

Clubul Investitorilor

- Bogdan Popescu -

Februarie 2019

Anuntul celor de la ESPN care schimbă lumea jocurilor

Cea mai mare ligă sportivă din lume, NFL are încasări de 14 miliarde de dolari pe an.

Dar o ligă nouă vrea să conteste scaunul de lider.

Anul trecut, aceasta a adus încasări de \$906 milioane, potrivit Forbes. Face parte dintr-o industrie care a avut încasări totale de \$138 miliarde în 2018.

Poti sa ghicesti care e?

Spectatori de doua ori peste Superbowl!

Vorbesc despre industria eSports - jocuri video și despre competitii profesionale de jocuri video.

Ca si necunoscatari, nu suntem constienti de asta, dar de când au existat jocuri video, au existat si concursuri de jocuri video.

Prima competiție de jocuri video organizată a avut loc in octombrie 1972.

Câștigătorul a primit un abonament de un an la revista Rolling Stone.

Astăzi internetul de mare viteză, computerele bazate pe cloud, streaming-ul online, grafica foto-realistă și realitatea virtuală s-au intersectat toate pentru a crea o cu totul nouă platformă de divertisment.

In 2018, Turneul League of Legends din China a avut 200 milioane de spectatori.

Nota: Aștept sugestii si orice fel de feedback la adresa bogdan@academiadeantreprenori.ro. ©Abundance Education S.R.L. Toate drepturile rezervate. Orice reproducere, copiere sau redistribuire a acestui raport e interzisa fara acordul scris al Abundance Education S.R.L. Aceste studii sunt bazate pe rapoartele financiare emise de companii, altfel de rapoarte depuse la SEC, evenimente importante, interviuri, comunicate de presa, plus propria experienta in investitii. Poate contine erori si nu recomand sa iei decizia de a investi doar pe baza acestor rapoarte.

Ca sa ai o idee ce inseamna numarul asta, Super Bowl 2019 a avut *doar* 100,7 milioane de spectatori.

Efectul Fortnite

Acum cateva saptamani nu auzisem de Fortnite. Se pare ca in afara de bunici, eram printre singurii din lume. Fornite e un joc devenit un fenomen global.

Uite ce au declarat recent cei de la Netflix:

“Suntem în competiție (și pierdem) cu Fortnite mai mult decât cu HBO.”

Netflix a muncit din greu să ajungă la 139 de milioane de utilizatori pentru platforma sa de streaming.

Dar, în mai puțin de un an, Fortnite a crescut la peste 200 de milioane de jucători.

Numai în 2018, Fortnite a înregistrat 112.396.855 ore de vizionare. Jocul e gratis, dar se pot face cumparaturi în joc, (de exemplu îmbunătățiri cosmetice ale personajelor) care au adus \$2.4 miliarde companiei Epic Games.

Am văzut jocuri video populare care vin și pleacă.

Dar ce e asa de special la Fortnite?

Noutatea e ca oamenii sunt disperati sa-i privească pe alti oameni jucând. Nebunie!

Cand am auzit asta ma intrebam de ce ar vrea cineva să privească pe cineva cum se joaca. Pana la urma am inteles. E exact același motiv pentru care cineva se uita la oricine sport tradițional.

Unii oameni sunt atât de buni la asta, încât e distractiv să te uiți. E interesant să vezi cele mai bune echipe din lume cum se înfruntă. Și, mai ales pentru cei care joacă la nivel de amatori, e uimitor să vadă ce chestii pot face cei mai buni jucători din lume.

De aceea, firma de consultanță în tehnologie Activate, a estimat că numărul mediu de spectatori pentru orice finală eSports va fi de 70 de milioane până în 2020. Mai mult decât pentru finalele ligilor de sporturi tradiționale din SUA: MLB, MLS și NHL.

Și oamenii nu se uita doar de pe canapele la aceste competiții.

Deja se organizează mega-evenimente pe stadioane.



Imaginea asta e de pe Staples Center din Los Angeles. 21.000 de oameni au fost prezenți să se uite la un turneu de jocuri video și biletele s-au vândut într-o oră.

Asta spune multe despre potențialul acestei industrii de a genera DINERO.

În 2016, jucători care au concurat în cel mai mare turneu de eSports din SUA au împărțit o sumă totală de premii în valoare de \$3 milioane.

Iar la Turneul Internațional de Jocuri câștigătorii au primit premii totale de \$20,7 milioane în 2016 și \$24,6 milioane în 2017.

Industria asta a luat o amploare inimaginabilă. Jucătorii eSports pot chiar să câștige burse pentru a merge la universități și să joace în echipele colegilor. Începând cu ianuarie 2019, 20 de colegii din SUA au programe de recrutare pentru eSports.

Nota: Aștept sugestii și orice fel de feedback la adresa bogdan@academiadeantreprenori.ro. ©Abundance Education S.R.L. Toate drepturile rezervate. Orice reproducere, copiere sau redistribuire a acestui raport e interzisă fără acordul scris al Abundance Education S.R.L. Aceste studii sunt bazate pe rapoartele financiare emise de companii, altele decât rapoartele depuse la SEC, evenimente importante, interviuri, comunicate de presă, plus propria experiență în investiții. Poate conține erori și nu recomand să iei decizia de a investi doar pe baza acestor rapoarte.

