



PREČO ROPA RASTIE ?

Počas pandémie sme mohli sledovať ako sa cena ropy WTI dostala pod hranicu 0 USD za barel vôbec po prvýkrát v histórii. Dnes, rok po tomto incidente, sa ropa obchoduje na 5-ročných maximách.

Takýto rapídný nárast hodnoty tejto komodity zapríčinuje viacero faktorov. Kartel štátov vyvážajúcich ropu s názvom OPEC sa v posledných mesiacoch nevie dohadnúť na optimálnom objeme denej ťažby ropy.

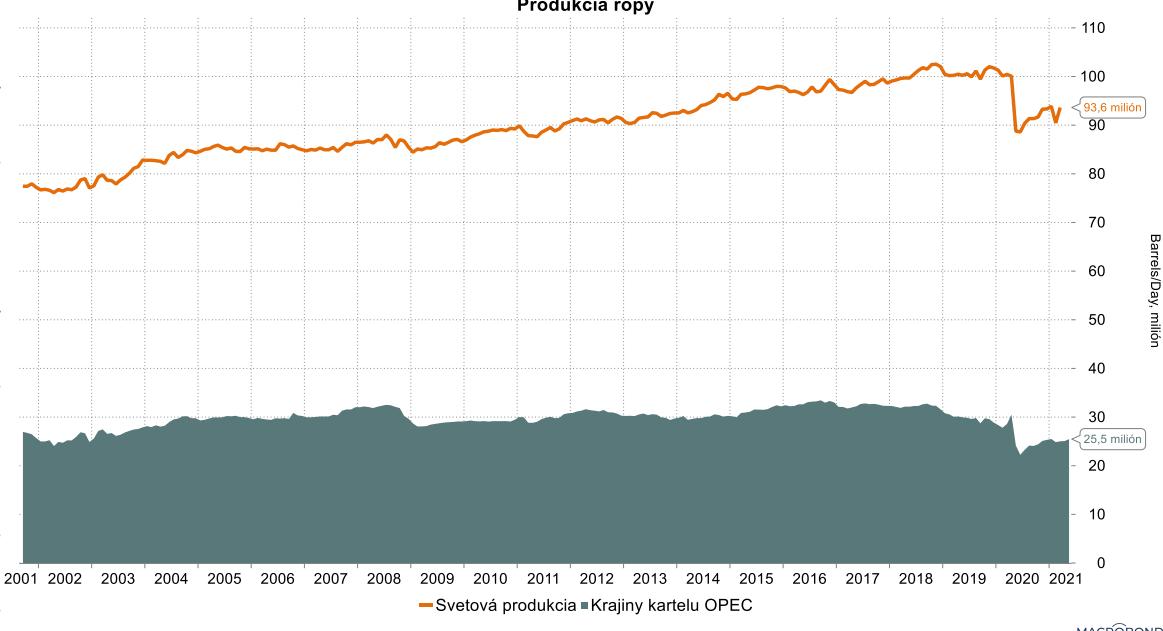
Najbližšie návýšenie malo dôjsť v auguste (o 400 000 barelov denne), no dlhorocní spojenici Saudská Arábia a Spojené arabské emiráty sa počas rokovania nedohodli a tak

ku tomuto navýšeniu nedôjde.

Momentálne tvorí OPEC 27% celosvetovej produkcie ropy (s Ruskom 38%). Toto postavenie zabezpečuje

Produkcia ropy

týmto krajinám schopnosť ovplyňovať cenu tejto komodity na medzinárodných trhoch. Práve zníženie produkcie zo strany týchto krajín tlačí na rast ceny smerom nahor.



