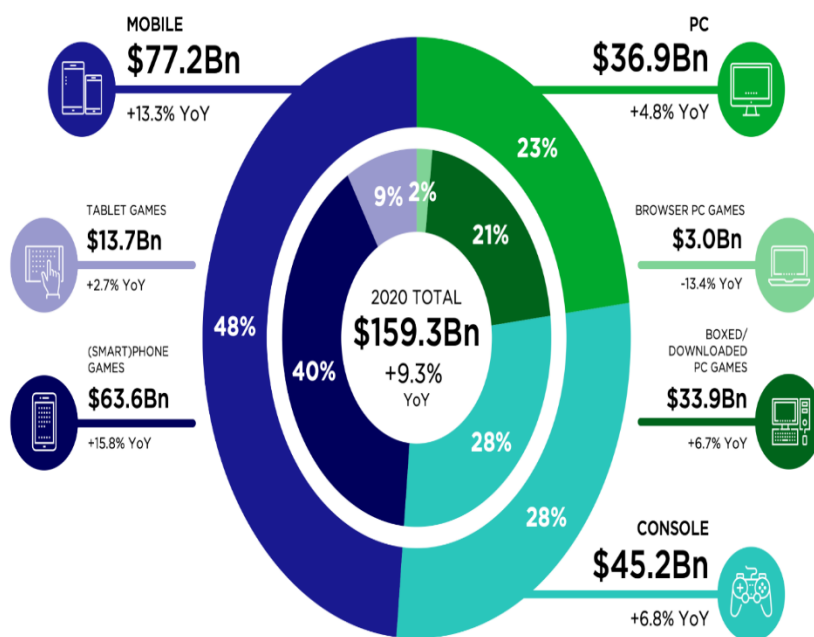


תחום משחקי המחשב עבר שינוי מבני מהותי במהלך השנים האחרונות, אשר להערכתנו ממצב אותו כאחד מהסקטורים המעניינים להשקעה בשנים הקרובות. שינוי במגמות צרכניות בין היתר בשל מגפת ה-Covid-19, האצה והרחבת בסיס המשתמשים במובייל, חדירת עולם השיווק והפרסום לתחום ה-Egames והמשך מגמת הקונסולידציה בענף צפויים להמשיך ולייצר שיעורי צמיחה גבוהים.



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$77.2Bn

Mobile game revenues in 2020 will account for 48% of the global market

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update
newzoo.com/globalgamesreport

ענף הגיימינג מהווה כבר היום את ענף הבידור הגדול ביותר עם הכנסות שנתיות של כ-\$160Bn וקצב צמיחה שנתי ממוצע צפוי של כ-8%.

ניתן לראות כי המובייל מהווה כ-50% מסך כל הכנסות ענף הגיימינג. המובייל צפוי לצמוח בשנת 2020 כ-11%, שיעור גבוה יותר מקצבי הצמיחה בענף.

המעבר הגובר למובייל, ושיפור טכנולוגי בקונסולות (חיבור לאינטרנט מהיר) מוביל את יצרני המשחקים לשנות את המודל העסקי ממכירות חד פעמיות של משחקים למודל של מנוי אינטרנטי חודשי או מודלים של רכישות חוזרות כגון Freemium או in-game purchases, הרחבות ופרסומות.

בטבלה המצורפת ניתן להתרשם מההכנסות שהניבו כותרים מובילים הפועלים במודלים עסקיים שונים:

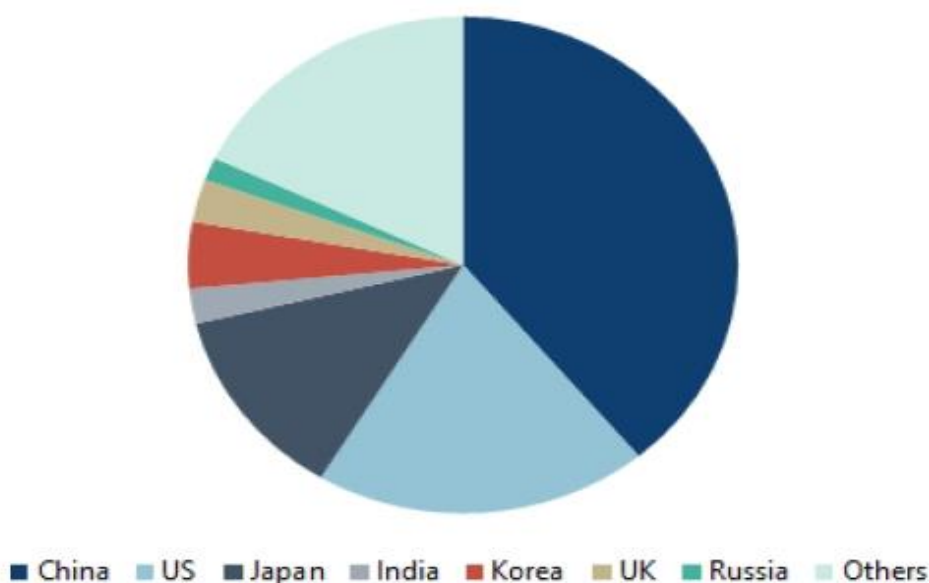
כותר במודל מסורתי + in-game	הכנסות (מיליארדי \$)	כותר במודל in-game + freemium	הכנסות (מיליארדי \$)
Call of Duty Modern Warfare	1.91	Honor of Kings	2.45
FIFA 20	1.08	Peacekeeper Elite	2.32
Grand Theft Auto V	0.91	Roblox	2.29
NBA 2K21	0.89	Free Fire	2.13
NBA 2K20	0.77	Pokemon Go	1.92
Call of Duty: Black Ops Cold War	0.68	League of Legends	1.75
Animal Crossing: New Horizon	0.65	Candy Crush Saga	1.66
Cyberpunk 2077	0.61	AFK Arena	1.45
The Sims 4	0.46	Gardenscapes: New Acres	1.43
Doom Eternal	0.45	Dungeon Fighter Online	1.41

הנתונים מובאים מאתר gamesindustry.biz וממחקר aquisdata

כפי שניתן לראות, המודלים החדשים מייצרים הכנסה גבוהה יותר ויציבה לאורך זמן מאשר המודלים המסורתיים. בנוסף, למודלים החדשים יש יתרונות נוספים בהיבט של הפצה רחבה יותר של הכותר, שימוש במודלים כלכליים שונים המתאימים לסוגים שונים של שחקנים עם רמות שימוש ומעורבות שונות ועוד.

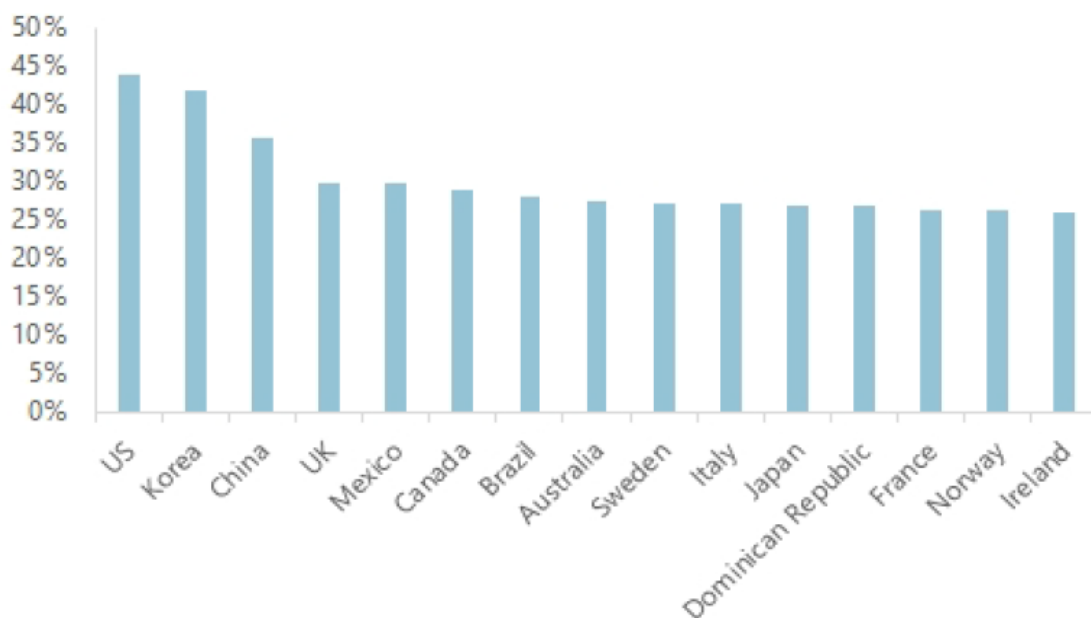
מבחינה גיאוגרפית, ניתן לראות כי נתח השוק בהיבט של הכנסות ממשחקים ניידים של סין ארה"ב ויפן הינו הגדול ביותר. דבר זה הנובע הן מהיקף האוכלוסייה ושיעור החדירה (אשר הינו גבוה מאוד בארה"ב ובסין) והן בשל שיעור ההכנסה פר משתמש (אשר הינו גבוה מאוד ביפן)

