

Analiza wykonana w dniu: 14.09.2021

ANALIZA FUNDAMENTALNA SPÓŁKI:

Analitik fundamentalny: JaaNeX24



Na giełdzie od: 12 miesięcy

Liczba akcji: 1 231 000

Free float: 34,12%

Kapitalizacja: 66 mln zł

Opis działalności

Pyramid Games to lubelski producent gier. Spółka istnieje od 2012 r., a jednym z jej głównych akcjonariuszy jest giełdowy PlayWay. W studiu pracuje ponad 40 deweloperów tworzących (oprócz projektów autorskich) również gry na zlecenie spółek takich jak: Ultimate Games, Gaming Factory czy PlayWay.

Celem studia jest produkcja dużej liczby ambitnych gier oraz zbudowanie wokół nich dużej społeczności graczy.

Zespół Pyramid Games tworzą pasjonaci nauki i Science-Fiction, dlatego tworzone przez nich produkcje nastawione są na kierunek popularnonaukowy.

Nadchodzące gry studia koncentrują się na tematyce odkrywania nieznanego i zdobywania wiedzy.

Najbardziej oczekiwanym tytułem tworzony przez Pyramid Games jest symulator

Historia firmy

2010 - Początki firmy związane są z Kołem Naukowym Informatyków KUL gdzie tworzyli gry łącząc hobby z nauką. W styczniu 2010, po zwycięstwie w konkursie na biznesplan, dołączyli do Akademickich Inkubatorów Przedsiębiorczości działających przy UMCS w Lublinie

2011 - W ramach Inkubatorów tworzyli gry w języku C++ z wykorzystaniem biblioteki OpenGL oraz silnika Ogre3D. Następnie realizowali coraz więcej zleceń i powiększyli swój zespół.

2012 - W lipcu przenieśli swoją działalność do budynku Lubelskiego Parku Naukowo-Technologicznego w ramach Inkubatora Technologicznego

2013 - W tym roku rozpoczęli współpracę z Inkubatorem Przedsiębiorczości Politechniki Lubelskiej oraz Urzędem Miasta Lublin przy tworzeniu ambitnego projektu gry online i platformy edukacyjnej pt. "Kreatywnie w przedsiębiorczość".

przetrwania na Czerwonej Planecie – Occupy Mars.

Spółka wchodzi z wyceną ok 24 mln PLN, choć ostatnie transakcje na akcjach datowane na koniec lipca wyceniają spółkę znacznie wyżej - strona 46 dokumentu informacyjnego

W sierpniu 2020 roku odbył się debiut Pyramid Games na NewConnect. Na starcie zainteresowanie akcjami było tak duże, że handel nie ruszył, a TKO wskazuje wzrost o blisko 500 proc. Cena emisyjna była 20 zł.

Spółka pracuje również nad uruchomieniem Akademii Pyramid Games, która pozwoli młodym osobom z województwa lubelskiego szkolić się m.in. w zakresie programowania gier i grafiki 3D. Pierwsze szkolenia w ramach Akademii już trwają.

2017 - W lutym firma przekształciła się w spółkę z o.o oraz nawiązała współpracę z wydawcą - firmą PlayWay S.A.

2018 - Pyramid przeprowadził się do większego lokalu w centrum miasta oraz rozszerzona została działalność skupiona na tworzeniu gier oraz assetów do wysokobudżetowych gier dedykowanych na platformę PC / Steam.

2019 - Przekształcenie w Spółkę Akcyjną.

2020 - Debiut Spółki na rynku NewConnect.

Model biznesowy

Pyramid swoje gry przeprowadza przez trzy poziomowy proces. Każda z ich gier jest testowana na bieżąco przez wewnętrzny zespół testerski, później trafia do testerów PlayWay Testing Center, a na końcu do najwierniejszych członków społeczności graczy – tak zwanych VIPów. Takie podejście pozwala zminimalizować ryzyko niepowodzenia.

W przyjętej strategii spółka zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych oraz gier na zlecenie innych firm. Począwszy od 2020 r. celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży kilku gier rocznie.

Głównym celem spółki jest zdobycie istotnej pozycji w segmencie gier wideo.

Ich dywersyfikacja portfolio gier tworzy mniejsze produkcje tak, aby zdywersyfikować ryzyko i potencjalne źródła przychodów, zbadać rynek oraz zbudować społeczności graczy.

Skupia się przy tym przede wszystkim na grach na platformę PC, które początkowo planuje wydać w trybie wczesnego dostępu (early access). Około rok od premiery w

trybie wczesnego dostępu planowana jest premiera pełnej wersji gry, połączona z premierami na innych platformach np. konsolach.

Spółka nie wyklucza, że w przyszłości niektóre z jej produkcji pojawią się również w wersjach mobilnych. Spółka współpracuje również z innymi podmiotami w celu portowania oraz certyfikacji gier na inne platformy.

Docelowo Spółka zamierza sama portować na inne platformy produkowane przez siebie gry. Celem Spółki jest tworzenie coraz większych i ambitniejszych gier.

Po wydaniu zaplanowanych symulatorów i zdobyciu doświadczenia produkcyjnego Spółka zamierza połączyć kilka zespołów deweloperskich i stworzyć grę opartą o fabułę książki science-fiction.

Kolejne cele to - dalszy rozwój zespołów deweloperskich. Spółka planuje konsekwentnie nawiązywać współpracę z nowymi oraz rozbudowywać obecne zespoły deweloperskie.

Zawieranie umów z platformami dystrybucyjnymi na konsole.

Spółka zawarła umowę dotyczącą dystrybucji gier na konsolę Xbox oraz umowę dystrybucyjną na platformę Steam. Dzięki temu Pyramid może pełnić rolę wydawcy.

W kolejnych planach jest zawarcie podobnych umów ze spółkami zarządzającymi platformami sprzedaży gier w wersji PlayStation oraz Nintendo Switch.

W realizacji tego celu pomoże planowany przez Spółkę projekt Pyramid Games Academy. Docelowo osoby wyróżnione w Pyramid Games Academy mogą utworzyć kilka zespołów deweloperskich zajmujących się produkcją mniejszych gier.

Realizacja projektu Pyramid Games Academy Projekt zakłada poszukiwanie, a następnie szkolenie utalentowanych twórców oraz zespołów deweloperskich tworzących gry na terenie woj. lubelskiego. Najciekawsze z produkcji zostaną dofinansowane oraz wydane przez Spółkę.