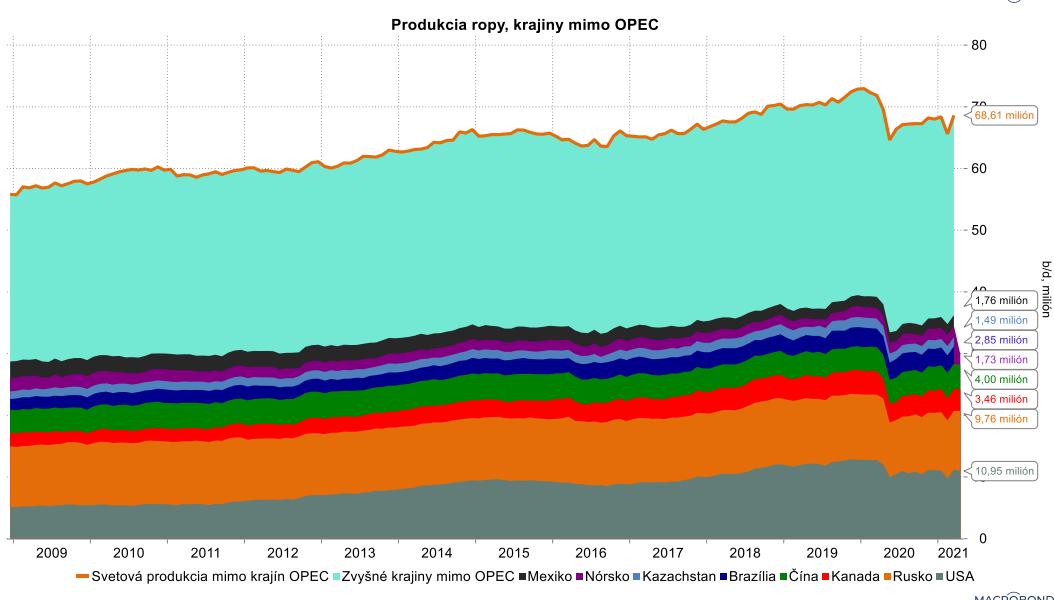
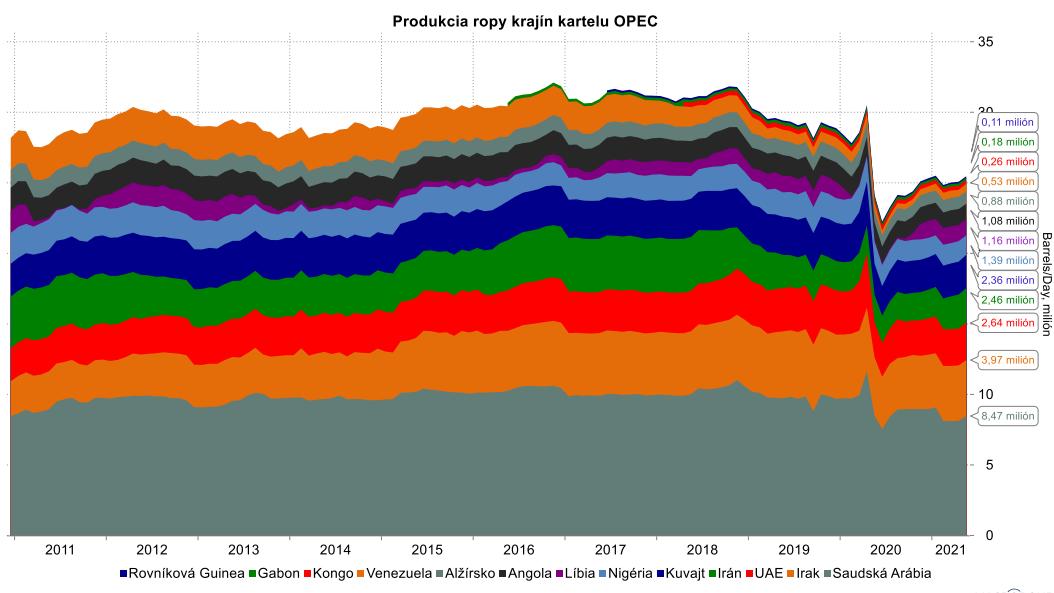
Môžeme povedať, že agregatný dopyt po ropy dlhodobo rastie. Tento vzácny trend si ropa udržuje kvôli neexistujúcemu substitučnému statku, ktorý by dokázal nahradíť túto komoditu.

V posledných rokoch sú pozorujeme mierne pokles spotreby vo vyspelých krajinách, ktoré sa snažia nahradzovať ropu alternatívnymi zdrojmi energie. Avšak, tento pokles naplno kompenzuje nárast spotreby v Ázijských krajinách, kde samotná Čína zvýšila svoju spotrebú medzi rokmi 2005-2020 dvojnásobne. Pre lepšie porovnanie medzi spomínanými krajinami sme ich dennú spotrebú ropy predeliili na počet obyvateľov.

