



Ako sa rozrástol herný biznis

Už dávno nie sú hry, či už to na počítač alebo rôzne herné konzoly, len formou zábavy alebo rekreácie. Vo svete sa čoraz viac dostáva do popredia tento zábavný biznis, v ktorom sú na jednej strane hráči a na tej druhej spoločnosti vyvíjajúce hry. Všetci ľudia, či už to profesionáli, alebo bežní používatelia, tvoria dopyt po všetkých hrách a komponentoch. Profesionálni hráči alebo streameri (ľudia, ktorí sú online prostredníctvom vysielacieho kanálu) si v súčasnosti vedia prísť na vysoký obnos peňazí, len hraním, či streamovaním. V našej analýze si rozoberieme vývoj jednotlivých herných platforiem, aké sú najznámejšie vývojárske spoločnosti, ich produkty, zisky a taktiež dopyt v podobe hráčov a ich vplyv na ekonomiku.

Herný priemysel sa už dlhé roky vyvíja, či už to samotné hry a ich grafické a technické spracovanie ale aj počítače a konzoly so softvérovým a hardvérovým vybavením. Prvé hry na počítače začali prichádzať už v sedemdesiatich rokoch minulého storočia. Za ako jednu z prvých hier sa označuje hra s názvom Spacewar, ktorá bola vytvorená v roku 1962 študentmi na Massachusettskom inštitúte. Medzi najznámejšie hry nasledujúcich rokov sa zaradil Pac – Man z roku 1980, ktorú vytvorila spoločnosť Namco a dodnes táto hra známa po celom svete. Hra Pac – Man zarobila v tej dobe predajom 200 miliónov dolárov. Významnými milníkmi vo svete hier bolo objavenie 3D technológií, rôznych dátových nosičov ale aj operačných systémov. Netreba zabudnúť ani na herné

konzoly (Play Station) a handholdy. V roku 1989 prišiel na trh jeden z najznámejších handheldov, a to Game Boy, od firmy Nintendo, ktorého sa predalo viac ako 120 miliónov kusov. Táto spoločnosť už v roku 1987 ovládala 70 percent amerického trhu. Ruka v ruke s vývojom hier museli napredovať aj komponenty a hardvérové vybavenia, či už to počítača, alebo aj iných platforiem. Pre výrobcov hardvéru ako napríklad Intel alebo AMD je herný biznis tiež veľmi dôležitý, keďže moderné hry majú stále vyššie nároky na hardvér. Či už je to rozvoj mikroprocesorov od 4 po 64 bitové alebo grafických kariet VGA (256kB) po ich súčasnú 11 Gigabitovú operačnú pamäť. Herný priemysel sa rýchlo rozrastal a koncom tisícročia dosahoval celkový svetový herný obrat viac ako 30 miliárd do-

V tomto čísle:

USA pohrozilo ďalšími clami voči EÚ na dovoz automobilov

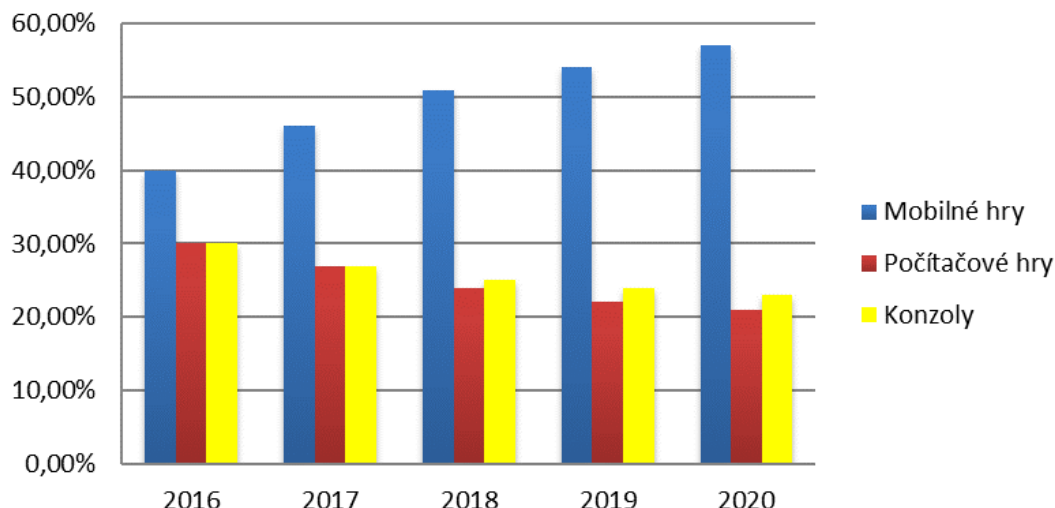
Inflácia v eurozóne dosiahla 2,1 %, najviac k prírastku prispeli ceny energií

Venezuela sa zmieta v kríze – inflácia má presiahnuť milión % a prezident devalvoval menu o 90 %

Rakúsko s 6,8 % nezamestnanosťou

lárov. V roku 2013 bol obrat na hodnote 75 miliárd a v roku 2017 už na hodnote viac ako 120 miliárd dolárov. Od roku 2000 došlo k viacerým prelomom, ktoré významne ovplyvnili nie len herný biznis. Zavedenie a rozširovanie internetu so sebou prinieslo veľké množstvo nových užívateľov, čo išlo ruka v ruke aj s enormným zvyšovaním tržieb. Ďalším medzníkom bol príchod smartfónov a tabletov, ktoré v súčasnosti konkurujú na celkovom hernom priemysle počítačom a herným konzolám, ktoré sú viac menej na ústupe. V súčasnosti je vo svete približne 2 miliardy hráčov, no v priebehu nasledujúcich pár rokov by mohla pribudnúť ďalšia miliarda, vzhľadom na rýchlo sa rozvíjajúce trhy (Brazília). Avšak pri rozširovaní portfólia ľudí sa bude musieť dbať na cieľové skupiny

Príjmy z videoherného priemyslu podľa platforiem

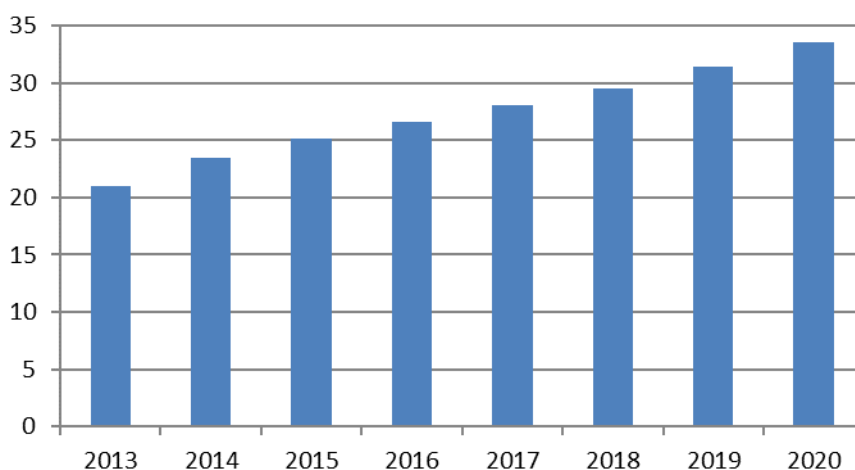


a konkrétne platformy. Napríklad v Afrike alebo Indii môže stať mobil 100 eur, no konzola tam stojí 800 alebo 900 eur, čo je drahšie ako v USA. To znamená, že rozšírenie trhu v takýchto krajinách bude založené hlavne na mobilných platformách.