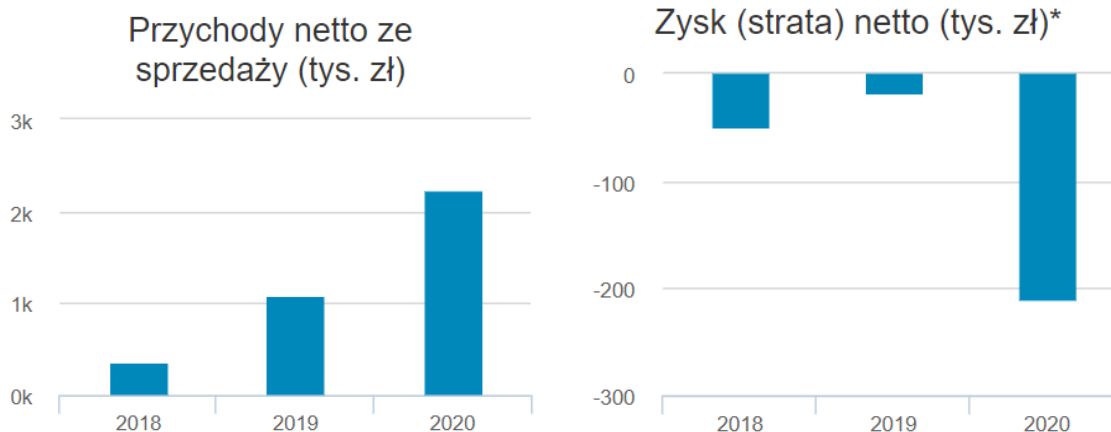
Dofinansowanie

Pyramid Games podpisał umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju na dofinansowanie projektu pod nazwą – Opracowanie innowacyjnego systemu OpenCoOp do tworzenia i dodawania trybu kooperacyjnego online do symulatorowych gier singleplayer. Łączna wartość projektu wynosi prawie 870 tys. zł, z czego przyznane dofinansowanie to ponad 615 tys. zł. Autorski projekt Pyramid Games będzie realizowany od 1 października 2020 do 30 września 2022 roku. Płatność dofinansowania będzie odbywała się nie rzadziej niż raz na trzy miesiące, licząc od dnia zawarcia umowy.

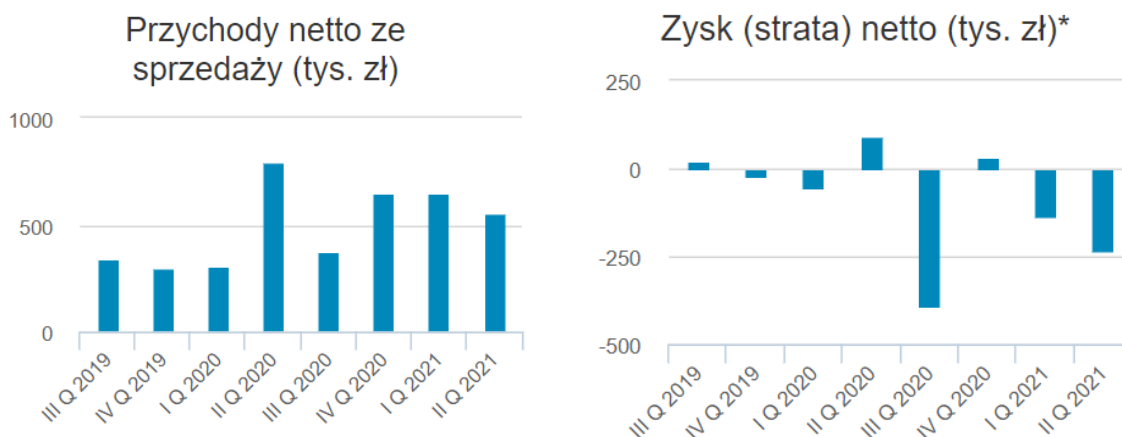
Dzięki dotacji Narodowego Centrum Badań i Rozwoju Pyramid Games planuje również rozpoczęcie prac nad innowacyjnym systemem OpenCoOp pozwalającym na wdrożenie trybu kooperacji online do gier symulacyjnych takich jak „Occupy Mars: The Game” i innych gier spółki, a także pozwalającego na świadczenie usług dodania do gier trybu multiplayer dla innych firm z branży.

Finanse

-roczne-



-kwartalne-



-2019 rok-

W 2019 roku spółka miała ok. milion zł przychodów netto. Aż 750 tys. zł z tej kwoty stanowiła jednak wyłącznie księgowa zmiana stanu zapasów. Niewielka część przychodów to zatem realne wpływy do spółki.

-2020 rok-

Przychody netto ze sprzedaży w raportowanym okresie wyniosły około 2,23 mln zł co stanowi ponad dwukrotny wzrost w stosunku do 2019 roku. W tym czasie

studio skierowało do sprzedaży autorską grę Rover Mechanic Simulator na PC. Zapisy na wishlistę Steam najważniejszych tytułów z portfolio Pyramid Games, m.in. Occupy Mars: The Game czy Dinosaur Fossil Hunter zwiększyły się średnio o 300 proc. r/r.

Przychody netto ze sprzedaży wyniosły ponad 2,23 mln zł w relacji do 1,08 mln zł za rok poprzedni. Jednocześnie spółka poniosła stratę na poziomie 0,2 mln zł, co jest (jak twierdzą) związane ze zwiększonymi nakładami na marketing i promocję gier, inwestycją w sprzęt Motion Capture, a także kosztami ponoszonymi przy produkcji tytułów.

Prezes w sierpniu (krótco po debiucie) 2020 z pakietu 261,5 tys pozbył się 1500 tysiąca akcji (135 tys zł). Wychodzi na to, że Prezes nie złamał 6 miesięcznego lock-upu ponieważ sprzedał akcje za więcej niż 50 zł za akcję.

-1Q 2021-

Przychody netto ze sprzedaży w minionym kwartale (styczeń - marzec 2021) wyniosły 0,64 mln zł, z czego kwota ze sprzedaży produktów stanowi 0,21 mln zł. W tym czasie Pyramid Games prowadził prace nad realizacją 10 gier, które finansował z własnych środków.

-2Q 2021-

W drugim kwartale działania spółki koncentrowały się na ukończeniu i wydaniu realizowanej na zlecenie gry Castle Flipper od studia Gaming Factory.

Drugi kwartał 2021 r. spółka zakończyła z przychodami ze sprzedaży na poziomie 221 tys. zł i stratą na poziomie 234 tys. zł.

Spółka podkreśla, że przychody netto ze sprzedaży uwzględnione zostały jedynie z 4 ostatnich dni miesiąca po premierze gry Castle Flipper, która miała miejsce 26 maja.