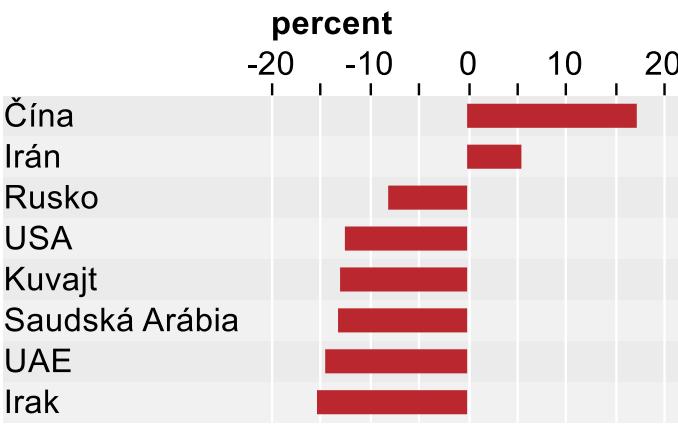
V tomto ukazovateli má priemerný Ind momentálne o 20-krát nižšiu spotrebú ako priemerný Američan (priemerný Číran má 6

-krát nižšiu spotrebú ako Američan). Aj kvôli zvyšujúcej sa životnej

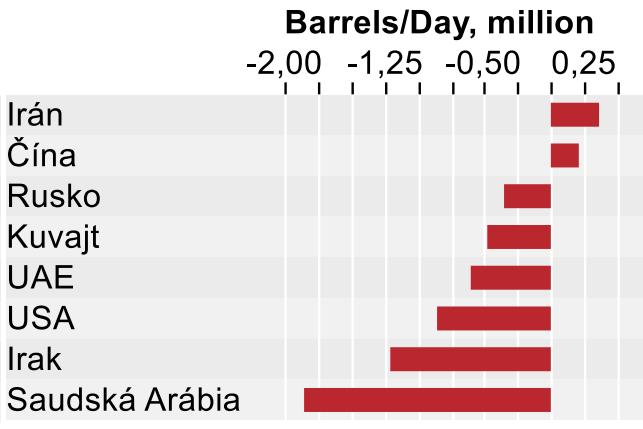
úrovne občanov v týchto dvoch ázijských krajinách môžeme očakávať, že spotreba ropy bude aj nadálej rásť.



Percentuálna zmena produkcie ropy najväčších producentov v porovnaní s 4Q 2019



Absolútна zmena produkcie ropy najväčších producentov v porovnaní s 4Q 2019

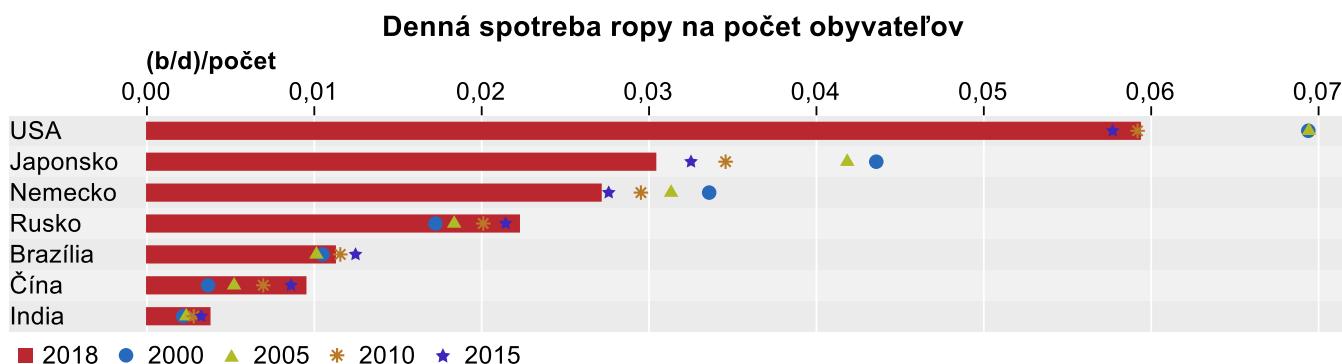


■ Máj 2021

■ Máj 2021

MACROBOND

MACROBOND



MACROBOND

O probléme nahradenia starého zdroja energie novým hovorí aj to, že doteraz sa svetu nepodarilo zastaviť nárast produkcie energie zo spaľovania uhlia. Práve Čína je krajinou, ktorá disponuje najväčšími zásobami tejto komodity a z toho dôvodu ju aj využíva vo veľkej miere. Nové zdroje energie teda skôr fungujú ako doplňujúca forma ku už existujúcim zdrojom energie. Z toho dôvodu je vysoko nepravdepodobné, že dopyt po ropy bude v budúcnosti klesať. Kde teda jej cena nakoniec skončí ?