Čo sa týka jednotlivých platforiem, v roku 2015 predstavovali herné konzoly 30 percent na celkových príjmoch zo všetkých platforiem. V roku 2019 by to malo byť už len 26 percent a tento trend by mal aj naďalej pokračovať. Rovnako na tom sú aj počítače, ktoré majú rovnako klesajúci charakter. Naopak ako už bolo spomenuté smartfóny a tablety sa dostávajú čím ďalej tým viac do popredia. V roku 2015 to bol podiel na príjmoch v hodnote 24 percent, no za 4 roky sa tento podiel má zvýšiť až o 10 percent. Z trhu sa už skoro úplne vytratil handheldy a to najmä vďaka smartfónom a tabletom.

Najväčší nárast na príjmoch v medzioročnom porovnaní rokov 2016 a 2017 teda zaznamenali mobilné platformy a to z 46,1 na 50,4 miliardy dolárov. Počítačové platformy zaznamenali rast z 29,4 na 32,3 miliardy. Očakávaná hodnota na rok 2020 sa predpokladá na viac ako 33,6 miliardy, čo od roku 2011 znamená zdvojnásobenie v priebehu 9 rokov. Konzoly taktiež mierne rástli a dosiahli hodnotu 33,3 miliardy dolárov.

Hodnota trhu s PC hrami (miliardy USD)



Ďalej si rozoberieme oblasti, ktoré sú najväčšími tržmi vo svete hier a to Spojené štáty a Ázia, ktorá dosiahla tržby 51,2 miliardy dolárov, čo z nich v roku 2017 spravilo najväčší hráčsky trh. Ešte v roku 2014 však Spojené štáty tvorili najväčšiu časť svetového obratu a to konkrétne 21 miliárd. V tom istom roku bol obrat v druhej Číne v hodnote 18 miliárd dolárov. Počet hráčov na mobilných telefónoch v Spojených štátoch bol v roku 2015 na hodnote 165 miliónov. Na rok 2019 je predikcia stanovená na hodnotu 210 miliónov, čo len potvrdzuje rastúci trend hier na smartfónoch. V roku 2017 bolo v USA evidovaných 89 miliónov hráčov na konzolách. Z celkovej populácie v USA hrá hry viac ako polovica a viac ako polovica hráčov si za hranie hier aj platí. Čo sa týka Číny tu sa odhaduje cel

kový počet hráčov na hodnotu okolo 500 miliónov ľudí, čo je viac ako tretina populácie. V celej Ázii bolo v roku 2016 evidovaných 912 miliónov hráčov. V roku 2017 najviac ťahali trhy s hrami práve Čína a Japonsko, ktoré dosiahlo príjmy v hodnote 14 miliárd.

Čo sa týka popularity hier, hra Sims je celosvetovo známa a jej tretie vydanie je dodnes reprezentované ako najpredávanejšia hra všetkých čias na PC s počtom 7,95 milióna kusov k januáru 2018. Ak by sme si zobrali, že cena tejto hry pri jej vypustení na trh sa pohybovala okolo 40 eur (postupne klesala), do januára mohli byť tržby na úrovni 240 miliónov eur. Za ňou nasleduje World of Warcraft s 6,33 miliónmi kusov a Diablo 3 s 5,23 miliónmi predaných kusov. Čo sa týka rozpočtov, druhý najväčší rozpočet

počtov, druhý najväčší rozpočet v hernom priemysle sa vývojárom hry Grand Theft Auto 5 spoločnosti Rockstar naozaj oplatil. Za jediný deň v predaji sa celosvetové tržby vyšplhali k sume 800 miliónov dolárov a celkovo sa predalo 17 miliónov kusov na všetkých platformách. Rozpočet na vývoj hry bol pritom stanovený na hodnotu 150 miliónov dolárov, no vyšplhal sa až na hodnotu 278 miliónov. Táto hra si stále drží titul najziskovejšej hry v histórii. Prvé miesto vo výške rozpočtu si drží hra Call of Duty: Modern Warfare 2 s celkovými nákladmi vo výške 285 miliónov dolárov a 15 miliónmi predaných kusov na všetkých platformách. Môžeme teda vidieť rozdiel v počte predaných kusov u hry Sims (7,95 mil.), ktoré sa predávali výhradne na PC a počtom kusov u GTA 5 (17 mil.), ktoré sa vo väčšej miere už predávali na konzoly. Dá sa teda tvrdiť, že niektorým hrám výrazne pomohlo prepojenie na viaceré platformy.

Odhaduje sa, že až 64% percent populácie v USA sú hráči. Priemerný vek hráčov u mužov je 33 rokov a žien 37 rokov. V roku 2017 na celkovom počte hráčov tvorili muži 59 percent a 41 percent ženy. Najpočetnejšou vekovou skupinou hráčov, ktorý hrajú hry pravidelne ale aj občas tvoria ľudia vo veku od 18 do 29 rokov a podieľajú sa na celkovom počte v priemere 30 percentami. Naopak najmenej početnou skupinou sú ľudia vo veku nad 65 rokov.

Vo svete je priemerný vek hráča 35 rokov a priemerný vek herných odberateľov je 38 rokov. Priemerný počet rokov, ktorý hráč venuje hraníu hier je 13 rokov. Domácností, ktoré vlastnia doma nejaké zariadenie na hranie videohier je 65 percent. V roku 2017 bolo hráčov, ktorí hrali sociálne hry na internete (Facebook) 48 percent. 54 percent hráčov hrá hry s niekým neznámym a 53 najčastejších hráčov sa domnieva, že videohry im pomáhajú

spojiť sa s priateľmi. Priemerný strávený čas hráča hraním hier je 5,5 hodiny. Nie je ničím nezvyčajným, že viacej vo svete nakupujú hry muži. Pomer nákupcov videohier vo svete do dovŕšenia 35 roku je 60:40 pre mužov. Avšak po dovŕšení 35 roku sa tento pomer vyrovnáva.