Także w drugim kwartale widzimy, że miała miejsce tylko jedna premiera Castle Flipper. Dlatego pozostałe przychody ze sprzedaży Castle Flipper, zgodnie z systemem rozliczania się z platformą Steam, zostaną uwzględnione w wynikach finansowych za 3Q 2021.

Oprócz prac nad Castle Flipperem, Pyramid prowadził prace nad 10 grami, z których większość finansował z własnych środków.

Ponad połowa z tych gier jest zaplanowana do wydania w tym roku.

Wydane gry

Spółka jest jak na razie głównie wydawcą gier ponieważ oprócz symulatora łażaków marsjańskich jeszcze nie wydała żadnego własnego IP. Większość gier gdzie Pyramid był wydawcą pominąłem ponieważ ma to marginalne znaczenie dla wyników

finansowych spółki w krótkim i/lub średnim terminie ponieważ za mało wiemy o tych przyszłych projektach.



Podstawą rozgrywki w Rover Mechanic Simulator jest konserwowanie i naprawianie łazików marsjańskich, z których korzysta załoga stacji badawczej znajdującej się na Czerwonej Planecie.

Jest to możliwe dzięki dokładnemu analizowaniu zgłoszeń, trafnemu określaniu usterek, a także odpowiednim narzędziom, takim jak drukarka 3D.

Gracz po ciężkiej pracy przy marsjańskich pojazdach badawczych może zrelaksować się grając w ukryte minigry w stylu retro. Do gry ukazał się także dodatek zawierający najnowszy łazik wysłany na Marsa – Perseverance DLC. Rover Mechanic Simulator jest swego rodzaju kompendium wiedzy o sprzęcie dedykowanym eksploracji Marsa i działaniom badawczym.

Głównym źródłem informacji były dla nas schematy udostępniane w internecie przez NASA, jednak niektóre detale na temat budowy łazików spółka otrzymała bezpośrednio od pracowników NASA

Rover Mechanic Simulator zgromadził już ponad 260 recenzji i ponad 91% pozytywnych recenzji.



Gra wyszła z błędami. Od kwietnia do połowy maja główne działania spółki koncentrowały się nad ukończeniem gry Castle Flipper, która w ciągu pierwszych 10 dni sprzedawała się w nakładzie około 16 tys. kopii.

Do tej pory gra została pobrana przeszło 23 tys. razy. Po odzyskaniu całości

Jeszcze w tym lub kolejnym roku Castle Flipper trafi również na konsole: w pierwszej kolejności Xbox One, Xbox Series X/S oraz Nintendo Switch, a następnie PlayStation 4 i 5.

Noty Castle Flippera to 58% i 4 setka na steam, komunikat o zwrocie stosunkowo niedużych kosztów gry to chyba jedyna pozytywna informacja jakiej można się w tej sytuacji spodziewać. Gra na siebie zarobiła natomiast renomy dewelopera takimi premierami się nie zbuduje.

Cena gry w wersji na PC wynosi 18,99 USD.

wspomnianych kosztów Pyramid Games przysługuje wynagrodzenie w wysokości 40 % zysku netto z tytułu sprzedaży gry.

Obecnie pracują nad aktualizacją gry Castle Flipper.

Plany wydawnicze

Spółka ma w planach bycie wydawcą dla firm deweloperskich. Czekamy na wydanie własnych IP jak Occupy Mars czy Dinosaur Hunter. Aktualnie kończą projekty, które rozpoczęli 2-3 lata temu i będą chcieli skupić się na autorskich produkcjach. W ubiegłym roku zawarli dwie umowy na zewnętrzne projekty. Pierwszym z nich jest Car Mechanic Simulator Auctions (w wersji mobilnej). Wychodzi na to, że Pyramid chce być aktywne na rynku gier mobilnych. Pyramid w swojej firmie ma specjalnie wydzielony dział który zajmuje się rynkiem gier mobilnych. Oprócz tego, spośród gier na zlecenie przygotowują Car Mechanic Manager dla spółki Manager Games z grupy Ultimate Games. Pracują też nad grą Soyuz Constructors. Osobne zespoły pracują również nad Soviet Space Engineers i Kingslayer Tactics na komputery stacjonarne. Kolejne gry to Car Mechanic Manager 2022 i Urban Explorer. Na etapie pre-produkcji są RV Renovation, CEO Slayer i kolejne, nieogłoszone jeszcze tytuły.

-Harmonogram premier który spółka opublikowała w swoim raporcie za 2Q 2021-

Gra	Rodzaj gry	Planowany termin ukończenia*	Właściciel praw majątkowych	Platforma
Farming Life	Gra na zlecenie	Q3 2021	Gaming Factory S.A.	PC
Rover Mechanic Simulator	Gra własna – porting podwykonawcy	Q3 2021	Emitent	Xbox
ZooKeeper	Gra na zlecenie	Q3/Q4 2021	Gaming Factory S.A.	PC
Dinosaur Fossil Hunter	Gra własna	Q3/Q4 2021	Emitent	PC
Occupy Mars: The Game	Gra własna	Q4 2021 / Q1 2022 (wczesny dostęp)	Emitent	PC
CMS Auctions Mobile	Gra na zlecenie	Q4 2021 / Q1 2022	PlayWay S.A.	Android/iOS
Occupy Mars: Colony Builder Mobile	Gra własna	Q4 2021 / Q1 2022	Emitent	Android/iOS
Rover Mechanic Simulator	Gra własna – porting podwykonawcy	Q4 2021/Q1 2022	Emitent	PlayStation, Nintendo Switch
Soyuz Constructors	Gra własna	TBA	Emitent	PC
Car Mechanic Manager	Gra na zlecenie	TBA	Manager Games S.A.	PC
Kingslayer Tactics	Gra własna	TBA	Emitent	PC
Occupy Mars: The Game	Gra własna	TBA	Emitent	Xbox
Urban Explorer	Gra własna	TBA	Emitent	PC
RV Renovation	Gra własna	TBA	Emitent	PC
CEO Slayer	Gra własna	TBA	Emitent	PC

-Liczba osób oczekujących na zakup gier-

Occupy Mars: The Game	187 500
Dinosaur Fossil Hunter	79 500
Urban Explorer	35 300
Rover Mechanic Simulator	29 500
Soyuz Constructors	15 500
RV Renovation	10 000
Kingslayer Tactics	11 000
Pozostałe na koncie Steam Emitenta	52 700
łącznie na koncie Steam Emitenta**	421 000

-Lista pobrań gier na platformie Steam-

Gra	Ilość pobrań*	Od dnia
Castle Flipper	23 100	26.05.2021
Occupy Mars: Prologue	289 000	20.08.2020
Occupy Mars Demo	97 700	09.06.2020
Dinosaur Fossil Hunter: Prologue	186 000	06.08.2020
Dinosaur Fossil Hunter Demo	39 000	16.06.2020
RMS: Perseverance DLC	2 700	18.02.2021
Rover Mechanic Simulator (Steam)	23 400	06.02.2020
Rover Mechanic Simulator (total**)	235 000	

-Opis gier-



Producent: Pyramid Games

Wydawca: Gaming Factory S.A i Ultimate Games S.A.