Podľa našich odhadov by mal dopyt po ropy v najbližších rokoch globálne rásť. Tahaný bude najmä zo strany ázijských krajín a neskôr budú zvyšovať spotrebu tohto čierneho zlata aj krajiny afrického kontinentu (ak by dnes mala India a Čína dosahovať spotrebu ropy na obyvateľa rovnakú ako v Rusku, tak ich spotreba by sa musela nominálne zvýšiť o 30 mil. barelov, čo je 30% súčasnej celosvetovej spotreby). Otázna je zatiaľ ponuková strana tejto komodity. Pri súčasnej cene sa nezdá, že by sa viacerým ťažiare-

ským spoločnostiam oplatilo zvyšovať ťažbu pri menej prístupných (resp. nákladnejších) miestach. Preto je pravdepodobné, že pri vyššej cene tejto komodity sa bude zvyšovať aj jej ponuka, čo zabezpečí ustálenie pohybu jej ceny na trhoch. Optimálna cena by mala pri súčasnom náraste dopytu (a poklesе ponuky) oscilovať dočasne na vyšších hodnotách (ku koncu roka 2022 aj 100 USD za barel) a neskôr poklesnúť na dlhodobo nižšiu hodnotu (vplyvom zvýšenia ponuky). (mm)

Our World
in Data**Global direct primary energy consumption**

Direct primary energy consumption does not take account of inefficiencies in fossil fuel production.

□ Relative

140,000 TWh

120,000 TWh

100,000 TWh

80,000 TWh

60,000 TWh

40,000 TWh

20,000 TWh

0 TWh

1800

1850

1900

1950

2000

2019

Modern biofuels

Other renewables

Solar

Wind

Hydropower

Nuclear

Gas

Oil

Coal

Traditional biomass

Source: Vaclav Smil (2017) and BP Statistical Review of World Energy

OurWorldInData.org/energy • CC BY

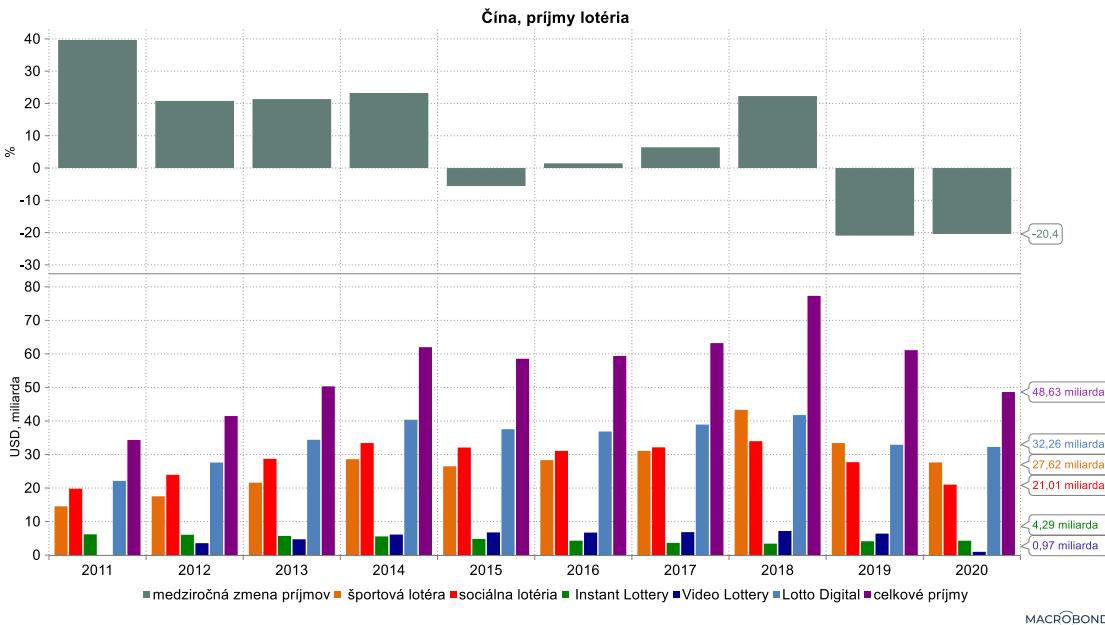
Čínske príjmy z lotérie

História čínskeho lotériového fondu sa datuje do obdobia okolo roku 1987, bol založený s cieľom dosiahnuť isté ekonomickej či sociálnej výhody a dnes je druhým najväčším loterijným trhom, hneď po Spojených štátach amerických. Za jeho chod zodpovedá štátnej rade, ministerstvo financií

a ministerstvo sociálnych vecí. V súčasnosti má v Číne loterijný systém približne 100 tisíc predajných miest a zamestnáva okolo 300 tisíc ľudí v každej provincii. To pri 23 provinciách znamená takmer 7 miliónov ľudí zamestnaných iba v súvislosti so spomínaným fungovaním loterie. V Číne sú všetky hazardné hry zakázané, a tak ako jediná akási legálna forma hrania ostala práve v týchto štátnych lotériach. Aj práve vďaka tomu sa odhaduje, že trh s nelegálnymi hrami má v Číne 10 až 20 násobne väčšiu hodnotu ako práve legálny hazard. Cudzinci majú tiež povolené hrať,