Kvalita hier je závislá od dvoch faktorov, ktoré v poslednej dekáde prešli raketovým vývojom. Prvým je technologický pokrok – výkonnejšie počítače a kvalitnejšia softvérová architektúra prichádzajú rok po roku stále rýchlejšie a umožňujú tak realistejší obraz, zvuk alebo trebárs aj fyzikálne simulácie vnútri virtuálneho sveta. Druhým faktorom, ktorý videohry výrazne ovplyvňuje, je príliv ľudí z príbuzných oblastí zábavného priemyslu. Na najlepších hrách pracujú popredné osobnosti filmového, hudobného ale aj literárneho sveta. V roku 2007 spôsobila hra Halo 3 nemalé starosti filmovému Hollywoodu. Tretí diel tejto ságy vygeneroval tú dobu viac ako milión predobjednávok a začali sa šíriť obavy, že typickí návštevníci kín ostanú doma a radšej si zahrajú túto hru. Prognózy sa naplnili a film sa ukázal ako prepadák, zatiaľ čo hra zarobila 155 miliónov dolárov len za prvý deň predaja. V roku 2016 vykazoval celkový herný priemysel príjem 100 miliárd dolárov, zatiaľ čo príjem celého Hollywoodu bol tento rok 11,7 miliardy dolárov.

Pre porovnanie týchto dvoch médií si uvedieme film a hru, ktoré patria rozpočtom k najdrahším v histórii.

Môžeme sa pozrieť

aj na jednotlivé spoločnosti, vďaka ktorým dosiahli hry úplne iné rozmery a v súčasnosti sa už veľmi približujú realite. V tabuľke môžeme vidieť jedny z najznámejších a zároveň najziskovnejších herných developerských firiem na svete. Svetových top 25 herných vývojárskych spoločností vygenerovalo v roku 2017 obrat vo výške 94,1 miliardy eur, čo je oproti roku 2016 nárast o 29 percent. Medzi firmami sa nachádzajú aj spoločnosti, ktoré vlastnia viacero vývojárskych firiem súčasne. Jednou z najväčších je spoločnosť Tencent, ktorá neustále rastie vďaka rozvíjajúcemu sa Ázijskému trhu, ktorý ako už bolo spomenuté sa stal najväčším herným na svete. Spoločnosť vlastní aj firmu Riot Games, ktorá vytvorila jednu z najpopulárnejších hier v histórii League of Legends (Free-to-play). Radí sa medzi hry, ktoré sa hrajú online prostredníctvom internetu. Taktiež si drží status jednej z najhranejších hier na svete s priemerným mesačným počtom aktívnych hráčov na úrovni viac ako 80 miliónov, čo je v porovnaní s rokom 2011 o 70 miliónov ľudí viac. Denne sa túto hru hrá viac ako 27 miliónov hráčov. Táto hra generuje každoročne príjmy vo výške viac ako miliardy dolárov vďaka takzvaným mikrotransakciám a In-Game reklamám. Veľmi podobný princíp hier má aj ďalšia veľká spoločnosť Activision Blizzard, ktorá vytvorila hru World of Warcraft.

2017	Hodnota (mld.)	Čistý príjem (mld.)
Electronic Arts	127,71	0,9
Sony	59,9	4,4
Microsoft	753	21,2
Activision Blizzard	68,93	0,2
Nintendo	291	0,9
Ubisoft	91,8	1,3
Tencent	508	10,9

Film/Hra	Cena za vstupenku/hru	Tržba za mesiac	Rozpočet výroby
Avatar	8 \$	1,37 mld. USD	230 mil. USD
Modern Warfare 2	60 \$	1 mld. USD	50 mil. USD

Táto hra však funguje na inom princípe ako League of Legends, nakoľko si musia hráči za ňu mesačne platiť. Hra dokázala pri priemernej hráčskej obsadenosti 5 milióna hráčov a mesačnom poplatku 15 dolárov vygenerovať ročný zisk približne 900 miliónov dolárov. Spoločnosť vytvorila aj hry ako Heroes of the Storm, Diablo 3 alebo StarCraft. Spoločnosť vykazovala k roku 2017 priemerný mesačný počet aktívnych hráčov v počte 40 miliárd. Ďalšou známou firmou je určite spoločnosť Electronic arts, ktorá sa preslávila najmä vďaka športovým hrám (Fifa, NBA, Need for Speed) a taktiež spomínanej hre Sims. Táto firma dosahuje zisky v roku 2018 v hodnote 5,15 miliardy dolárov. Medzi významné vývojárske spoločnosti treba zaradiť aj Ubisoft (Assassin's Creed, For Honor, Far Cry) alebo Sony (Mortal Kombat, Tekken). Herný priemysel vo veľkom ovplyvnil aj firmy ako Dell, či Lenovo. Tieto technologické spoločnosti s viac ako 30 ročnou históriou, si vďaka rozvíjajúcemu sa hernému a teda aj technologickému priemyslu dokázali vybudovať popredné svetové spoločnosti a veľké portfólio zákazníkov.

V posledných rokoch sa čoraz viac dostáva do popredia "práca" v podobe hrania počítačových hier. Množstvo ľudí má na to negatívny názor avšak pravdou je, že svetová elita v jednotlivých hrách si dokáže zarobiť na turnajoch milióny eur. Tento takzvaný eSport so sebou prináša viacero možností. Pokiaľ ste naozaj dobrý, môžete sa stať členom profesionálneho tímu v akejkoľvek veku. Jednotlivé profesionálne tímy tvoria hráči, tréner a manažment. V roku sa uskutočňuje niekoľko turnajov po celom svete, ktoré sú veľmi štedro sponzorované, nakoľko tieto zápasy sleduje po svete milióny ľudí. Možno spomenúť jeden z najslávnejších turnajov The International, kde tímy proti sebe súperia v hre Dota2. Toto podujatie bolo v roku 2017 sponzorované celkovou sumou 24 miliónov dolárov, z ktorých viac ako 10 miliónov si medzi seba rozdelilo 5 víťazných hráčov z tímu Liquid. Na Slovensku máme hráča, ktorý v hre Counter Strike výrazne vyčnieva medzi ostatnými. Ladislav „GuardiaN“ Kovács má 27 rokov a v roku 2015 sa v ankete hráč roka umiestnil na druhom mieste na svete. Ďalšou formou zárobku pro-

stredníctvom hier je streamovanie, kde je daná osoba naživo púšťaná na internetových kanáloch a ľudia si ju môžu pozrieť. Čím viacej sledovateľov daná osoba má, tým si vie prísť na väčší obnos peňazí. Momentálne najpopulárnejší svetový streamer, má na svojom konte viac ako 10 miliónov sledovateľov, čím si vie za mesiac prísť na sumu aj 500 tisíc dolárov. Hranie hier už teda dávno nie je len forma zábavy, či relaxu. Herný priemysel je široký pojem a stal sa ním svetový fenomén, ktorý ide neustále dopredu, o čom svedčí aj fakt, že eSport by sa mal predstaviť aj na olympijských hrách. (pk)