Gra polega na sadzeniu warzyw i owoców, zbieraniu plonów, zatrudnianiu ludzi i opiekowaniu się zwierzętami.

W grze zakłada się własną farmę i zapełnia się ją wiejskimi chatkami, szopami oraz spichlerzami. Należy pilnować o podlewaniu i trzymaniu z dala od szkodników warzyw i owoców. Również należy dbać o swoje zwierzęta i karmić je.



Producent: Pyramid Games

Wydawca: Gaming Factory S.A i Ultimate Games S.A.

ZooKeeper to gra w której gracz wciela się w rolę właściciela Zoo.

Do jego głównych zadań należy zarządzanie Zoo w taki sposób, aby cieszyło się możliwie jak największą popularnością wśród personelu oraz odwiedzających.

Opiekowanie się zwierzętami i utrzymywanie ich w dobrym zdrowiu to główny cel gry, od tego zależy sukces prowadzenia Zoo. W grze można nauczyć się również zarządzać zespołem w każdej sytuacji i należy również pamiętać o wypłacaniu wynagrodzeń pracownikom w terminie.



Tytułu, który powstaje już ponad 3 lata. Jest to produkcja z nieco niższym budżetem niż Occupy Mars. Jest to symulator paleontologa. Główny bohatera kreowany jest na Indianę Jonesa. Gra od razu udostępniona będzie w pełnej wersji.

Po premierze rozpoczęte zostaną prace nad wersjami konsolowymi. W ubiegłym roku zorganizowaną zbiórkę na Kickstarterze, pozyskali 360% zakładanej kwoty dodając przy tym sporo dodatkowego contentu co zadecydowało o wydaniu gry w pełnej wersji zamiast early access.

Premiera gry planowana jest na 2021 rok. Wishlista liczy ok. 80 tys. Prolog pobrało ok. 180 tys.



Occupy Mars to wysoce techniczna z otwartym światem - sandboksowa gra survivalowa o kolonizacji Marsa, inspirowana najbardziej obiecującymi technologiami i firmami, które dążą do stania się wieloplanetarnym gatunkiem.

Bohater buduje i ulepsza swoją bazę, odkrywa nowe regiony, prowadzi operacje wydobywcze, odzyskuje wodę i generuje tlen, uprawia rośliny, naprawia zepsute części, naucza się przetrwać na Marsie.

Akcja prologu rozgrywa się w odległej lokacji, przed wydarzeniami z Occupy Mars: The Game. Jako członek jednej z pierwszych udanych kolonii na Marsie bohater został wysłany do zdalnej stacji badawczej znajdującej się wewnątrz krateru Gale. Zadaniem głównego bohatera jest zbieranie danych i zasobów. Choć może się to wydawać proste – musi się spieszyć, bo nadciąga burza piaskowa, a jego zapasy tlenu, wody i żywności kurczą się. Musi myśleć, działać szybko i w odpowiedniej

Pyramid Games zawarło umowę z platformą GOG na dystrybucję cyfrową tytułu Occupy Mars: The Game. Umowa przewiduje dystrybucję gry przez dwa lata od premiery. Pyramid prowadzi także rozmowy z kolejnymi platformami dystrybucji cyfrowej. Min. Epic Games z którymi podpisali niedawno umowę.

Pyramid Games, 13 sierpnia 2021 r. zawarł umowę z EPIC Games na dystrybucję gier Occupy Mars: The Game oraz Dinosaur Fossil Hunter.

Gry będą dystrybuowane na Platformie równolegle do innych platform dystrybucji cyfrowej.

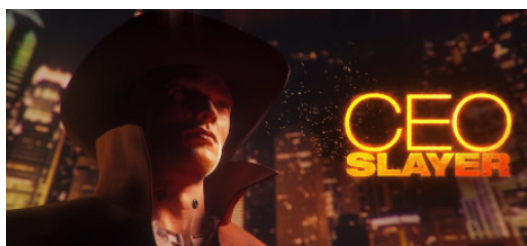
Docelowa jakość OM musi spełnić dosyć rygorystyczne wymagania Asusa czy Steelseries, aby produkt został przez nich wypromowany. To, prócz marketingu, niewątpliwie dodatkowa wartość dodana płynąca z tychże umów.

Ostatnie recenzje prologu na platformie Steam: Bardzo pozytywne (25)

kolejności, aby przeżyć, zanim się ściemni.

Na grę Occupy Mars: The Game – według stanu wishlist – oczekuje ponad 187 tys. graczy. (Jest to największy projekt Pyramid Games) Obecnie spółka jest w zaawansowanej fazie prac nad marsjańskim tytułem.

Udostępniony w drugiej połowie ub. roku (2020) prolog pobrano ponad 290 tys. razy. Przy tworzeniu gry spółka konsultuje się z uczestnikami projektu HI-SEAS, szkoleniowej stacji marsjańskiej z siedzibą na Hawajach, współpracuje też z The Mars Society. Grę również studio planuje wydać na urządzenia mobilne. Będzie to osobna gra, która powstaje od zera z myślą o rynku mobilnym.



Pyramid Games zawarł umowę z Marcinem Sergiuszem Przybyłkiem, autorem uniwersum pn. "CEO Slayer". Na podstawie książki i opowiadania studio stworzy grę komputerową. W celu realizacji umowy twórca udzielił spółce wyłącznej licencji, nieograniczonej terytorialnie i nieodwołalnej, na okres pięciu lat.

Wszystkie recenzje: W większości pozytywne (940)

Data wydania prologu: 20 sierpnia 2020

Planowana premiera w trybie early access (wczesnego dostępu) to 2021/22.

„CEO Slayer” to seria książek z gatunku literatury science-fiction, których akcja rozgrywa się w połowie XXI wieku w Warszawie, gdzie światem rządzą korporacje, banki bezkarnie okradają i eksmitują ludzi, a producenci leków wpędzają ich w choroby. Przeciwwstawić się tej rzeczywistości próbuje Rodney Pollack – tajemniczy mściciel, który ma wszystkie atrybuty, aby stanąć w obronie poniżanych pracowników wielkich firm.