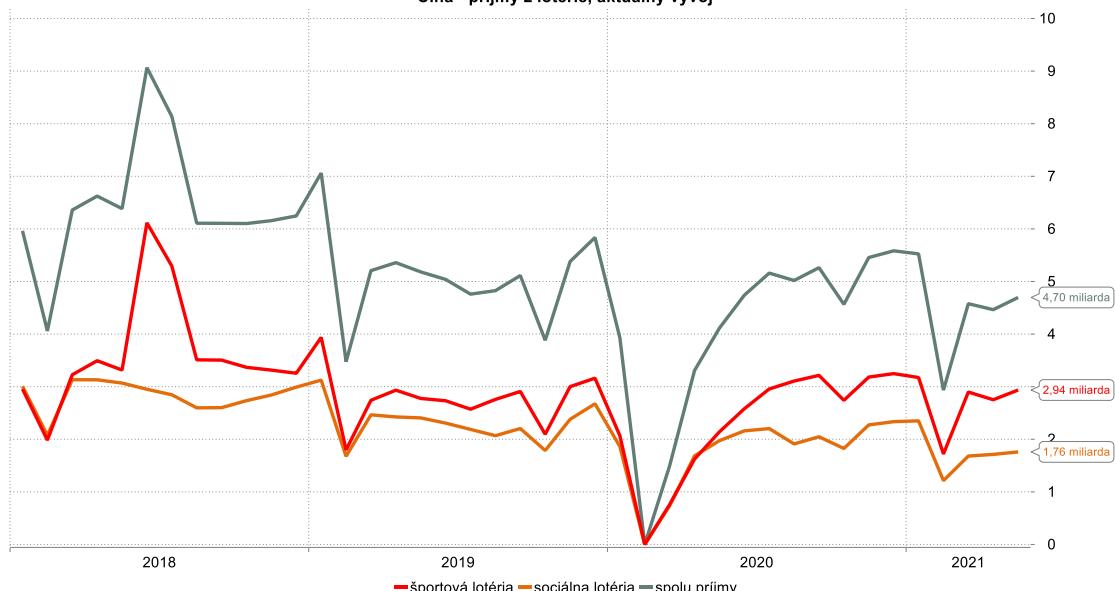
pokiaľ však vlastnia legálny cestovný pas, víza a majú najmenej 18 rokov. Existujú tam dva typy loterie: Čínska loteria dobrých životných podmienok a športová loteria. Z prvej plynú peniaze do sociálnej starostlivosti v Číne ako napríklad pomoc pre zdravotne znevýhodnených, migrantov, týrané ženy či starším ľuďom. Zo športovej plynie zárobok do podpory a rozvoja športovej kultúry v krajinе. Väčšina loterijných hier je veľmi lacná a stojí len okolo 2 yuan, čo znamená okolo 0,3 dolára za tiket, pričom vyhrať sa dá až do stoviek miliónov yuanov. Malé ceny vypláca miestny obchodník,

ale jackpisy a ďalšie veľké sumy vyplácajú centrálne lotériové kancelárie, podobne ako je tomu aj u nás. Celkový objem, ktorý sa vyberie z loterie sa pohyboval za rok 2020 na úrovni 50 miliárd dolárov, z toho vždy najmenej 50% plynie na vyplatenie výhier, najmenej 35% ide do sociálneho fondu a maximálne 15% tvoria prevádzkové náklady loterie. Najväčší doposiaľ zaznamenaný výber bol v roku 2018, a to až takmer 80 miliárd dolárov. V máji 2021 sa úroveň celkového príjmu z loterie pohybovala na úrovni 4,7 miliardy dolárov, na čom sa zo 62% podieľala športová a z 38% sociálna loteria. Zaujímavosťou je, že každoročne sú februárové predané tikety v menšom objeme ako iné mesiace nakoľko je v Číne menej pracovných dní v súvislosti s jarnými sviatkovami a taktiež lunárnym novým rokom. (pd)