נתח שוק הכנסות ממשחקים ניידים לפי מדינה:



Source: Statista, Jefferies

שיעור חדירה של משחקי מובייל לפי מדינות:



Source: Statista, Jefferies

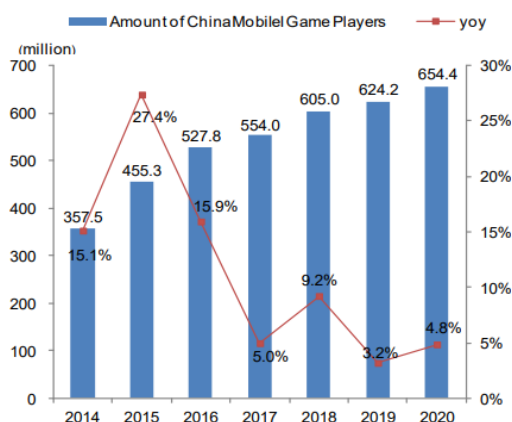
אחת המכות הקשות לענף ניתנו על ידי הממשל הסיני בשנת 2018 בעקבות הכרזתו על המשחקים המקוונים כסכנת התמכרות. בעקבות זאת הממשל הפסיק לאשר כותרים חדשים והחל להגביל את תפוצתם של כותרים קיימים בזמני משחק. אומנם מהלך ההגבלות החל כבר בשנת 2016, אך צבר תאוצה בשנתיים שלאחר מכן. הממשל הסיני אכן הצליח להגביל את גידול המשתמשים כפי שניתן לראות, אך למרות זאת ההכנסות מהתחום המשיכו לצמוח עד שבשנת 2020 ניכרת עליה משמעותית בקצב הגידול עם מיתון ההגבלות. שנת 2020 שהביאה את מגפת הקורונה ועמה את הסגרים שנכפו על אזרחים בכל רחבי העולם, הביאה, בסופו של דבר, בשורות טובות לענף שבמשך שנתיים הציג צמיחה נמוכה מהפוטנציאל בשל ההגבלות מסין. שינוי בהרגלי הצריכה, יחד עם הימשכות המגיפה, מייצר שיווי משקל חדש בין הביקוש להיצע בענף.

Figure-1: China Mobile Games Market Scale



Source: CNG, Guotai Junan International.

Figure-2: China Mobile Games Player Scale



Source: CNG, Guotai Junan International.

גם בשאר העולם הענף צמח בשנת 2020. בארה"ב התווספו כ-28 מיליון גיימרים, בעיקר באון-ליין. למעלה מ-70% ממשקי הבית בארה"ב מחזיקים לפחות בפלטפורמת משחקים אחת, כאשר למעלה מ-60% מהאמריקאים משחקים ברמה היומית (DAU - Daily Active User). באירופה נרשם גידול של כ-28% בהכנסות ממשחקי האון-ליין ובבריטניה נרשם גידול של כ-14.5% בהכנסות מאון-ליין.

בשנת 2020 התעשייה צפויה להגיע להכנסות של כ- \$160Bn, עליה של כ- 9.5% YOY.

כ- \$77Bn מרכישות במובייל, \$45Bn ממכירות קונסולות ומשחקים לקונסולות, וכ- \$37Bn,

מה- PC. החברות בענף ירשמו הכנסות נוספות המיוחסות לתוכן וקד"מ העומד על למעלה מ-9

מיליארד דולר וכן 7 מיליארד דולר המיוחסים ל- XR (Extended Reality) שהינו VR/AR. תחום זה

לבדו צומח בקצב של למעלה מ-80% CAGR בשלוש השנים האחרונות וצפוי לעמוד על הכנסות

של כ- \$35Bn בשנת 2021.