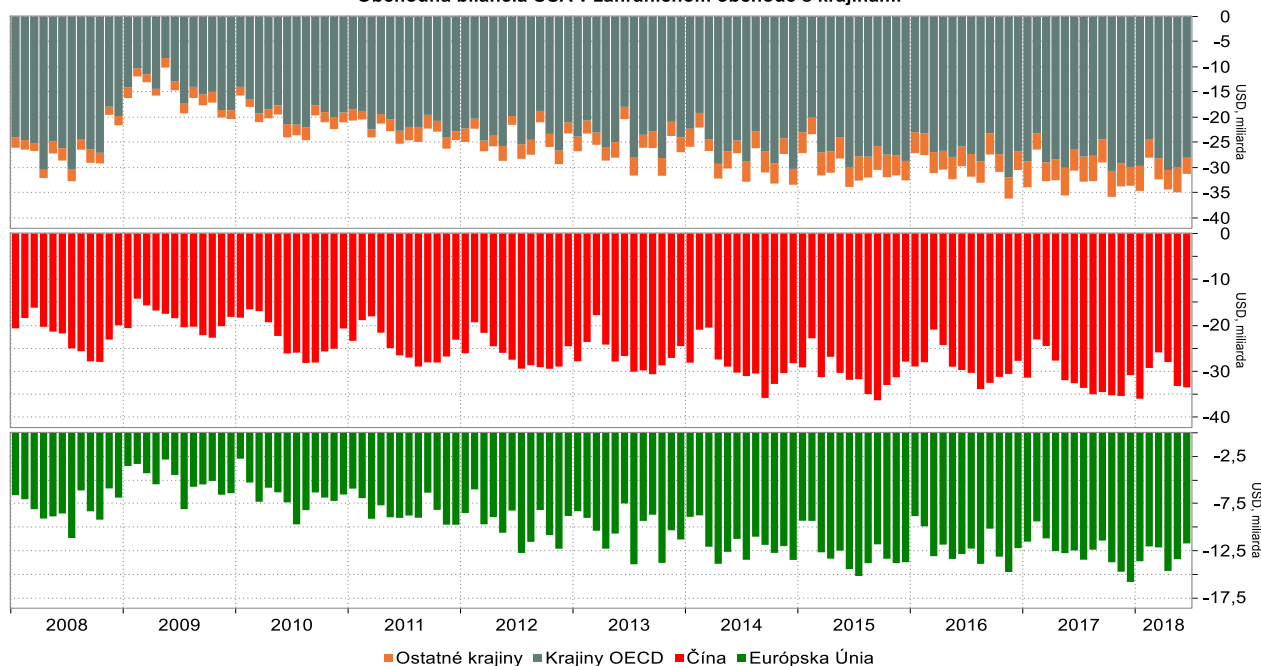
Trhy sú v očakávaniach

Okolo výrokov amerického prezidenta Donalda Trumpa panuje stále nervozita a určitá nepredvídanosť ďalších krokov. Trhy jeho kroky pozorne sledujú a reagujú na každú zmenu, čo spôsobuje raz zisky a inokedy straty rôznych obchodníkov. Výroky sa však veľakrát líšia ako aj v prípade zavádzania nových ciel na automobily. Americký minister obchodu oznámil, že správa o nových clách nebude skôr ako koncom augusta aj kvôli stále prebiehajúcim rokovaniam s Mexikom, Kanadou či EÚ. Trump však vyhlásil, že zavedie 25-percentné clo na každý automobil, ktorý príde z EÚ do USA. 2,4 % z celkového exportu Slo-

venska tvoria stroje a zariadenia (najmä automobily) smerujúce do USA. Minulý rok sa vyviezli do USA automobily v hodnote 1,7 mld. eur. Nemecko však do USA vyviezlo automobily v hodnote až 20 mld. eur. Bližšie podrobnosti ohľadom opatrenia však nie sú známe, ani to, že kedy a či vstúpi do platnosti. Ako by sa opatrenie dotklo napríklad európskych áut vyrábaných v USA nie je tiež známe. Nové vyjadrenia D. Trumpa a vyjadrenie nespokojnosti smeruje aj voči centrálnej banke (FED-u). Nepáči sa mu totiž postupné zvyšovanie úrokových sadzieb, čo mu prekáža pri výkone svojej politiky. Takéto vyjadrenia vytvára-

jú tlak na nezávislosť centrálnej banky od vlády. Pod kritiku sa dostali aj Čína a Európa, ktoré ovplyvňuje z manipulovania mien a upravovania kurzu voči americkému doláru v snahe vyhnúť sa tak jeho opatreniam. Väčšina opatrení má primárne za cieľ riešiť problém vysokého obchodného deficitu, ktorý D. Trump považuje za zásadný. Na tieto zmeny reaguje jemne kolísavo aj americký dolár. Trhy aj naďalej sledujú jeho kroky a očakávajú ako dopadne stretnutie s Čínskym prezidentom Xi Jinpingom ohľadom obchodnej vojny. (jv)

Obchodná bilancia USA v zahraničnom obchode s krajinami



MACROBOND

Obchodná vojna pokračuje

V stredu 22.8. vošli do platnosti do nové americké clá voči čínskym produktom. Stalo sa tak v deň kedy obe strany začali spoločné rokovania ohľadom obchodnej vojny vo Washingtone. Zatiaľ, čo Čína očakáva dohodu prospešnú pre obe strany, D. Trump je voči rokovaniam skeptický. Medzičasom zavedené clá sa vo výške 25 percent sa majú dotknúť celého radu produktov v hodnote 16 mld. dolárov (13,77

mld. eur). Clá sa týkajú produktov ťažkého priemyslu (parné turbíny, či železné nosníky ale ja automobily a továrenské stroje). Čína reagovala zavedením odvetných ciel v rovnakom čase a v rovnakej výške na dovoz kovov a amerických automobilov do Číny. Spor medzi dvoma najväčšími svetovými ekonomikami právom prináša aj obavy s možného spomalenia rastu svetovej ekonomiky. Ten by sa podľa