CEO Slayer, który zaprezentowany będzie po premierze gry Occupy Mars: The Game. Trailer gry również planowany jest po premierze OM. Firma planuje, że ten projekt będzie większy od Occupy Mars. Premiera planowana jest na 2023 rok.

Konkurencja dla Occupy Mars

(wymienię tutaj trochę więcej tytułów aby czytelnik miał bardziej obiektywny obraz i lepsze porównanie potencjału sprzedażowego pionierskiej gry studia Occupy Mars)



Recenzje: Mieszane (1,638)

Data wydania: 9 lutego 2017

Producent: Bohemia Interactive

Wydawca: Bohemia Interactive

Take On Mars od Bohemia Interactive umieszcza nas w samym środku Marsa. Rozpoczynamy w fotelu operatora łazika, kończymy jako pierwszy człowiek, który kiedykolwiek postawił stopę na Marsie. Gra polega na kolonizacji Czerwonej Planety. Gracz prowadzi agencję kosmiczną, której celem jest nauka. Gracz kieruje łazikami, lądownikami lub sondami na dystansie setek milionów kilometrów – i zbiera ważne dane naukowe o Marsie.

Opracowuje nowe technologie, aby zdobyć nowy sprzęt. W grze budujemy sieć energetyczną, zwiększamy ciśnienie w pomieszczeniach mieszkalnych, wykorzystujemy botanikę do uprawy roślin i obsługujemy różne pojazdy i maszyny, aby utrzymać przy życiu bohatera i jego załogę.

Oprócz Czerwonej Planety, Take On Mars zawiera różne dodatkowe miejsca specjalne i ciała niebieskie, w tym księżyc Marsa Deimos, orbitę Ziemi, Księżyc Ziemi (lądowanie Apollo 17 Moon), Międzynarodową Stację Kosmiczną (z pełnym wnętrzem), Centrum Szkolenia Ziemi, i Mars Yard.

Gra również pozwala na odkrywanie interesujących faktów na temat Czerwonej Planety dzięki encyklopedii Mars w grze.



Recenzje: Bardzo pozytywne (78,035)

Data wydania: 28 lutego 2019

Producent: Keen Software House

Wydawca: Keen Software

Space Engineers to gra typu sandbox z otwartym światem, zdefiniowana przez

Space Engineers posiada realistyczny, wolumetryczny silnik fizyczny: wszystko w grze można składać, demontować, uszkadzać i niszczyć. W grę można grać zarówno w trybie jednoosobowym, jak i wieloosobowym. Obiekty wolumetryczne to struktury składające się z bloków podobnych do modułów połączonych w siatkę. Obiekty wolumetryczne zachowują się jak rzeczywiste obiekty fizyczne z masą, bezwładnością i prędkością. Poszczególne moduły mają rzeczywistą objętość i pojemność.

Kosmiczni inżynierowie czerpią inspirację z rzeczywistości i tego, jak działają rzeczy.

kreatywność i eksplorację.

Gra o inżynierii, budowie, eksploracji i przetrwaniu w kosmosie i na planetach. Gracze budują statki kosmiczne, pojazdy kołowe, stacje kosmiczne, placówki planetarne o różnych rozmiarach i zastosowaniach (cywilne i wojskowe), pilotują statki i podróżują w kosmosie, aby eksplorować planety i gromadzić zasoby, aby przetrwać. Dzięki trybom kreatywnym i przetrwaniu nie ma ograniczeń co do tego, co można zbudować, wykorzystać i zbadać.



Recenzje: Przysłaczająco pozytywne (58,960)
Data wydania: 8 czerwca 2020
Producent: Coffee Stain Studios
Wydawca: Coffee Stain Publishing

Satisfactory to ukazana z perspektywy pierwszej osoby gra o budowaniu z odrobiną eksploracji oraz walki. Można w nią grać w pojedynkę lub w trybie multiplayer. W grze tworzy się wielopoziomowe fabryki.



Recenzje: Przysłaczająco pozytywne (159,459)
Data wydania: 23 stycznia 2018
Producent: Unknown Worlds Entertainment

Space Engineers koncentruje się na aspektach konstrukcyjnych i eksploracyjnych, ale można w niej grać także jako strzelanka survivalowa. Gra jest stworzona tak aby unikać bezpośredniej walki między ludźmi, a zamiast tego wykorzystywać swoją kreatywność i umiejętności inżynierskie do budowy machin wojennych i fortyfikacji, aby przetrwać w kosmosie i na planetach.

Bohater wznosi swoje fabryki lub przygotowuje skomplikowaną sieć taśmociągów, które dostarczą mu to, czego potrzebuje.

Gracz będzie min. organizował ekspedycje w poszukiwaniu nowych materiałów i dbał, aby należycie wykorzystać znaleziska.

Gracz ma do dyspozycji flotę pojazdów, plecaki odrzutowe, odskocznie i inne narzędzia, które pomogą w odkryciu i zbadaniu Marsa.

Gra ma również tryb multiplayer.

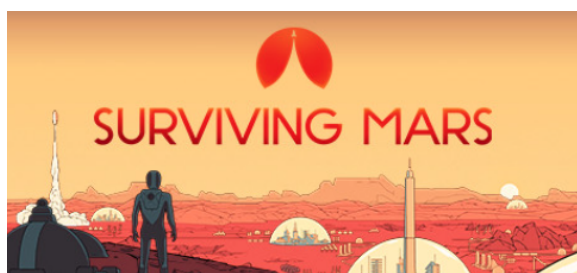
Gracz ma min. za zadanie zarządzać zasobami powietrza podczas eksplorowania lasów wodorostów, wyżyn, raf oraz pokreślonych systemów jaskiń. Gracz musi znaleźć źródła wody pitnej i jedzenia, dbać o rozwój ekwipunku niezbędnego do eksploracji i zbierać zasoby z otaczającego go oceanu.

Gracz będzie budować podwodne bazy na dnie oceanu i równocześnie rozwikłać tajemnicę co się wydarzyło na tej planecie?

Wydawca: Unknown Worlds Entertainment

Subnautica to gra przygodowa, osadzona na obcej, oceanicznej planecie.

Świat w grze Subnautica jest bardzo zróżnicowany - od pełnych słońca, płytkich raf koralowych, poprzez zdradliwe, głębokie rowy oceaniczne, pola lawy, aż po podwodne rzeki rozświetlone bioluminescencją.



