

GAMES WORKSHOP

GB0003718474 | GAW | Grossbritannien

Analyse vom 15-Mai-2024

Schlusskurs vom 14-Mai-2024

GBp 10.030,00

GAMES WORKSHOP gehört zur Branche Privat- & Haushaltswaren und dort zum Sektor Spielzeuge.

Mit einer Marktkapitalisierung von 4,15 Milliarden US Dollar zählt sie zu den mid-cap Gesellschaften.

Seit 12. Mai 2023 lag der Kurs zwischen GBp 11.700,00 und GBp 9.135,00. Der aktuelle Preis von GBp 10.030,00 liegt 14,3% unter ihrem höchsten und 9,8% über ihrem tiefsten Wert in dieser Periode.

Ergebnis seit 12. Mai 2023: GAMES WORKSHOP: 2,0%, Privat- & Haushaltswaren: -3,4%, STOXX600: 12,1%

Gesamteindruck



Name	Markt	Kurs	Perf YtD	Börs.-Kap. (\$ Mia.)	Sterne	Sensitivität	LF P/E	LF Wachstum	Dividende	4W Rel. Perf.	Gesamteindruck
GAMES WORKSHOP	GB	10.030,00	1,6%	4,15	★★★★☆		17,4	14,0%	4,3%	-2,8%	
Privat- & Haushaltswaren (PHG@EP)	EP	314,00	6,9%	1.709,48	★★★★★		17,8	14,4%	2,5%	0,9%	
STOXX600	EP	522,00	8,9%	15.526,87	★★★★★		11,7	10,7%	3,4%	3,1%	

Schlüsselpunkte

- ✓

Die durchschnittliche Gewinnmarge (EBIT) von 37,2% liegt deutlich über dem Branchendurchschnitt von 11,1%.
- ✓

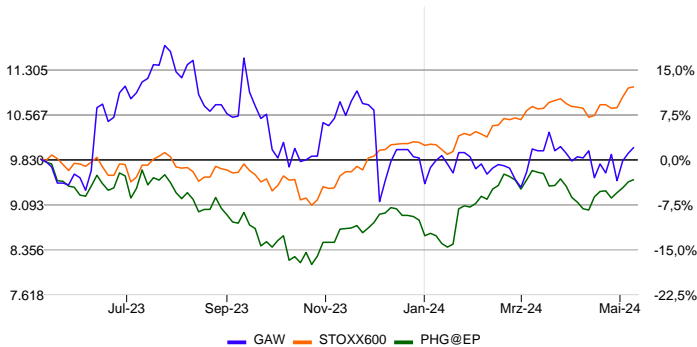
Der technische 40-Tage-Trend der Aktie ist seit dem 14. Mai 2024 positiv.
- ✓

Die erwartete Dividende von 4,3% liegt über dem Branchendurchschnitt von 2,5%.
- ✗

Relativ zum Marktwert lag der Buchwert mit 7,0% deutlich unter dem Branchendurchschnitt von 41,6%.
- ✗

Die Branche reagiert seit dem 14. Juli 2023 sehr anfällig auf Marktturbulenzen.