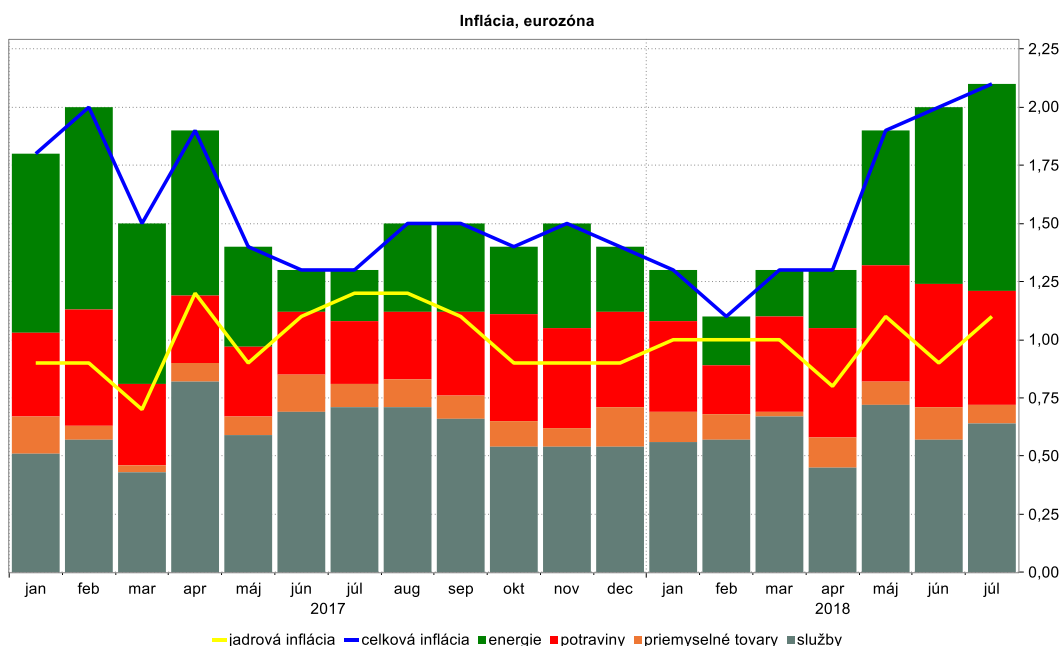
odhadov mohol spomaliť až 0,5 % do roku 2020. Motiváciou USA je boj s deficitom a obava zo straty vedúceho postavenia v oblasti technológií pretože zahraničné (americké) firmy majú možnosť podnikáť v Číne len s domácimi partnermi, ktorí takto získavajú prístup k ich technológiám. (jv)

Inflácia v Eurozóne

Inflácia v eurozóne mierne prekročila inflačný cieľ a v júli sa dostala na úroveň 2,1 %. Medziročný nárast cien na aktuálnej úrovni je spôsobený najmä výrazným nárastom cien energií ale aj služieb. Výrazne rástli aj ceny potravín. No predpokladá sa, že práve potraviny budú celkovú infláciu ťahať aj v najbližšom období najmä v súvislosti so zvyšovaním cien poľnohospodárskych produktov z dôvodu rozsiahleho sucha

naprieč Európou. Jadrová inflácia, t.j. celková inflácia očistená od volatilné ceny potravín a energií dosahuje celkom stabilnú a naďalej nízku úroveň. V júli sa zastavila na hodnote 1,1 %.

huje celkom stabilnú a naďalej nízku úroveň. V júli sa zastavila na hodnote 1,1 %.



MACROBOND

Integrácia utečencov v Nemecku

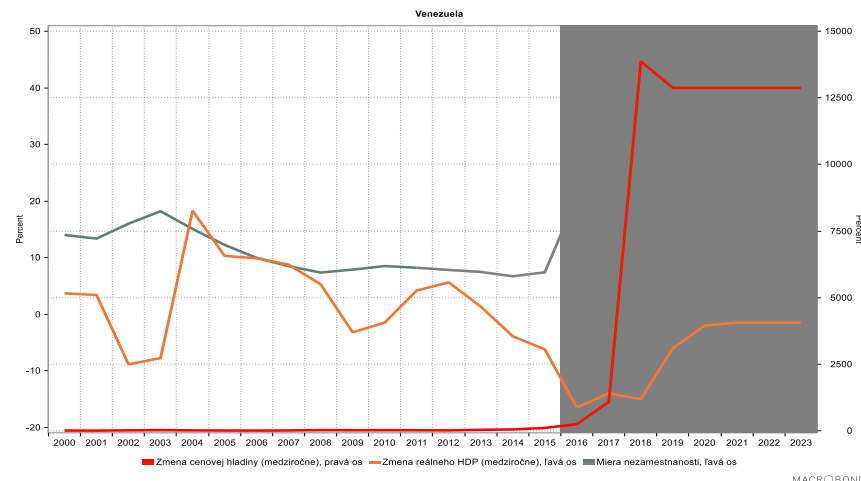
Od začiatku utečeneckej krízy v Európe bolo zrejmé, že obrovský príliv ľudí z tretích krajín bude treba vyriešiť. Nárast imigrantov v európskych krajinách predstavuje záťaž pre štátny rozpočet ako aj potrebu väčšej ochrany pri rastúcej kriminalite. Na zmiernenie týchto dôsledkov sa ako najlepšie riešenie javí integrácia ľudí do spoločnosti. Ak sú schopní nájsť si prácu, znamená to vyplácanie menej dávok a na druhú stranu príjem z daní do štátneho rozpočtu ako aj dopyt po tovaroch a službách. Nemecko sa k situácii postavilo čelom a imigrantov začalo integrovať do spoločnosti prostredníctvom rôznych kurzov. Prvá bariéra bola pochopiteľne tá jazyková a ďalšie vzdelanostné, či profesijne. Najväčšie šance na úspešnú integráciu majú preto najmä mladí ľudia. Nemecku sa tento postup umiestňovať utečencov na pracovný trh darí a dnes tak v Nemecku pracuje

306 574 utečencov. Medziročne tento počet narástol o 88 tisíc. V júli zaregistrovali ďalších 482 tisíc utečencov, ktorí prešli integračnými kurzami a hľadajú si prácu. 187 tisíc ich však zostáva nezamestnaných pričom tento počet zostáva pomerne nezmenený. V Nemecku evidujú celkovo až 10,6 milióna cudzincov, ktorí prichádzajú najmä za prácou ale s vidinou lepších životných podmienok. Pri celkovom počte obyvateľov niečo cez 82,6 milióna to znamená že takmer každý ôsmy človek v Nemecku je občan inej krajiny. Viac ako polovica cudzincov prichádzajúcich do Nemecka však pochádza z krajín Európskej únie. Od roku 2014 vstúpilo do Nemecka a žiadalo o azyl viac ako 1,6 milióna z krajín Blízkeho Východu a Afriky. Celkovo je tak v Nemecku zamestnaných 19,16 % utečencov z celkového počtu tých, ktorí pochádzajú z vojnových alebo krízových krajín. Podiel ľudí, ktorí pochádzajú zo

spomínaných krajín a nájsť si zamestnanie v posledných rokoch rastie. Väčšina z nich prešla integračným kurzom, čo vraví o úspešnosti týchto snažení. Klesajúca miera nezamestnanosti v Nemecku spojená aj s nárastom nových pracovných miest znamená aj väčšie šance pre uplatnenie imigrantov. Väčšina z nich sú však len stále pasívnymi prijímateľmi podpory a v niektorých prípadoch stoja za zvýšením kriminality v krajine. Možnosť pracovať a integrácia do spoločnosti môže v budúcnosti znamenať menej problémov a nákladov na zvládnutie tejto situácie. (jv)

