

Electronic Arts готов к переменам: Улучшение монетизации киберспорта

На фоне бурного роста индустрии видеоигр, EA продолжает одновременно эффективно монетизировать свои услуги, расширяться и оставаться инновационным.



Electronic Arts Inc.

Тикер: EA

Текущая цена: \$103,2

Целевая цена: \$128,8

Потенциал: 25%

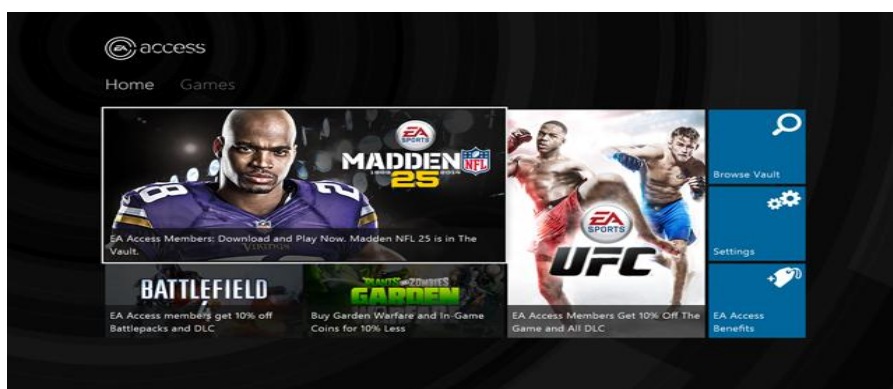
Динамика изменения котировок, 1 год



По состоянию на 07.12.2017

- Торгуется на NASDAQ
- Капитализация: \$31,8 млрд
- За месяц: **-8,25%**
- За квартал: **-13,24%**
- За полгода: **-9,72%**
- За год: **+34,24%**
- С начала года: **+31,01%**

EA – международная компания, специализирующаяся на создании и дистрибуции видеоигр на смартфонах, ПК и игровых консолях. Компания известна такими брендами, как the Sims, Madden NFL, FIFA, Battlefield, Need for Speed, Dragon Age и Plants vs. Zombies.



5 причин покупать акции EA:

- Компания объявила обратный выкуп на сумму в \$928 млн. В течении 2-х лет
- Ноябрьский релиз видеоигр из 2-х популярных франшиз - Need for Speed и Star Wars
- рост сектора видеоигр ожидается в размере 6.2% г./г. и будет оцениваться в \$128.6 млрд. к 2020 году.
- за 3 года EA увеличила валовую маржу на 11% доведя до отметки в 73.2%

Основные движения для EA в следующем квартале

EA live service остается значительным драйвером роста.

За предыдущий квартал live service вырос на 26% г./г., во многом благодаря эффективной поддержке игр, после их релиза, микротранзакциям и уникальным в секторе сервисом месячной подписки – Origin Access, позволяющий потреблять неограниченное количество видеоигр без их покупки.

EA акцентирует внимание на киберспорт. Киберспорт растет темпами в 41.3% г./г. и к концу года общее количество зрителей достигнет 385 млн. (за баскетболом смотрят 400 млн.) Для захвата этого рынка компания в ноябре начала чемпионат по виртуальному американскому футболу и FIFA. К тому же, измененная структура чемпионатов EA позволит привлечь гораздо большее количество участников, нежели потенциальные конкуренты.

В начале ноября EA поглотила Respawn Entertainment за \$455 млн. Respawn Entertainment, известная популярными шутерами, как Titanfall, поможет EA консолидироваться на рынке шутеров, составляющий 28% от всей игровой индустрии, и продлить 28% г./г. рост в продажах видеоигр.