Performance 12. Mai 2023 - 14. Mai 2024



Checkliste / Letzte Änderung / Ziel

Nyon, 15-Mai-2024 06:30 GMT+1

			GAMES WORKSHOP verbessert Gesamteindruck, der dank einem zusätzlichen Stern auf Eher Positiv steigt.
Gesamteindruck			Verbesserung von neutral auf eher positiv am 14-Mai-2024.
Sterne	★★★★☆	★★★★★	Drei Sterne seit dem 14-Mai-2024.
Gewinnrevisionen	★	★	Positive Analystenhaltung seit 16-Apr-2024. Die positiven Gewinnrevisionen sind in Einklang mit dem positiven Bild der Branche.
Potenzial	★	★	Leicht unterbewertet. Aufgrund der Analyse des fundamentalen Kurspotentials erscheint der Titel zur Zeit günstig bewertet.
MF Tech. Trend	★	★	Positive Tendenz seit dem 14-Mai-2024. Die positive technische Tendenz ist Teil eines allgemein freundlichen Umfeldes.
4W Rel. Perf.	★	★	[!] Unter Druck (vs. STOXX600). Der Titel zeigt eine relative "Underperformance" in einem sonst freundlichen Umfeld .
Sensitivität			Gesamthaft wird die Verlustanfälligkeit von GAMES WORKSHOP im Vergleich zu anderen Aktien als durchschnittlich eingeschätzt und dies mindestens seit 12-Mai-2023.
Zielpreis	11.188,64 GBp		Per 14. Mai 2024 lag der Schlusskurs der Aktie bei GBp 10.030,00 mit einem geschätzten Kursziel von GBp 11.188,64 (+12%).

GAMES WORKSHOP - Branchenvergleich

Name	Symbol	Markt	Kurs	Perf YtD	Börs.-Kap. (\$ Mia.)	Sterne	Sensitivität	LF P/E	LF Wachstum	Dividende	% zum Ziel	Gesamteindruck
GAMES WORKSHOP	GAW	GB	10.030,00	1,6%	4,15	★★★★☆		17,4	14,0%	4,3%	11,6%	
NINTENDO	7974	JP	8.435,00	14,6%	59,62	★★★★☆		27,2	9,3%	1,9%	-11,4%	
TAKE TWO INTACT.SFTW.	TTWO	US	144,96	-9,9%	24,56	★★★★☆		16,2	59,4%	0,0%	9,1%	
KONAMI GROUP	9766	JP	10.790,00	46,2%	8,85	★★★★☆		20,5	13,0%	1,3%	-13,3%	
HASBRO	HAS	US	62,18	21,8%	8,49	★★★★★		14,2	19,8%	4,5%	8,8%	
MATTEL	MAT	US	19,04	0,9%	6,47	★★★★☆		12,3	11,8%	0,0%	8,0%	
EMBRACER GROUP	THQNB	SE	30,82	12,7%	3,71	★★★★★		8,2	12,1%	0,0%	-9,7%	
CD PROJEKT	OPT	PL	143,05	24,4%	3,56	★★★★★		43,3	35,8%	0,0%	5,0%	
KOEI TECMO HOLDINGS	3635	JP	1.461,00	-9,2%	3,02	★★★★☆		14,1	7,4%	3,5%	-5,6%	
SPIN MASTER	TOY	CA	29,45	-15,5%	2,25	★★★★☆		9,9	8,1%	1,4%	12,8%	

Fundamentale und Technische Analyse

Analyse des Preises ★
Wir bewerten den Preis von GAMES WORKSHOP, indem wir diesen mit einem theoretisch fairen Wert vergleichen. Dazu kombinieren wir die PEG Methode, welche das prognostizierte Gewinnwachstum inklusive Dividende mit dem Kurs/Gewinnverhältnis vergleicht, mit unseren Erfahrungswerten. Auf dieser Basis stellen wir fest, dass:

- GAMES WORKSHOP fundamental betrachtet unterbewertet ist.
- Die Bewertung vergleichbar ist mit dem Durchschnitt der europäischen Branche Privat- & Haushaltswaren.

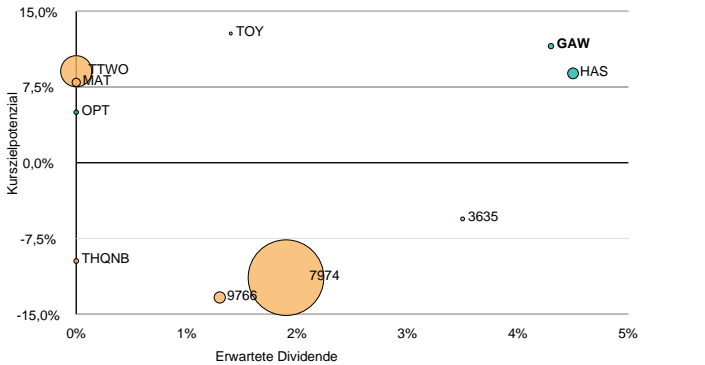
Das fundamentale Kurspotenzial von GAMES WORKSHOP ist gut und in Übereinstimmung mit dem Branchendurchschnitt.