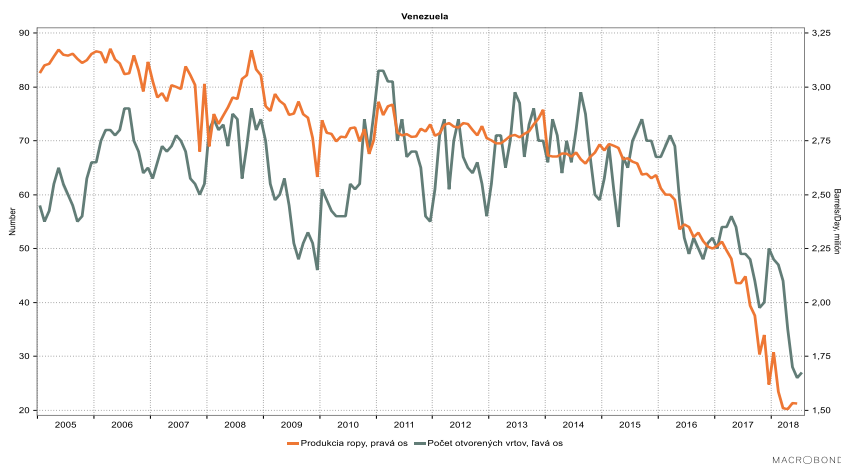
Reformy vo Venezuele

Venezuela sa už dlho potáca pod tlakom ekonomickej krízy po všetkých stránkach. Obrovská hyperinflácia, ktorá začiatkom roka medziročne prekročila až 13 000 %, zruinovala peniaze ako výmenný prostriedok pri nákupe keďže sa v podstate stali bezcennými a ľudia sa tak uchýlili k tzv. Bartrovmu obchodu, kedy si vymieňali tovar za tovar. Súčasný prezident Nicolas Maduro sa však chce s krízou popasovať, preto pristúpil k ekonomickým reformám, ktoré by podľa neho mali znížiť infláciu a vysporiadať sa tak s ekonomickou krízou. Prvým opatrením, ktoré v krajine zaviedol je menová reforma so zavedením novej meny – suverénny bolívar. Ten je v podstate rovnaký ako predchádzajúci bolívar, avšak s tým rozdielom, že nový bolívar má o päť núl menej. Nové bankovky v hodnote od 2 do 500 bolívarov budú tak predstavovať hodnotu od 200 tisíc po 50 miliónov starých bolívarov. Takáto zmena meny len na oko prekryje problém inflácie, no v skutočnosti vytvára priestor na jej ďalší rast. Ďalším opatrením v boji proti chudobe je zvýšenie minimálnej mzdy až o 3 000 %. Ide o piate a zatiaľ najvyššie zvýšenie minimálnej mzdy v tomto roku. Pre už aj tak slabé firmy môže byť táto zmena neúnosná a bez ďalšieho zvyšovania cien nemusia byť schopní splniť nové požiadavky. Opatrenie môže teda znova viesť k ďalšiemu zvyšovaniu cenovej hladiny. V praxi to



znamená, že ľuďom sa z ich majetku zo dna na deň škrtne 5 núl. Kúpschopnosť novej meny závisí potom od toho ako nastaví ceny predajcovia, ktorí sú pravdepodobne nútení v takom prípade škrtnúť tiež 5 núl. Pri nezmenenom výmennom či slabnúcom kurze bolívaru voči americkému doláru (jeden dolár predstavuje 248 521 starých bolívarov) to znamená obrovský prepád a v podstate znemožnenie nákupu zo zahraničia. Maduro si však výmenný kurz stanovil na 60 bolívarov za dolár pomocou previazania mzdy na kryptomenu predro, ktorá je zas naviazaná na ropu (v obehu však od začiatku roka ešte nie je). Minimálne mzda sa má zvýšiť na 30 dolárov, čo by bolo 1 800 nových bolívarov. Aj po prudkom zvýšení minimálnej mzdy si spotrebitelia neprilepšia kvôli zo dňa na deň rastúcej inflácii. Podľa medzinárodného menového fondu by inflácia v krajine tento rok mohla dosiahnuť až milión percent. Po prepočte na

novú menu by šálka kávy mohla stať 25 bolívarov (2,5 mil. starých bolívarov). Aj pri zvýšenom plate na 1 800 nových bolívarov by si ľudia nebolí schopný ju kúpiť už pri inflácii na úrovni 72 tisíc percent (minuli by tak všetok zárobok). Koncom septembra plánuje Madurova socialistická vláda zdvihnúť ceny benzínu, ktorý je najlacnejší na svete, až na medzinárodnú úroveň. Týmto opatrením chce zabrániť najmä neudržateľnému pašovaniu a predaju za hranicami. Od nových opatrení si vláda sľubuje príliv peňazí do štátnej kasy, či už z odvodov alebo daní. Pri tak vysokej inflácii akou trpí Venezuela je menová reforma priam nevyhnutná, no takto koncipované opatrenia povedú ešte do hlbšej krízy. Všetky spomínané opatrenia priamo alebo nepriamo povedú k zvýšeniu cien v krajine, avšak bude to vyjadrené nižšími nominálnymi hodnotami bankoviek. Voči novým opatreniam sú skeptickí samotní obyvatelia ako aj podnikatelia, ktorí nevedia stanoviť ceny svojich tovarov a služieb. Aj napriek najväčším zásobám ropy na svete sa krajina zmieta v problémoch. Krízu vo Venezuele by bolo potrebné riešiť z iného konca. Produkcia ropy, ktorá predstavuje najvyšší podiel na príjmoch krajiny, klesla na niekoľkodesaťročné minimum. Dnes sa ťaží približne 1,5 mil. barelov denne oproti 3,2 mil. barelov za deň v roku 2008. (jv)