Recenzje: Bardzo pozytywne (11,659)

Data wydania: 15 marca 2018

Producent: Haemimont Games, Abstraction

Wydawca: Paradox Interactive

Surviving Mars to symulator zarządzania miastem w realiach sci-fi, którego motywem przewodnim jest kolonizacja Marsa i przetrwanie. Gracz wybiera agencję kosmiczną, aby zyskać dostęp do zasobów i wsparcia finansowego przed określeniem lokalizacji swojej kolonii.



Recenzje: Bardzo pozytywne (22,091)

Data wydania: 5 sierpnia 2020

Producent: Eleon Game Studios

Co spowodowało wypadek? Co powoduje zarazę morskiego życia? Kto wybudował tajemnicze struktury rozproszone po oceanie?

Bohater musi znaleźć sposób na przetrwanie i wydostanie się z planety jak i pamiętać aby uważać na poziom tlenu oraz unikać niebezpieczeństw czających się w ciemnościach.

Bohater buduje kopuły i tworzy infrastrukturę, bada nowe możliwości i wykorzystuje drony, aby odblokować bardziej zaawansowane sposoby kształtowania i poszerzania swojej osady, uprawia żywność, wydobywa minerały lub po prostu odpoczywa przy barze po ciężkim dniu pracy. Bohater ma zadanie utrzymać kolonistów na nowej planecie.

Podczas każdej rozgrywki gracze mają szansę poznać jedną z wielu interesujących tajemnic Marsa. Ich odkrycie może przynieść kolonii (którą prowadzi główny bohater) wielką fortunę lub szkodę.

Bohater wykorzystuje statyczne i losowe badania dostępne poprzez eksplorację, co zapewnia różnorodność podczas każdej podróży przez świat gry. Gracz ma zadanie dokonać naukowego przełomu, odkrywając niezbadaną powierzchnię Marsa.

Można grać samemu, bądź też z innymi w trybie multiplayer.

Gracz poznaje nowych przyjaciół, razem budujecie międzyplanetarne imperium.

Empyrion to połączenie kosmicznego symulatora, gry budowniczej, survivalu oraz strzelanki.

W grze można wybierać swój cel eksploracji, teleportować się między planetami, latać statkami na księżycy czy też spacerować po planecie w celu jej poznania.

Wydawca: Eleon Game Studios

Empyrion - Galactic Survival to gra 3D w otwartym świecie, w której głównym celem jest przetrwanie. Do dyspozycji dostajemy ogromny sandbox w którym możemy budować potężne statki, wspaniałe stacje kosmiczne czy też przeróżne struktury planetarne aby odkrywać i ujarzmić niezbadane jeszcze nikomu tereny.

Bohater walczy o przetrwanie przeciwko ludziom, obcym, dzikiej naturze a wszystko to w nieznanej galaktyce pełnej niebezpieczeństw.

Empyrion to sandbox różnych planet które można odkrywać.

W grze jedzenie i tlen to rzadkość, zasoby i amunicja są ograniczone.

Gracz może budować nieograniczenie. Może zmaterializować swoje najbardziej szalone pomysły bez obawy o jedzenie, zasoby czy też jakiegokolwiek zagrożenia.

Tryb PvE pozwoli na budowę domu z dala od zagrożeń ze strony innych, natomiast PvP daje więcej zagrożeń.



(Logo firmy Creepy Jar - twórcy przyszłej gry o roboczym tytule "Chimera")

Gra "Chimera" będzie osadzona w świecie sci-fi. Będzie to symulator przetrwania z rozbudowaną mechaniką tworzenia bazy.

Gra o której wiemy bardzo mało, praktycznie nic. Ale biorąc pod uwagę sukces pierwszej gry studia "Green Hell" możemy zakładać, że "Chimera" będzie lepszą i większą grą która będzie konkurować z najlepszymi (patrz Subnautica, Satisfactory, i może OM... :))

Program motywacyjny

Cele programu motywacyjnego Pyramid Games na lata 2020-2023 zakładają ukończenie produkcji nad co najmniej 6 grami komputerowymi lub grami na inne platformy w okresie od dnia 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2021 roku, uzyskanie w tym okresie co najmniej 3 mln zł zysku netto, a łącznie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2022 r. - uzyskanie co najmniej 10 mln zł zysku netto.

W wywiadzie z sierpnia 2021 roku prezes powiedział, że pierwszy krok ich programu zostanie zrealizowany - czyli wydanie 6 gier w latach 2020-2021.

Drugi to osiągnięcie zysku netto na poziomie 3 mln zł w 2021 roku.

Biorąc pod uwagę przyszłe premiery jak Farming Life, ZooKeeper oraz Dinosaur Fossil Hunter to prezes liczy, że przynajmniej część tego zysku uda się zrealizować.

Trzecim krokiem jest osiągnięcie 10 mln zł zysku netto łącznie do 2023 roku. Program motywacyjny jest ambitny. Spółka mocno liczy na grę Occupy Mars i, że dzięki tej grze cel zostanie osiągnięty.

Zarząd

Jacek Wyszyński – Prezes Zarządu Absolwent studiów wyższych na kierunku Informatyka, od 2012 roku prowadzi działalność gospodarczą w zakresie gier komputerowych. Nieprzerwanie tworzy i utrzymuje stanowiska pracy inwestując w młode talenty tworzące gry na terenie Lublina. Programista, specjalista IT, wieloletnie doświadczenie w programowaniu i zarządzaniu zespołami, znajomość wielu języków programowania. Obronił pracę magisterską pt. „Sztuczna inteligencja w komputerowych grach strategicznych czasu rzeczywistego”.

Rada Nadzorcza

Przemysław Kurasz – Przewodniczący Rady Nadzorczej. Zawodowo specjalizuje się w handlu, ma doświadczenie w zarządzaniu projektami, zarządzaniu sieciami lokalnymi oraz planowaniem akcji promocyjnych. Prywatnie Pan Przemysław Kurasz jest szwagrem Pana Jacka Wyszyńskiego (Prezes Zarządu Spółki).

Elżbieta Malinowska – Członek Rady Nadzorczej. Zawodowa związana z Polskim Związkiem Niewidomych Okręg Lubelski w Lublinie, w którym pracował jako inspektor, specjalista ds. finansowo-księgowych, a następnie główna księgowa. A także z Integracyjnym Klubem Aktywnej Rehabilitacji i Sportu Niewidomych „IKAR” w Lublinie, w którym pracowała na stanowisku tyflospecjalista oraz głównej księgowej. Pani Elżbieta Malinowska jest siostrą matki Pana Jacka Wyszyńskiego (Prezes Zarządu Spółki).

