5	Movie Games SA	77,2	30,00	-10,7	3,8	-3,8	-	59,6	3 847
6	One More Level SA	63,7	1,19	7,2	7,2	22,7	-2,5	-23,2	43 885
7	Creativeforge Games SA	34,1	12,78	-0,2	-6,4	-2,1	-16,5	6,7	1 292
8	Cherrypick Games SA	30,3	22,30	-2,6	-28,1	-61,1	-85,8	-69,9	380
9	QubicGames SA	26,8	2,73	2,6	-9,3	-15,5	92,3	116,7	14 549
10	Draw Distance SA	17,4	1,33	-8,0	0,8	-14,2	-19,7	1,9	7 634
11	Jujubee SA	8,3	2,30	-9,8	0,4	-26,3	-79,1	-28,8	4 084

Źródło: Bloomberg, DM BPS

**Informacja dnia** **ULTIMATE GAMES SA** **Ultimate Games sprzedał 1500 kopii gry Agony na platformie Nintendo Switch.** Ultimate Games sprzedał w pierwszych dniach po premierze na platformie Nintendo Switch około 1500 kopii gry **Agony** - poinformowała spółka w komunikacie. Premiera tej gry miała miejsce 31 października. Port gry na Nintendo Switch został wykonany i sfinansowany przez UF Games (spółka stowarzyszona z Ultimate Games), a jego koszt zostanie zwrócony w przypadku sprzedaży około 3000 kopii. Ultimate Games otrzymuje wynagrodzenie prowizyjne z tytułu elektronicznych pobrań gry. (PAP Biznes)

**Zakończenie procesu certyfikacji, planowana cena i data premiery gry Bouncy Bob 2 na Nintendo Switch.** Ultimate Games w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 4/2019 informuje, że został zakończony proces certyfikacji gry **Bouncy Bob 2** na Nintendo Switch Planowana data premiery Gry to 20.11.2019 r. przy czym Spółka zastrzega, że ww. data może ulec zmianie, o czym, w razie konieczności, Zarząd poinformuje odrębnym raportem bieżącym. Gra zadebiutuje w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii. Planowana cena Gry to 5 EUR/USD. Poprzednia wersja gry **Bouncy Bob** odniosła sukces sprzedażowy na platformie Nintendo - w dacie publikacji niniejszego raportu została sprzedana w liczbie ok. 385 tys. szt. w Nintendo E-Shop. Zarząd zdecydował o publikacji niniejszej informacji z uwagi na fakt, iż uznaje że ww. premiera może mieć istotny wpływ na wynik finansowy Emitenta w 2019 r. jak i latach kolejnych a gra została zakwalifikowana jako jedna z głównych gier Spółki. ( ESPI: RB nr 162/2019)

**Informacja z dnia** **VIVID GAMES SA** **Vivid Games zaprezentował swoje prognozy finansowe na koniec 2019 oraz na 2020.** Prognoza finansowa na lata 2019-2020. Zarząd Vivid Games informuje o przyjęciu w dniu 05.11.2019 r. prognozy finansowej na lata 2019 - 2020 dla danych skonsolidowanych w zakresie następujących pozycji:1. Przychody ze sprzedaży za 2019 rok: 11 592,07 tys. PLN2. Wynik netto za 2019 rok: 238,63 tys. PLN1. Przychody ze sprzedaży za 2020 rok: 19 036,22 tys. PLN2. Wynik netto za 2020 rok: 3 052,41 tys. PLN. Prognoza ta sporządzona została w oparciu o przyjętą przez Zarząd Vivid Games S.A. strategię rozwoju realizowaną przez Grupę oraz przy wykorzystaniu scenariuszy finansowych przedstawionych w nocie nr 15 do skonsolidowanego sprawozdania za I półrocze 2019 roku. Jednocześnie Zarząd zaznacza, iż prognoza ta będzie podlegała bieżącej ocenie pod kątem możliwości jej realizacji, zaś wyniki tej oceny w formie raportów Emitenta będą przekazywane do wiadomości akcjonariuszy, nie rzadziej niż przy okazji raportów okresowych dotyczących lat 2019-2020 roku. ( ESPI: RB nr36/2019)

#### VIVID GAMES S.A. (VVD)

VIVID GAMES S.A.		PROGNOZY FINANSOWE 2019-2020					
		2018A	III kw. 2019A	2019P	Zm. %	2020P	Zm. %
mln PLN	Przychody ze sprzedaży	10,32	8,10	11,59	12%	19,03	64%
	Wynik netto	-5,44	-0,43	0,23		3,05	1279%