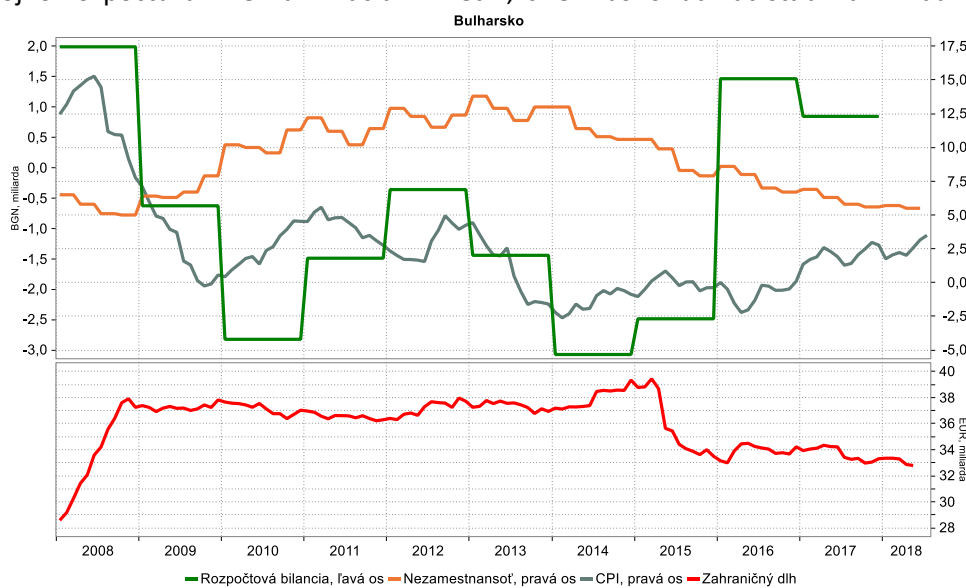


Eurozóna sa rozrastie

Bulharsko by sa mohlo stať ďalšou krajinou, ktorá sa chce dostať do bankovej únie a prijať euro. Bulharská vláda už schválila akčný plán, ktorý zahŕňa potrebné zmeny, ktoré krajina musí prijať aby splnila všetky podmienky potrebné pre vstup do menovej únie. Oficiálne kritéria Bulharsko už splnilo. Od roku 2007 je členom EÚ, dosahuje prebytok svojho rozpočtu a miernu infláciu.

Tá sa v júli zdvihla na 3,49 %. Nezamestnanosť v krajine zaznamenáva klesajúci trend a v júni bolo bez práce len 5,5 % ekonomicky aktívneho obyvateľstva. Do konca júna budúceho roka by mala krajina vstúpiť do mechanizmu výmenných kurzov ERM-2, čo znamená, že musí dva roky udržiavať kurz domácej meny (lev) k euru v povolenom rozmedzí, čiže musí si udržať stabilnú

úroveň. Pre samotné prijatie eura je potrebné zlepšiť a zreformovať ešte množstvo právnych predpisov, upraviť finančný sektor a dohľad nad ním v súvislosti so vstupom do eurozóny a bankovej únie. Bulharsko je však najchudobnejším členom EÚ a jeho HDP na obyvateľa dosahuje 49 % európskeho priemeru. Prijatím eura sa krajina zároveň vzdá možnosti ovládať svoju menovú politiku a ekonomiku prostredníctvom pohybu výmenného kurzu. Bulharská mena však bola už dlhšiu dobu naviazaná na vývoj kurzu eura a sledovala ho. V zahraničnom obchode to ale pre krajinu stále môže znamenať aj výhody v rovine jednoduchšieho platobného styku so zvyškom eurozóny. Odpadnú náklady na výmenu a čas potrebný pri konverzii mien ako aj riziko vyplývajúce s pohyblivých kurzov, čo môže do krajiny priviesť nových investorov. (JV)

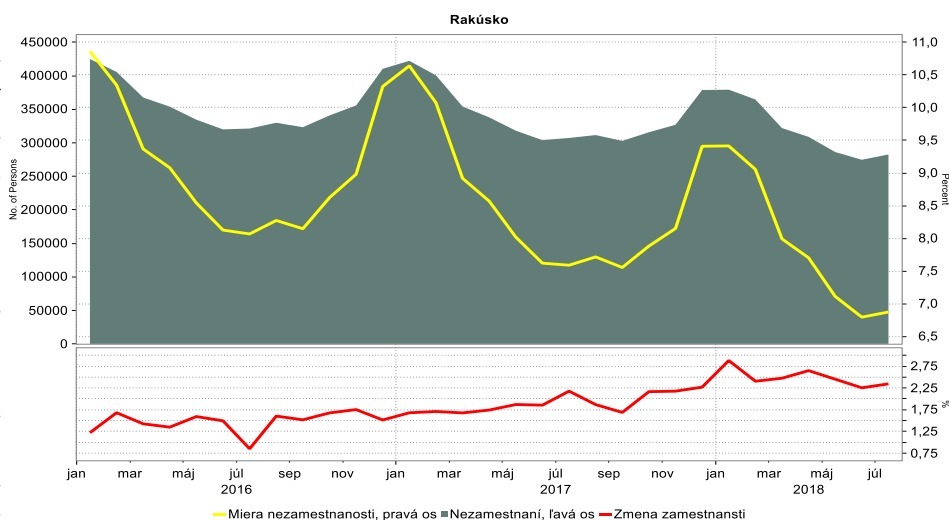


Nezamestnanosť v Rakúsku

V júli bolo v Rakúsku nezamestnaných 6,87 % ekonomicky aktívneho obyvateľstva. Aj napriek miernemu nárastu oproti minulému mesiacu sa nezamestnanosť v krajine od roku 2015 medziročne znižuje. Nárast nezamestnanosti o necelú jednu desatinu percenta v porovnaní s predchádzajúcim mesiacom, je značne spôsobený aj sezónnosťou zamestnaní v priebehu roka. V letných mesiacoch a po prázdninách totiž prichádzajú noví absolventi, ktorí sa na trhu uchádzajú o zamestnanie. Rakúsky úrad práce teda v júli registroval celkom 282 583 nezamestnaných. S nárastom zamestnanosti v krajine a teda silnejúcim dopytom rastie tlak na ceny, ktoré tiež mierne rastú. Inflácia dosiahla v júli medziročný nárast

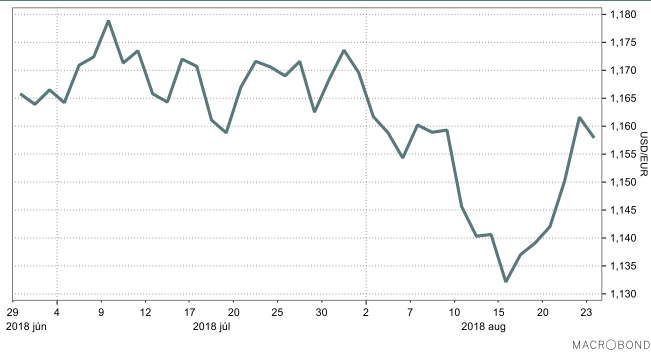
vo výške 2,14 %. Najviac rástli ceny v doprave (3,77 %). Rástla však aj cena alkoholických nápojov (3,69 %) ale aj zdravotných (2,99 %) či hotelových a reštauračných služieb (2,98 %). V Rakúsku sa nachádza zároveň najlepšie mesto pre život.

