

WIG.Games dla szukających zmienności na kontraktach

DANIEL IUSZCZYŃSKI
analityk Akcji, Quercus TFI

Od miesiąca dostępny jest dla inwestorów kontrakt terminowy na indeks WIG.Games, który w tym czasie stracił na wartości 1,2 proc., podczas gdy sam indeks w tym roku wzrósł już o ponad 60 proc. Obrót na nowym instrumencie jest na razie niewielki, bo dziennie to średnio kilka kontraktów, a o jego zachowaniu decydują głównie trzy spółki (CD Projekt, 11 bit studios i Ten Square Games), których łączny udział w indeksie sięga prawie 87 proc.

W ostatnim czasie napłynęło sporo nowych informacji z rynku gamingowego, które mogą przełożyć się na zwiększoną zmienność indeksu WIG.Games i tym samym podbić zainteresowanie kontraktem ze strony najbardziej spekulacyjnie nastawiony inwestorów.

W zeszłym tygodniu Ubisoft poinformował akcjonariuszy, że jego ostatnia gra „Tom Clancy’s Ghost Recon: Breakpoint” okazała się wielką porażką, a sama jakość gry jest zdecydowanie poniżej oczekiwań graczy. Ubisoft przełożył jednocześnie premierę planowanych na I kwartał 2020 r. gier „Watch Dogs Legion” i „Rainbow Six Quarantine and Gods&Monsters”, argumentując to potrzebą czasu na dopracowanie produkcji. Na podobny krok zdecydował się Naughty Dog, który przełożył premierę „The Last of Us 2” z 21 lutego na 29 maja 2020 r. Wszystkie te przesunięcia są świetną informacją dla CD Projektu, któremu zmniejsza się konkurencja w okolicy planowanej na 16 kwietnia 2020 r. premiery „Cyberpunka 2077”. Widać zatem, że CD Projekt świetnie wpisuje się w zmieniające się trendy, gdzie gracze coraz bardziej cenią sobie jakość produktu i są gotowi zapłacić więcej za najlepsze tytuły AAA.

Sporo działa się w ostatnim czasie także u innego przedstawiciela WIG.Games — Ten Square Games. Jako pierwszy producent gier otrzymał od Krajowej Informacji Skarbowej pozytywną interpretację 2 z 3 przepisów prawa podatkowego dotyczących ulgi IP BOX. Sama spółka nie wskazuje, w jakiej skali ulga może

Jasny trend

► WIG.Games w pkt



Źródło: notowania.pb.pl

wpłynąć na obniżenie stawki podatkowej, ale w najlepszym scenariuszu może spaść nawet do 5 proc., co wsparłoby znacząco generowane wyniki finansowe. Te, przynajmniej na poziomie szacunkowych przychodów, okazały się rekordowe w III kwartale 2019 r., rosnąc o 36 proc. k/k do 67,9 mln zł. Oczywiście w całej układance istotne są nakłady na marketing, od których wielkości zależy ostatecznie wygenerowany zysk, więc warto poczekać z ostateczną oceną do publikacji wyników za miniony kwartał.

Pod koniec listopada premierę będzie miała za to kolejna część „Snipera Ghost Warrior” od CI Games, która zadebiutuje 22 listopada 2019 r. Oceny graczy poprzedniej części są mieszane. Na Steamie pozytywnych jest jedynie 53 proc., a na Metacriticu nota to 59/100. Nie widać na razie dużego zainteresowania graczy czwartą już odsłoną przygód Snipera, a głównym znakiem zapytania będzie to, czy tym razem deweloper zapewni wysoką jakość produkcji. © ®