Źródło: dane przekazane w RB nr 36/2019

**Komentarz DM Banku BPS S.A.** Przychody ze sprzedaży producenta i wydawcy gier w ostatnim kwartale 2019 mają wynieść 3,49 mln zł. i wzrosnąć o 13% kw./kw., co ma się przełożyć na 0,64 mln zł. zysku netto w ostatnim kwartale (wzrost 14% kw./kw. ) oraz 0,23 mln zł. na koniec roku. Z kolei przychody ze sprzedaży za 2020 r. są prognozowane na 19 mln zł., a wynik netto ma wynieść 3 mln zł. Vivid Games w znacznym stopniu poprawił kwartalne wyniki finansowe i jest spora szansa, że prognozy zarządu sprawdzą się na koniec br. roku i spółka zakończy go na niewielkim plusie (0,23 mln zł.). Podane prognozy na 2020 r. zakładają dalszy wzrost przychodów, głównie bazujący na już istniejącym portfolio gier, które będzie poszerzane o sprzedaż na platformie Nintendo Swich oraz dalszą redukcję kosztów operacyjnych. Naszym zdaniem, pozytywną informacją jest prognozowany dalszy spadek kosztów działalności, natomiast aby zrealizować prognozy zarządu spółki dotyczące znacznego wzrostu przychodów, musi utrzymać się nie tylko wysokie zainteresowanie flagową grą Vividu czyli serią **Real Boxing** ale także musi pojawić się dodatkowy sukces wydawniczy np. związany z ostatnio wydaną grą **Zombie Blast Crew**. (A. Wizner)

**Informacja dnia** **Przyznanie dofinansowania w ramach 1 Osi Priorytetowej "Gospodarka Wiedzy"**. Bloober Team podaje do wiadomości publicznej, że powziął wiadomość o przyznaniu mu w konkursie nr RPMP.01.02.02-IP.01-12-013/19 w ramach 1 Osi Priorytetowej "Gospodarka Wiedzy", Działanie 1.2 "Badania i innowacje w przedsiębiorstwach", Poddziałanie 1.2.2 "Infrastruktura badawczo-rozwojowa przedsiębiorstw", Typ projektu A. "Projekty obejmujące utworzenie lub rozwój infrastruktury laboratoriów, działów badawczo-rozwojowych lub centrów badawczo-rozwojowych w przedsiębiorstwa", dofinansowania do wysokości 711 975,00 złotych na realizację projektu pn. " *Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych*". Całkowita wartość projektu wynosi 1 592 235,00 złotych brutto. (ESPI: RB nr 50/2019)

KALENDARIUM  
RAPORTÓW  
FINANSOWYCH

DATA	TYP	SPÓŁKA
2019-11-07	3Q19	<b>Creepy Jar S.A.</b>
2019-11-08	3Q19	<b>CreativeForge Games S.A.</b>
2019-11-08	3Q19	iFun4all S.A.
2019-11-08	3Q19	QubicGames S.A.
2019-11-10	3Q19	One More Level S.A.
2019-11-13	3Q19	Cherrypick Games S.A.
2019-11-13	3QS19	Bloober Team S.A.
2019-11-14	3Q19	<b>The Farm 51 Group S.A.</b>
2019-11-14	3Q19	Forever Entertainment S.A.
2019-11-14	3Q19	Movie Games S.A.
2019-11-14	3Q19	Jujubee S.A.
2019-11-14	3Q19	<b>11 bit studios S.A.</b>
2019-11-21	3QS19	<b>CD PROJEKT S.A.</b>
2019-11-21	3QS19	<b>CI Games S.A.</b>
2019-11-26	3QS19	<b>Ten Square Games S.A.</b>
2019-11-27	3QS19	<b>Artifex Mundi S.A.</b>
2019-11-29	3QS19	<b>PLAYWAY S.A.</b>
2019-11-29	3Q19	<b>Ultimate Games S.A.</b>
2019-11-29	3Q19	<b>T-Bull S.A.</b>

## 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

### Artur Wizner, MPW

Analitik  
[artur.wizner@dmbps.pl](mailto:artur.wizner@dmbps.pl)  
tel.: (22) 53 95 548

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

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).