Gewinnprognosen ★
GAMES WORKSHOP wird von den Finanzanalysten eher schwach beachtet, publizieren doch pro Quartal durchschnittlich nur deren 3 Gewinnprognosen, aktuell bis ins Jahr 2026.
Zur Zeit revidieren diese Analysten ihre Gewinnprognosen nach oben um 19,8% über den Vergleichswerten vor sieben Wochen. Dieser Aufwärtstrend

Technische Tendenz und Relative Stärke ★★
Die Aktie befindet sich in einem mittelfristigen Aufwärtstrend, welcher am 14. Mai 2024 bei GBp 10.030,00 eingesetzt hat.
Die dividendenbereinigte relative Performance zum STOXX600 über vier Wochen beträgt -2,8%, weshalb die positive technische Tendenz nuanciert betrachtet werden muss. Die Investoren scheinen ihr Interesse anderen Werten zuzuwenden.
Die Referenzbranche Privat- & Haushaltswaren registriert über die letzten 4 Wochen gesehen eine Outperformance.

Dividende
Für die kommenden 12 Monate wird eine Dividendenrendite von 4,3% erwartet, für deren Ausschüttung GAMES WORKSHOP 75,6% des Gewinns verwenden muss (Dividendenlast). Die Dividende ist unzureichend gedeckt und die langfristige Kontinuität der Dividende daher nicht sicher.

Erwartete Dividende vs. % Kursziel



Die Grösse der Punkte ist proportional zur Marktkapitalisierung der Unternehmen und die Farbe abhängig vom Gesamteindruck bei theScreener.

Sensitivitätsanalyse vs STOXX600

Beta 1,19 reagiert der Kurs von GAMES WORKSHOP auf eine Indexschwankung von 1% durchschnittlich mit einem Ausschlag von 1,19%.
Korrelation 0,43 Dies bedeutet, dass 19% Bewegungen des Wertpapiers durch Veränderungen des Index erklärt werden können.
Volatilität 1 Monat: 32,9%, 12 Monate: 30,5%.

Anfälligkeit bei Sinkenden Märkten
Der Bear Market Factor misst das Verhalten einer Aktie bei nachgebenden Märkten. GAMES WORKSHOP hat dabei die Tendenz allgemeine Abwärtsbewegungen des STOXX600 in ähnlichem Umfang mitzumachen. Sie ist damit ein neutraler Wert bei Marktkorrekturen.

Anfälligkeit bei steigenden Märkten
Der Bad News Factor misst Rückschläge des Aktienkurses bei steigenden Märkten. GAMES WORKSHOP zeigt dabei eine niedrige Anfälligkeit auf unternehmensspezifischen Druck. Sinkt der Kurs bei steigenden Märkten, so waren die Kursabschlägen meist unterdurchschnittlich. Sinkt die Aktie in einem steigendem Umfeld, beträgt ihre durchschnittliche Abweichung -2,78%.

Zusammenfassung der Sensitivitätsanalyse
Gesamthaft wird die Verlustanfälligkeit von GAMES WORKSHOP im Vergleich zu anderen Aktien als durchschnittlich eingeschätzt und dies mindestens seit 12. Mai 2023.