Henryk Wyszyński – Członek Rady Nadzorczej. Absolwent prawa i ekonomii, ukończył aplikację prokuratorską, obecnie pracuje jako konsultant prawny. Był Doktorantem Szkoły Głównej Planowania i Statystyki w Warszawie (obecnie Szkoła Główna Handlowa). Prywatnie Pan Henryk Wyszyński jest ojcem Pana Jacka Wyszyńskiego (Prezes Zarządu Spółki).

Paula Żurakowska-Wyszyńska – Członek Rady Nadzorczej. Zawodowo odpowiada za zapewnienie jakości i testowanie oprogramowania, w tym aplikacji bankowych. Jest certyfikowanym testerem (certyfikat ISTQB Foundation). Prywatnie Pani Paula Żurakowska-Wyszyńska jest żoną Pana Jacka Wyszyńskiego (Prezes Zarządu Spółki).

Robert Żurkowski – Członek Rady Nadzorczej. Od początku lat 90-tych związany z lubelskimi firmami z branży IT, jako programista, projektant systemów informatycznych, konsultant, ABI, IOD. Autor wielu szkoleń z zakresu ochrony danych osobowych oraz bezpieczeństwa informacji. Prywatnie Pan Robert Żurkowski jest teściem Pana Jacka Wyszyńskiego (Prezes Zarządu Spółki).

Akcjonariat

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	551 000	551 000	44,76%	44,76%
Jacek Wyszzyński	260 000	260 000	21,12%	21,12%
Pozostali	420 000	420 000	34,12%	34,12%
Suma	1 231 000	1 231 000	100,00%	100,00%

Szanse

- Spore zainteresowanie grą Rover Mechanic (ponad 200 tys graczy). Możliwe powtórzenie sukcesu przy OM
- Gra Occupy Mars powstaje od 2017 roku co może oznaczać, że będzie dopracowana i ciekawa
- Sukces gry Occupy Mars w trybie coop zbliżony do sukcesy Green Hell po premierze trybu coop da ogromny sukces finansowy
- Sukces gry CEO Slayer w 2023 (gra ma być podobno większym projektem od Occupy Mars)
- Cross promocje i udany marketing dzięki pomocy spółki PlayWay
- Pozytywne zaskoczenie dużą sprzedażą gry Dinosaur Fossil Hunter która ma około 190 tys pobrań prologu

Zagrożenia

- Spółka w sprawozdaniach wykazuje wzrost przychodów lecz jeśli chodzi o zysk netto to raczej wychodzi na "minus lub na zero"
- Konkurencyjne tytuły dla Occupy Mars: Take on Mars, Subnautica, Satisfactory czy Space Engineers.
- WL dla OM liczy tylko ok 180 tys. Biorąc pod uwagę, że WL spółek z grupy Playway zazwyczaj mają zawyżone WL w stosunku do sprzedawanych potem kopii to nie widać dużego zainteresowania.
- Możliwe, że już trochę przestarzała Wishlista graczy którzy kiedyś dodali grę do zainteresowanych ale już zapomnieli o niej.
- Wydanie gry Castle Flipper z błędami pokazuje, że kolejne gry również mogą mieć błędy
- Małe doświadczenie w portowaniu tytułów na konsole (ryzyko słabego portu Occupy Mars i Dinosaur Hunter). Prezes w jednym z wywiadów stwierdził, że pierwszą grą

jaką planują przeportować
wewnętrznie na konsole XBox będzie
Occupy Mars.

- Małe (lub zerowe) doświadczenie w grach z coopem

Wycena

Teraz możemy sobie zadać ważne pytanie - ile kopii OM może się sprzedać (ponieważ chyba tylko ta gra ma jakiegokolwiek znaczenie na wzrost kapitalizacji, zysków i sentymentu do spółki)

Drugą grą na którą możemy ewentualnie liczyć jest Dinosaur Fossil Hunter który ma zaskakująco sporą liczbę pobrań prologu - może to być spore zaskoczenie którego nikt się nie spodziewa. Ale tak jak zauważamy moja analiza stawia założenie, że to jednak OM będzie pionierską grą studia i w niej studio jak i inwestorzy pokładają największe nadzieje (stąd rozbudowana tak kategoria "konkurencja dla Occupy Mars") na sukces.

Czy możemy liczyć na sprzedaż 500 tys kopii w rok, a 200/250 tys w 3 miesiące?

Kolejne pytanie to - jakie są oczekiwania inwestorów?

Nieznanemu inwestorowi i wydawcy łącznie przypadną nie więcej niż 32% przychodów ze sprzedaży OM (pod warunkiem spełnienia warunków umów).

Trzeba zadać sobie kolejne pytanie - ile gra będzie kosztować (koszt produkcji + marketingu) - spółka nie chce udzielić takiej informacji.

Jeśli chodzi o gry typu Occupy Mars to potencjał jest w miarę znany, pytanie czy zostanie wykorzystany przez Pyramid.

W 2020 r wyszła Empyrion Galactic (w pełnej cenie ok 70 zł) Survival miał oceny ok. 80 proc. i 21 tys. recenzji, co przy przeliczniku 50 daje sprzedaż na poziomie 1 mln kopii.

Kolejna gra Surviving Mars (w pełnej cenie koszt około 100 zł), która miała 12 tys. komentarzy, ale nie w 2 tygodnie, tylko 2,5 roku.

Dla porównania jak nieraz ciężko ocenić potencjał sprzedażowy patrząc na WL:

uBoat przed premierą miał prawie WL 150 tys., a sprzedał się w ciągu 3 miesięcy od premiery zaledwie w liczbie 122 tys. egzemplarzy.

Cooking Simulator - 130 tys. WL dało 211 tys. sprzedanych kopii w ciągu pierwszych 3 miesięcy.

18 lutego 2021 miała premierę early access gra Rustler innej spółki z grupy kapitałowej Playway, mająca wishlistę w okolicach 100k (czyli jakieś 60-70 % tego co ma wishlista OM). a recenzji ma około 250.

Pyramid parę razy zaznaczał że przesuwając premierę OM żeby mieć pewność średniej ocen powyżej 80% od samego startu early access (osobiście uważam, że to dobra decyzja).

Subnautica do której często jest porównywany Occupy Mars - ma na Steam ponad 50 tys recenzji. Dzięki ciągłej komunikacji z graczami, trybowi early access i comiesięcznymi poprawkami gra się rozwinęła i zaczęła sprzedawać w milionach sztuk - podobną strategię działania ma Pyramid Games.