MACROBOND

Čína - príjmy z lotérie, aktuálny vývoj



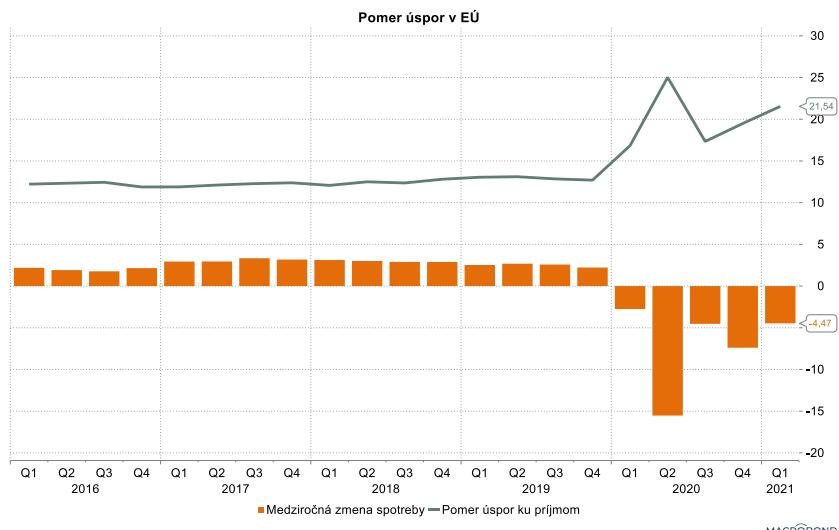
MACROBOND

Úspory rastli aj počas prvého kvartálu

Na začiatku pandémie sme pozorovali masívny pokles spotreby zo strany spotrebiteľov. Tento pokles zapríčňovalo uzavretie väčšiny podnikov a prevádzok vo svete, v snahe znížiť mobilitu ľudí. Zároveň, štáty kompenzovali výpadky tržieb v súkromnom sektore vo forme dotácií na mzdy. V tejto konštačácii teda klesla spotreba, no príjmy sa marginálne nemenili a teda ľuďom sa vo všeobecnosti zvýšili úspory v pomere ku ich príjomom. Počas prvých 3 mesiacov tohto roka sme videli podobný scenár v krajinách EÚ, kedy druhá vlna náskazy spôsobila opäťovné zatváranie viacerých podnikov. Počas 1Q 2021 je teda pomer úspor domácností ku ich príjomom na úrovni 21,5% (v 2Q 2020 to bolo 25%). Ide o medzikvartálny nárast o 2 p. b. Je teda prirodzené, že tento nárast zapríčnila znížená spotreba (medzikvartálne -1,2%) a zvýšené

príjmy (medzikvartálne 1,4%). Európsky občania idú teda do roka 2021 s vysokou mierou úspor (resp. odloženou spotrebou), z ktorej časť budú chcieť spotrebovať v najbližšom období. Očakávame teda, že rast agregátneho dopytu bude aj kvôli tomuto faktoru rásť, čo sa v podstate už aj deje. Kým agregatný dopyt sa dokázal aj vply-

vom spomínaného faktora rýchlo zotaviť, tak agregátna ponuka prestáva stíhať. Vidíme to na cenách viacerých vstupných materiálov, ktoré sú v súčasnosti na historickej maximálnej. Postupne sa tento zvýšený dopyt začína prejavovať aj v cenách finálnych statkov, kedy inflácia v EÚ je momentálne na úrovni 1,9%. (mm)