Schlussfolgerung

Die Aktie erfüllt aktuell drei unserer vier Sterne. Der Preis der Aktie ist fundamental betrachtet interessant mit aus Analystensicht intakten Zukunftsaussichten. Die Marktsignale sind dabei uneinheitlich: Der Kurs der Aktie wies in letzter Zeit nach oben, konnte jedoch während der letzten vier Wochen mit der Entwicklung des STOXX600 Index nicht immer Schritt halten. Die Situation im Branchenumfeld ist, mit vier erfüllten Sterne, sogar noch etwas freundlicher. Der Kurs der Aktie hat in der Vergangenheit auf Stresssituationen mit marktüblichen Kursverlusten reagiert. Die Verlustanfälligkeit ist für uns ein wichtiges, dem Stermerating ebenbürtiges, Bewertungskriterium. Unter Berücksichtigung dieser durchschnittlichen Verlustanfälligkeit ergibt sich ein leicht positiver Gesamteindruck.

Nyon, 15-Mai-2024 06:30 GMT+1

Kennzahlen

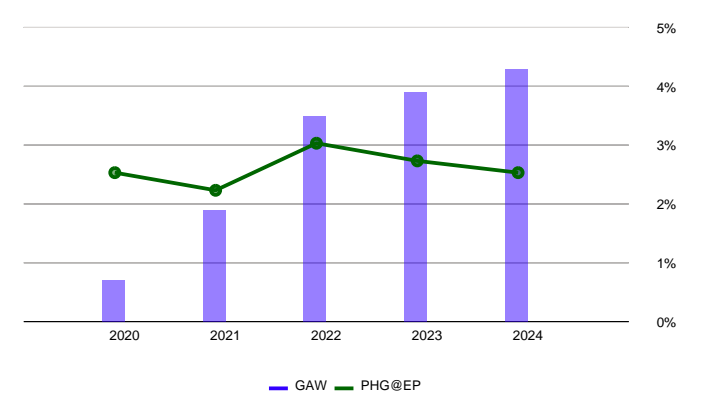
Bewertung auf Basis der Gewinnprognosen für das laufende Jahr bis Ende	2026
Prognostiziertes Kurs-Gewinn-Verhältnis (LTPE) für 2026	17,4
Prognostiziertes Gewinnwachstum (LT Growth)	14,0%
Dividende (Ex Date : 08-Aug-2024)	GBP 100,00
Anzahl Analysten	3
Datum der ersten Analyse	19-Jun-2020
Finanzkennzahlen -	-
ESG Rating	B-