E o crestere ce eclipseaza chiar si adoptia sporturilor traditionale.

Si toate astea se intampla in mare pentru ca majoritatea inteleg cati bani se pot face in eSports.

De fapt, investitorii inteligenti sunt deja pozitionati sa profite.

Gigantii si-au plasat deja pariurile

Recent, două dintre cele mai mari companii de pe pământ și-au pus dolarii la bătaie în industria eSports.

Împreună, Disney și Amazon au investit aproape \$3,6 miliarde.

Amazon a cumpărat platforma de streaming online Twitch pentru \$1 miliard.

Twitch este o platforma de live streaming pentru eSports si alte jocuri. E ca și cum ai avea un canal eSports pe care îl poți accesa oriunde, oricând, de la orice dispozitiv conectat la internet, pentru a urmări oricând... orice joc.

Disney a devenit actionarul majoritar al BAMTech, o companie de media streaming cu drepturi de transmisie pentru MLB, NHL, FoxSportsGo, WWE, HBO NOW, PGA, si Major League Soccer.

Cel mai important, ei au încheiat un parteneriat cu Riot Games în 2016, având drepturi exclusive pentru League of Legends, un joc PC cu venituri de \$1,4 miliarde în 2018.

Chiar și NFL vrea o felie din industria jocurilor

În 2019, fiecare franciză NFL va avea propria echipă de eSports pentru a concura în jocul video Madden NFL.

Nici NBA nu se lasa mai prejos.

21 de echipe din NBA au propriile echipe de eSports care concureaza în jocul video NBA 2K.

Si oricat de incredibil suna toate astea, nu e nimic în comparație cu ceea ce se va întâmpla când ESPN va pune toate reflectoarele pe eSports și le va trimite in toate sufrageriile din USA si din lume.

ESPN Creaza Calendarul Evenimentelor eSports

Inainte de anii 2000 toata lumea vedea pokerul ca pe un joc de noroc pentru dependentii de pariuri. Nimeni nu-l vedea ca pe un sport si nu multi erau interesati de poker.

Imaginea asta a fost schimbata de decizia celor de la ESPN de a transmite World Series of Poker si apoi din ce in ce mai multe competitii.

In doar cativa ani, tot mapamondul a inceput sa se uite la televizor la jocuri de poker, sa stie cine sunt cei mai buni jucatori, sa invete regulile jocului.

Si tot trendul asta a creat adevarate averi. Companii ca Gigamedia, Jackpot Digital (printre multe altele) au înregistrat cresteri ale actiunilor de peste 5,860% și respectiv 3,439%.

Ei bine, ESPN tocmai și-a lansat calendarul eSports pentru anul 2019 și este... plin de evenimente.

Au inceput prin a transmite un meci de Overwatch (joc video) în fiecare joi din lunile februarie și aprilie.

Jocuri ca Fortnite încă nu sunt pe ESPN - dar dacă lucrurile evolueaza cum ma astept, nu m-as mira sa fie in curand adaugate.

Dar sincer, nici nu contează pentru noi. De ce?

Ceea ce conteaza e ca aceasta industrie e in crestere, iar prezenta acestor competitii pe marile canale de televiziune se afla abia la inceput. Trend-ul va continua, aducand si mai multi bani in industrie.

Astfel, multe companii vor profita.

Luna aceasta am ales o prima companie care sa ne asigure si noua expunere la industria jocurilor video si am putea adauga si altele in viitor.

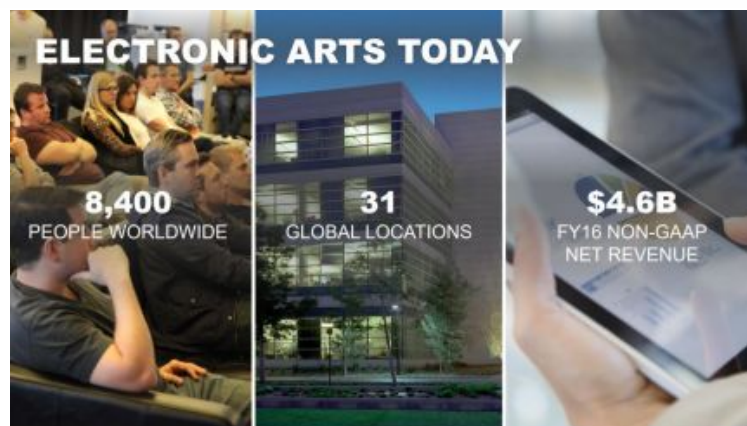
Cu care incepem?

EA Electronic Arts

Electronic Arts e lider mondial în divertismentul digital interactiv, cu o misiune clara: sa inspire mapamondul să joace jocuri.

EA are o politică axată pe doua fronturi. A produce și a promova mărcile proprii de jocuri și licențierea de la companii și ligi externe.