שיפור טכנולוגי ומעבר לרשת תקשורת דור-5 צפוי להמשיך ולתמוך בשיפור הרווחיות של חברות

אלו. בשנה החולפת חוו החברות הגדולות בתחום שיפור במרווחים של 25-50%.

הענף נחלק למעשה למספר סוגי שחקנים :

1. מפתחי כותרים – כגון Nintendo, Activision Blizzard, Electronic Arts.

2. פלטפורמות קונסולות - כגון Microsoft, Nintendo.

3. פלטפורמות ענן - Google, Apple.

4. בעלי IP של תוכן - כגון Disney, dc-comics, sony.

ישנן מספר חברות החולשות על כל שרשרת הערך של חומרה ותוכנה וחלק מהחברות פעילות

ביותר מסגמנט אחד של הענף. השליטה בכלל מרכיבי השרשרת והשת"פ בין החברות השונות

משפרות את הרווחיות ומביאות להצפת ערך גבוהה יותר.

דרייבר נוסף ועיקרי בענף הינו ריבוי עסקאות המיזוגים והרכישות. שנת 2020 מהווה בהקשר זה שנת

שיא הן בהיקף כמות העסקאות והן בהיקף הכספי של העסקאות.

ענף הגיימינג מצוי בצמיחה מרשימה כמעט בכל אספקט אפשרי. החברות מציגות שיפור ברווחיות

כמו גם צמיחה בפעילות העסקית. לצד השיפור הגנרי בענף אנו מאמינים כי השיפור הצפוי של

תשתית התקשורת במעבר לדור החמישי במהלך השנים הקרובות צפוי לייצר פלטפורמת פעילות

הולכת ומשתפרת לענף זה. בהמשך הדרך צפויות להתווסף ולתפוס נפח גם טכנולוגיות נוספות כגון

VR/AR אשר הופכות יותר ויותר מוחשיות.

בשנת 2023 צפויות הכנסות ענף הגיימינג לעמוד על כ- \$200Bn, המשקף CAGR של כ- 8%.

דרכי חשיפה לסקטור :

סימול

חברה



החברה מפתחת ומשווקת מדיה ומשחקים לשלוש פלטפורמות עיקריות : קונסולות, PC, ומובייל ומשלבת בין המודלים העסקיים השונים. כיום מתמקדת החברה בתחום המובייל יותר מכל תחום אחר. ידועה בעיקר בשל הכותר Call Of Duty אך מהווה שחקנית גם בתחום ה-Esports.



נינטנדו היא דוגמה לחברה הנמצאת גם בעולם התוכן על צד ה-IP עם כותרים כמו האחים מריו וגם בעולם החומרה עם קונסולות נינטנדו השונות. החברה מציגה גידול של כ-30% בהכנסות בשנה החולפת.



שתי חברות ענק אלו פועלות בתחום כבר זמן מה במטרה לייצר תוכן בשיתופי פעולה ולהביא נפח ל-App Store של אפל וסטדיה של גוגל. בספטמבר 2019 השיקה אפל את ארקדיה (חנות גיימינג ומולטימדיה) עם למעלה מ-100 כותרים ודמי מנוי נמוכים על מנת לחדור לשוק. גוגל מבצעת שת"פ עם חברת EA ודיסני על מנת לייצר כותרים של מלחמת הכוכבים ועוד.

Electronic Arts



החברה מפתחת ומשווקת משחקים לפלטפורמות השונות: קונסולות, מובייל ומחשבים. ישנם כ-300 מיליון משתמשים רשומים בפלטפורמות השונות שלה, ידועה בעיקר במשחקים The Sims, NFL, FIFA, Battlefield, Need for Speed, Dragon Age.



Ticker: HERO

Inception Date: 10/25/19

Net Assets: approx. \$560M

Expense Ratio: 0.5%

Weighted Avg. Market Cap:

ETF

Global Video Games & Esports (HERO)

seeks to invest in companies that develop or publish video games, facilitate the streaming and distribution of video gaming or esports content, own and operate within competitive esports leagues, or produce hardware used in video games and esports, including augmented and virtual reality.