Tento titul si drží hlavné mesto Viedne. V súvislosti s rastom ekonomiky sa darí znižovať verejný dlh rátať v pomere k HDP. Ten sa dostal v prvom kvartáli tohto roka na úroveň 77,17 % a celkovú hodnotu 288,9 mld. eur. (jv)



AKTUÁLNÝ VÝVOJ NA TRHOCH

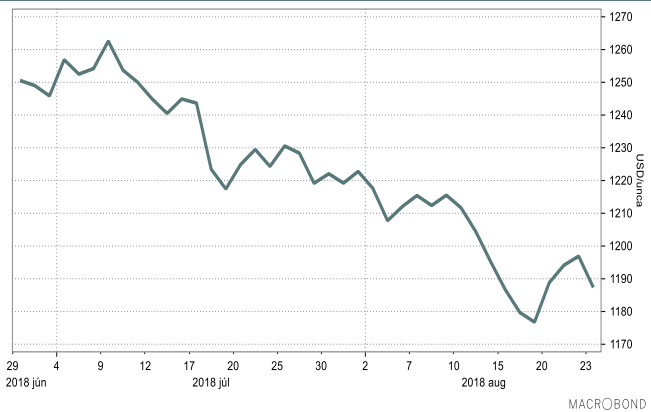
EUR/USD



EUR/CZK



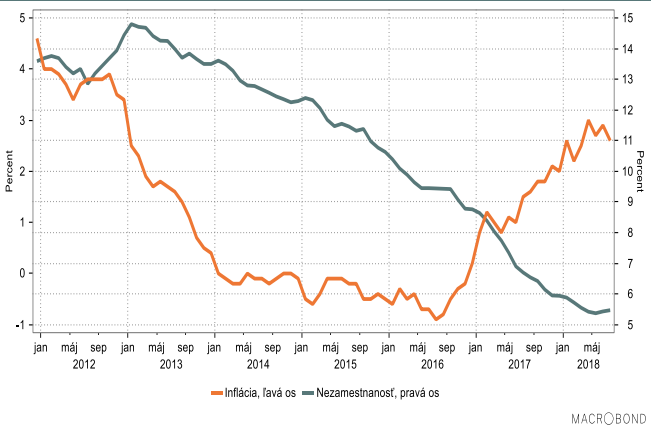
ZLATO



ROPA



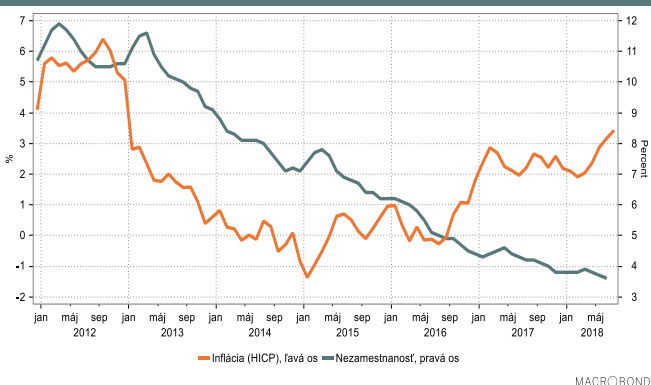
SLOVENSKO



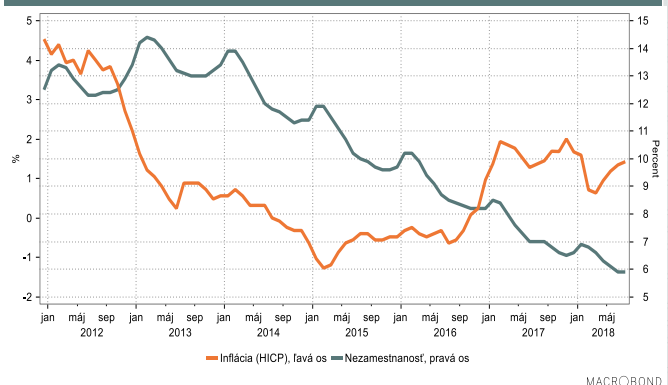
ČESKÁ REPUBLIKA



MAĎARSKO



POL'SKO



SPRÁVY Z FINANČNÝCH TRHOV

- Západoslovenská energetika (ZSE) sa rozhodla pre akvizíciu paroplynovej elektrárne v Malženice. Disponuje tak stopercentným podielom. Paroplynová elektráreň funguje na princípe spaľovania zemného plynu, čo vytvorí časť energie a vzniknuté splodiny vytvárajú paru, ktorá sa znova použije na výrobu elektriny. Takáto elektráreň je ekologickým zdrojom výroby elektriny keďže produkuje len tretinu CO₂ v porovnaní s uhoľnou elektrárnou. Ďalšou výhodou je vysoká účinnosť (58%) ale aj možnosť rýchleho spustenia či zastavenia produkcie. Elektráreň v Malženiciach disponuje výkonom 436 MW, čo je porovnateľné s jedným blokom jadrovej elektrárne. V prípade výpadku alebo nečakaných zmien tak majú ZSE k dispozícii spoľahlivý náhradný zdroj, čím rozložia svoje riziko a zabezpečia stabilitu dodávok celej siete. Elektráreň by svojím výkonom dokázala pokryť spotrebu 600 – 900 tisíc domácností.
- Železničná spoločnosť Slovensko pripravuje novú mobilnú aplikáciu pomocou ktorej sa budú dať nakupovať cestovné lístky. Zatiaľ prebieha jej testovanie no v jeseni sa plánuje jej sprístupnenie pre širokú verejnosť. Rozhranie aplikácie je jednoduché a intuitívne a umožňuje nákup lístka aj tesne pred odchodom vlaku. Aplikácia bude dostupná len pre operačné systémy Android a v priebehu budúceho roka sa plánujú pridať ďalšie informácie o meškaniach vlakov.

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

Matúš Jančura

Hlavný analytik, Bencont INVESTMENTS
jancura@bencont.sk

Jozef Prozbík

Analytik, Bencont INVESTMENTS
prozbik@bencont.sk

Analytici:

Nebesník Martin
Bruchánik Rudolf
Jánošíková Slávka
Krčmárik Peter
Vražda Ján

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



BENCONT INVESTMENTS



BENCONT GROUP



BENCONT DEVELOPMENT