Jocurile create de EA includ Battlefield, Mass Effect, The Sims și Plants V. Zombies. Cele mai populare mărci licențiate ale companiei includ FIFA, Madden NFL și Star Wars.



Nota: Astept sugestii si orice fel de feedback la adresa bogdan@academiadeantreprenori.ro. ©Abundance Education S.R.L. Toate drepturile rezervate. Orice reproducere, copiere sau redistribuire a acestui raport e interzisa fara acordul scris al Abundance Education S.R.L. Aceste studii sunt bazate pe rapoartele financiare emise de companii, altfel de rapoarte depuse la SEC, evenimente importante, interviuri, comunicate de presa, plus propria experienta in investitii. Poate contine erori si nu recomand sa iei decizia de a investi doar pe baza acestor rapoarte.

În timp ce unele companii se axează pe un singur gen, EA dezvoltă și vinde jocuri pentru fanii jocurilor de sport, shootere, jocuri de acțiune, dar și pentru cei care prefera jocuri de rol și de simulare.

EA consideră că portofoliul său divers de jocuri le oferă ocazia de a interacționa cu o audiență largă, astfel având șanse mai mari de a atrage noi jucători pe mai multe platforme și zone geografice.

Un moment bun sa intram in joc

Producatorii de jocuri video isi vad adesea prețul acțiunilor puternic influentate de popularitatea jocurilor.

Prețul acțiunilor EA a început să scadă în august 2018, când compania a anunțat câștiguri mai mici decât cele preconizate.

Ei încă făceau destui bani, dar popularitatea seriei de jocuri FIFA și alte câteva jocuri începuse să scadă.

Dar, ca orice companie mare, EA întotdeauna inovează.

Pe 5 februarie EA a raportat rezultate financiare dezamăgitoare. Dar 3 zile mai târziu, pe 8 februarie, acțiunile companiei au sarit cu aproape 10%, când a anunțat ca Apex Legends (un joc în stil Fortnite) lansat la începutul săptămânii, a avut mai mult de 10 milioane jucătorii în timpul primelor 72 de ore după lansare. Și 20 de milioane de jucători după doar o săptămână.

În comparație, liderul Fortnite a adunat primii 10 milioane de jucători în două săptămâni. Apex Legends a fost, de asemenea un succes în platforma Twitch, unde unii dintre cei mai cunoscuți streameri - Shroud și Dr. Disrespect au jucat jocul la scurt timp după ce a fost lansat.

Dar Apex Legends este doar începutul.

EA se pregătește să lanseze ceea ce speră că va fi următorul mare succes al companiei - **Anthem**.

Unii specialiști sunt îngrijorați că Apex Legends și Anthem ar putea să-și afecteze reciproc ratele de popularitate. Dar nu vad asta ca o problemă.

După ani de experiență în lansări reușite de jocuri, managementul EA va fi capabil să gestioneze existența a două jocuri capabile să-și construiască propriile audiențe mari și potențial unice.

O gramada de investitori inteligenți cumpără acțiuni EA

Grupul Meritage din San Francisco a deschis o poziție de 1,388,453 acțiuni EA în trimestrul III 2018. Aceasta este o investiție de peste \$167 milioane!

Și Naya Capital Management din Londra s-a alăturat recent pe lista marilor acționari achiziționând o poziție "de pornire" în EA cu o valoare de peste \$61 milioane.

În plus, Stephen Mandel de la Lone Pine Capital a cumpărat mai mult de 1,5 milioane de acțiuni în timpul trimestrului 3 din 2018.

În lumea jocurilor video eSports și online, EA a demonstrat că e un câștigător consecvent și pe termen lung. Vreau să investim și noi în această companie creativă, profitând de corecția actuală a acțiunilor de aproximativ 30% față de nivelul lor maxim atins.

ACTIUNE

Cumpără acțiuni Electronic Arts Inc. (NASDAQ: EA) la orice preț sub \$108

Nota: Aștept sugestii și orice fel de feedback la adresa bogdan@academiadeantreprenori.ro. ©Abundance Education S.R.L. Toate drepturile rezervate. Orice reproducere, copiere sau redistribuire a acestui raport e interzisă fără acordul scris al Abundance Education S.R.L. Aceste studii sunt bazate pe rapoartele financiare emise de companii, altele decât rapoarte depuse la SEC, evenimente importante, interviuri, comunicate de presă, plus propria experiență în investiții. Poate conține erori și nu recomand să iei decizia de a investi doar pe baza acestor rapoarte.

Clubul Investitorilor

Pe Luna Viitoare!

Nota: Astept sugestii si orice fel de feedback la adresa bogdan@academiadeantreprenori.ro. ©Abundance Education S.R.L. Toate drepturile rezervate. Orice reproducere, copiere sau redistribuire a acestui raport e interzisa fara acordul scris al Abundance Education S.R.L. Aceste studii sunt bazate pe rapoartele financiare emise de companii, altfel de rapoarte depuse la SEC, evenimente importante, interviuri, comunicate de presa, plus propria experienta in investitii. Poate contine erori si nu recomand sa iei decizia de a investi doar pe baza acestor rapoarte.