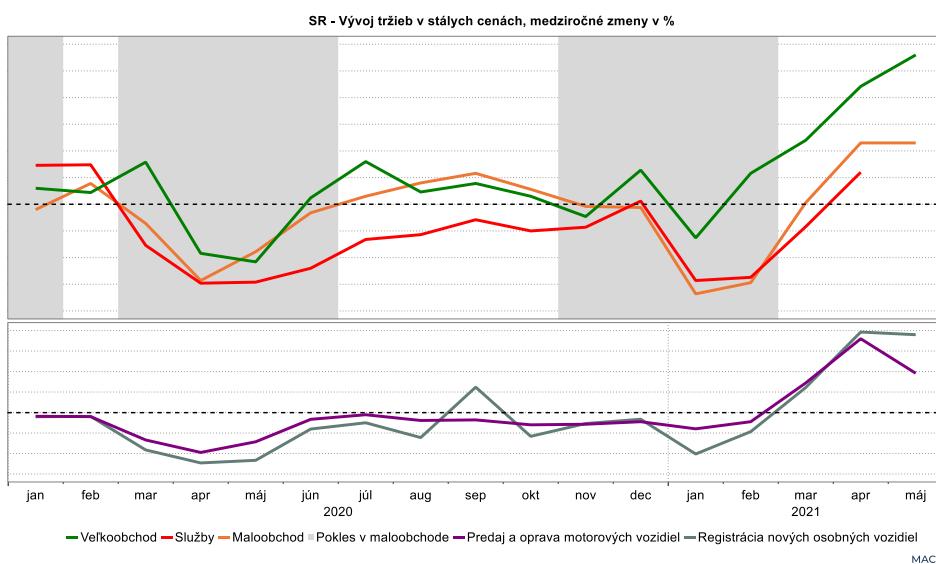


Májový vývoj tržieb

Po tom, čo od začiatku roka vládol v celej krajine dlhé mesiace prísny lockdown, bol máj prvým mesiacom kedy sa oficiálne mohli opäť otvoriť všetky prevádzky či služby. To sa odrazilo aj v úrovni tržieb, Slováci minuli, čo sa týka maloobchodu medziročne o 11,5% viac.

Maloobchod v nešpecializovaných predajniach, čo znamená hypermarkety a supermarkety rastli však len minimálne, a to 1,4%. Dá sa predpokladať, že to mohlo byť spôsobené najmä tým, že ako jedny z mála boli otvorené aj počas lockdownu a taktiež otvorením reš-

taurácií a pohostinstiev, ktoré vynahradili veľké nákupy do domácností. Tržby potravín, nápojov a tabaku sa tak v máji dostať do medziročného poklesu 2,9%. Najväčšie oživenie však zaznamenali obchody s oblečením a obuvou, kde sa rast pohybuje až do úrovne 50%. Ob-



jem veľkoobchodu (okrem motorových vozidiel a motocyklov) sa tiež medziročne pohybuje v úrovniach spred pandémie, čo svedčí o tom, že potlačovaná spotreba počas pandémie sa začala prudšie uvoľňovať. Predaj a oprava motorových vozidiel taktiež vykazuje vysoko nadpriemerné výsledky oproti predošlému roku, avšak v posledných mesiacoch nerastie tak výrazne najmä v dôsledku nedostatku čipov. (pd)

Slovenský herný priemysel

Slovenská asociácia vývojárov hier (SGDA), zastrešujúca tvorbu a vývoj hier a k tomu pridružených hier, vydala ročnú štatistiku a zhodnotenie herného trhu. Kým v roku 2019 dosiahli tržby úroveň 51 miliónov eur, minulý rok dokázal naakumulovať takmer 30% nárast na viac ako 72 miliónov eur. Do roku 2021 sa predikujú ešte vyššie, okolo 85 miliónov eur, čo predstavuje oproti roku 2016 viac ako trojnásobok. Ročne majú na konte viedohry približne okolo 140 miliárd

dolárov v tržbách po celom svete. Tento sektor je veľmi dynamický a rok od roku s technickým pokrokom významne napreduje. Taktiež poskytuje pracovné pozície pre globálne stájisíce ľudí. Slovensko poskytuje ľuďom v tejto oblasti do tisíc miest pričom sa v najbližších rokoch očakáva ešte vyšší prílev záujemcov aj vďaka tomu, že priemerný plat vývojárov hier sa pohybuje od 10-25 eur na hodinu, čo je vysoko nad priemerom. Majoritne sa však geograficky sektor hier kon-

centruje na západe Slovenska, kde sa generuje až 66% všetkých tržieb. Zaujímavosťou taktiež je, že vývoj jednej hry stojí približne od 200-500 tisíc eur. V roku 2020 sa vydalo 26 vlastných slovenských hier, čo znamená, že pri priemerných nákladoch na hru ich to stalo okolo 9 miliónov eur. Slovenská najväčšia spoločnosť Pixel Federation v roku 2020 vygenerovalo príjmy približne okolo 48 miliónov eur, pričom plán na rok 2021 sú príjmy v objeme 53 miliónov eur. (pd)

SLOVENSKÝ HERNÝ PRIEMYSEL V ROKU 2021

AKTÍVNE SPOLOČNOSTI 63 :::::::::::::::::::::

EKONOMICKÉ UKAZOVATELE

Celkový obrat v M EUR	
2016	24,1
2017	36,1
2018	45,7
2019	51
2020	72,2
2021	+84,7

- TOP 10 spoločností podľa obratu**
- Pixel Federation
 - PowerPlay Studio
 - SuperScale
 - Inlogic Software
 - Blue Brain Games
 - Studio 727
 - Nine Rocks Games
 - Games Farm
 - Old Blood
 - 3Division

Celkový obrat v 2020 [v EUR]