Czy możemy zakładać taki przelicznik: WL x 2 jeśli chodzi o pierwsze 3 miesiące i WL x4 w pierwszym roku - jeśli już po premierze będziemy chcieli oceniać ile sprzedało się kopii?

Kolejne ważne pytanie - Czy cross promocja PlayWay może coś dać?

PLW ma trochę inny profil gracza i niekoniecznie jego zasięgi muszą się konwertować na sprzedaż OM.

Jeśli OM miałby kosztować:

- a) ok.100 zł to po odjęciu 30% dla Steama, następnie 32% dla inwestora, następnie odjęcie kosztów produkcji i marketingu (?) zysk netto z gry może wynosić około 20/30 zł?
 - Przy sprzedaży 100 tys kopii w rok (przy zysku 25 zł z kopii) = 2,5 mln zł
 - Przy sprzedaży 250 tys kopii w rok = 6,25 mln zł
 - Jeśli sprzedaliby 500 tys kopii w rok = 12,5 mln zł.
 - Jeśli sprzedaliby 800 tys kopii to spółka zarobi = 20 mln zł
 - Przy milionie sprzedanych kopii = 25 mln zł

- b) Jeśli gra będzie kosztować 80 zł to zysk netto z jednej kopii może wyjść ok. 15-25 zł.

- Przy sprzedaży 100 tys kopii w rok (przy zysku 18 zł z kopii) = 1,8 mln zł
- Przy sprzedaży 250 tys kopii w rok = 4,5 mln zł
- Jeśli sprzedaliby 500 tys kopii w rok = 9 mln zł.
- Jeśli sprzedaliby 800 tys kopii to spółka zarobi = 14,4 mln zł
- Przy milionie sprzedanych kopii = 18 mln zł

Jak widzimy dowiezienie obietnic z programu motywacyjnego jest możliwe tylko przy pozytywnych scenariuszach.

Analiza techniczna (z dnia 13.09.2021)



Komentarz do analizy technicznej

Spółka porusza się w trendzie spadkowym od września/października 2020. Do premiery Cyberpunka 2077 spółka rosła. Po nieudanej premierze gry Cd-projekt, spółka jest w trendzie spadkowym (jak większość firm z tej branży). W ostatnich tygodniach widzimy wyhamowanie spadków w okolicie 45-50 zł. Widzimy przebite wsparcie w wakacje 2021 które broniło spółkę przed spadkami na jesień 2020. Ówczesne wsparcie aktualnie jest oporem. Aktualnie możliwe, że pojawia nam się konsolidacja. Spadki mogą wyhamować (lub konsolidacja wybić górą) poprzez informacje fundamentalne na temat premier nowych gier a w szczególności dobrych wyników sprzedażowych.

Podsumowanie

Analizując działalność spółki Pyramid Games widzimy mocny akcent na jeden tytuł:

Occupy Mars (i drugi mniejszy: Dinosaur fossil hunter).

Aktualna kapitalizacja wciąż jest wysoka jak na takie wyniki finansowe (spółka byłaby bardziej atrakcyjna z kapitalizacją w okolicach 30-45 mln).

Inwestor fundamentalny powinien patrzeć w przyszłość w szczególności na OM.

Inne tytuły mają tylko dostarczyć spółce kapitał na rozwijanie własnych IP (choć ewidentnie bycie wydawcą i podwykonawcą dla innych studiów mocno spowalnia tworzenie głównych i przede wszystkim własnych IP).

Ciekawą informacją jest, że prezes w jednym z wywiadów powiedział, że tytuł CEO Slayer ma być większy od OM (choć wcale nie musi się tak okazać).

Mało wiemy niestety na temat CEO Slayera.

Niestety jedno z największych zagrożeń to możliwe, że stara WL i brak doświadczonych programistów którzy mogą pociągnąć tak wielki projekt (szczególnie tryb coop - w grze Green Hell, tryb coop robili byli pracownicy Techlandu którzy mieli w tym doświadczenie).

Niestety Pyramid jako wydawcy zrobili sporo błędów programistycznych w grze Castle Flipper (przez co musieli sporą część czasu w 2Q poświęcić na poprawienie gry) co może być znakiem dla nas, że muszą w tej kwestii bardziej i szybciej się rozwinąć i poprawić.

Za to Rover Mechanic Simulator wyszło im całkiem dobrze - widzimy duże zainteresowanie grą wydaną w 2020 roku.

Możemy zauważyć w branży zainteresowanie tematyką futurystyczną, kosmiczną itd (min. Satisfactory i przyszły projekt Creepy Jar pt. Chimera)

Możemy zakładać, że jeśli fabuła, mechaniki, kod i tryb coop będą dobrze działać to gra odniesie sukces.

Szczególnie możemy zauważyć, że konkurencyjne tytuły które osiągnęły sukces mają tryb wieloosobowy - co pokazuje nam, że OM ten etap nie może ominąć jeśli gra ma okazać się sukcesem. Dlatego warto aby spółka intensywnie skupiła się właśnie na tym zagadnieniu.

Z tego co mówi prezes spółki - Pyramid planuje cały czas mieć relacje z graczami i wprowadzać zmiany słuchając ich głosu - jeśli tak rzeczywiście będzie to możemy zauważyć podobieństwo jak w grze Subnautica.

Pyramid ze swoją grą OM idą również podobną drogą (tylko, że jakoś długo im się schodzi) jak Creepy Jar z grą Green Hell - tryb early access + później tryb coop + portowanie na konsole i jak Subnautica (komunikacja z graczami).

Aktualnie martwi małe zainteresowanie grą i mała liczba graczy ogrywających prolog (w trakcie robienia analizy -13 września 2021 - w prolog grało 19 osób) ale patrzę z nadzieją, że marketing zrobi swoje i gracze przypomną sobie co kliknęli kilka lat temu do Wishlisty jak i nowi gracze którzy grają w survivala zobaczą na steamie wyskakującą im grę Occupy Mars.

I teraz sobie trzeba zadać jedno z najważniejszych pytań jakie może zadać fundamentalny inwestor z branży gamingowej: Czy to cichy drugi Creepy Jar, niedostrzeżony teraz przez rynek czy jednak spółka z wielkimi planami a “wyjdzie jak zwykle” ;)

Życzę Wam drodzy inwestorzy, giełdowych długoterminowych sukcesów!
Analityk fundamentalny JaaNeX24

Powyższa analiza jest jedynie opinią autora i nie stanowi rekomendacji inwestycyjnej.