72 202 888 EUR

Očakávaný obrat v 2021 (odhad)

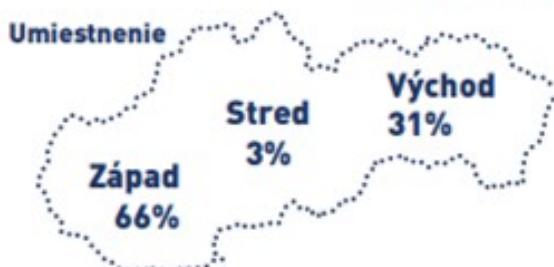
84 690 118 EUR

Obrat top 10% spoločností v roku 2020

62.2M EUR (86%)



GEOGRAFICKÉ ROZLOŽENIE



Rozdelenie podľa krajov

Bratislavský	52%	Trnavský	5%
Košický	25%	Trenčiansky	2%
Nitriansky	7%	Žilinský	2%
Prešovský	7%		

AKTUÁLNY VÝVOJ NA TRHOCH

EUR/USD



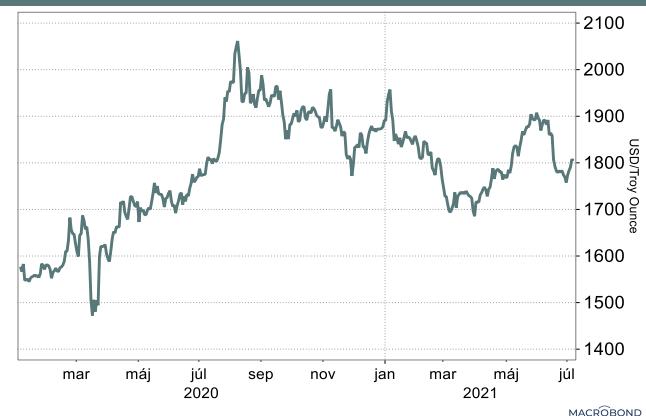
EUR/CZK



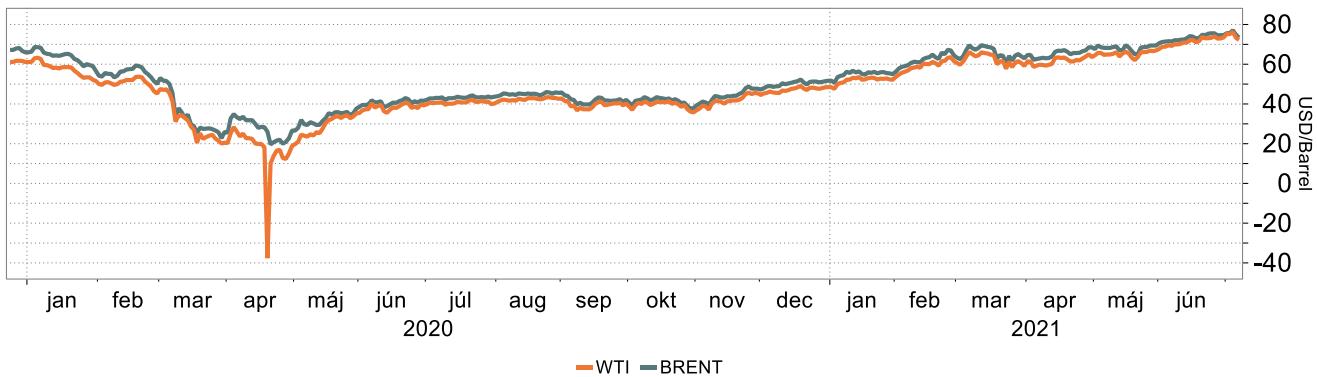
EUR/RUB



ZLATO



ROPA



INDEXY



GRAF, KTORÝ ZAUJAL

Mobility, Retail & Recreation, Total Visitors, The Whole Country, Compared to Baseline



Tento dokument je publikovaný pre spoločnosti skupiny BENCONT , a môže byť reprodukovaný a ďalej šírený len s jej písomným súhlasom. Informácie v tomto dokumente boli získané z externých zdrojov, ktoré boli spoločnosťou považované za spoľahlivé.

Analytici:

Jozef Prozbík

prozbik@bencont.sk

Nebesník Martin

nebesnik@bencont.sk

Bruchánik Rudolf

bruchanik@bencont.sk

Junior analytici:

Vražda Ján

Ďurišková Petra

Majerčák Marco

Huňorová Júlia

Vajnorská 100/A
831 04 Bratislava
www.bencont.sk



BENCONT INVESTMENTS



BENCONT GROUP