GAMES WORKSHOP - Historische Entwicklung seit dem 19. Juni 2020 **

KGV Entwicklung 19. Juni 2020 - 14. Mai 2024



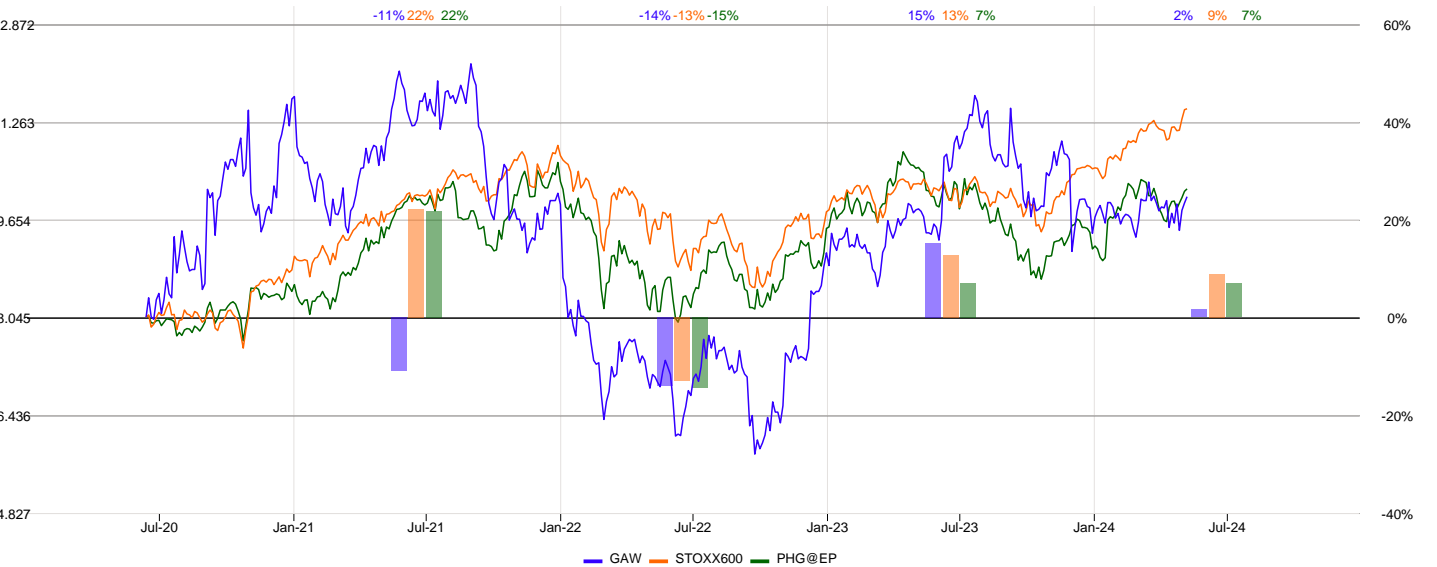
Erwartete Dividendenrendite 2020 - 2024



GAMES WORKSHOP ist mit einem vorausschauenden KGV von 17,42 ähnlich bewertet wie der Durchschnitt der Branche Privat- & Haushaltswaren mit 17,76. Der Markt begegnet den Wachstumsaussichten des Unternehmens industrieneutral. Auch historisch betrachtet erscheint das KGV als günstig, liegt es doch unter seinem fünfjährigen Median von 22,05.

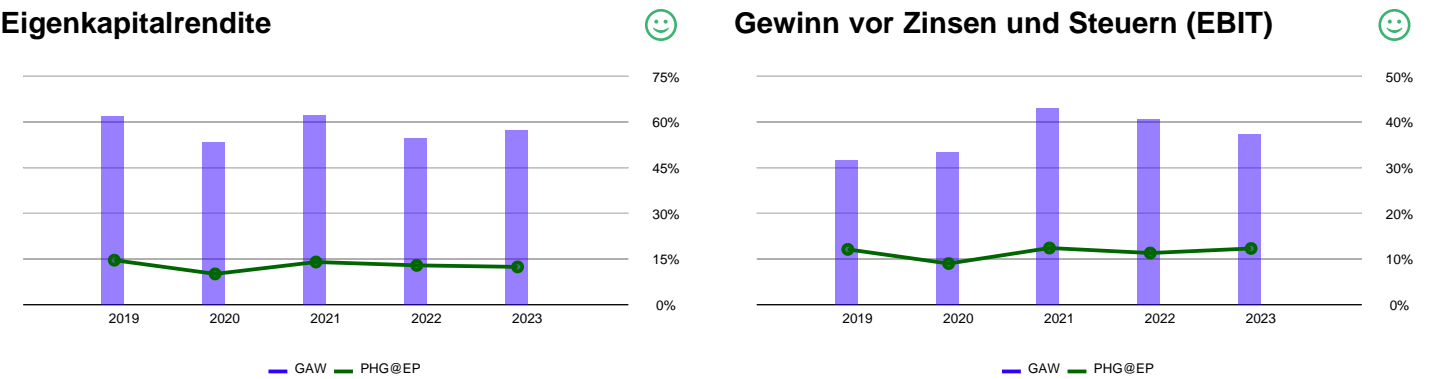
Die geschätzte Dividendenrendite für die nächsten 12 Monate beträgt 4,3%, während der Durchschnittswert der Branche von GAMES WORKSHOP mit 2,5% tiefer liegt. Wie erwähnt, entspricht diese Dividende 75,6% des erwarteten Gewinns. Die Dividende erscheint damit eher knapp gedeckt. Die aktuelle Schätzung der erwarteten Dividende liegt über dem historischen Durchschnitt von 2,9%.

Performance 19. Juni 2020 - 14. Mai 2024



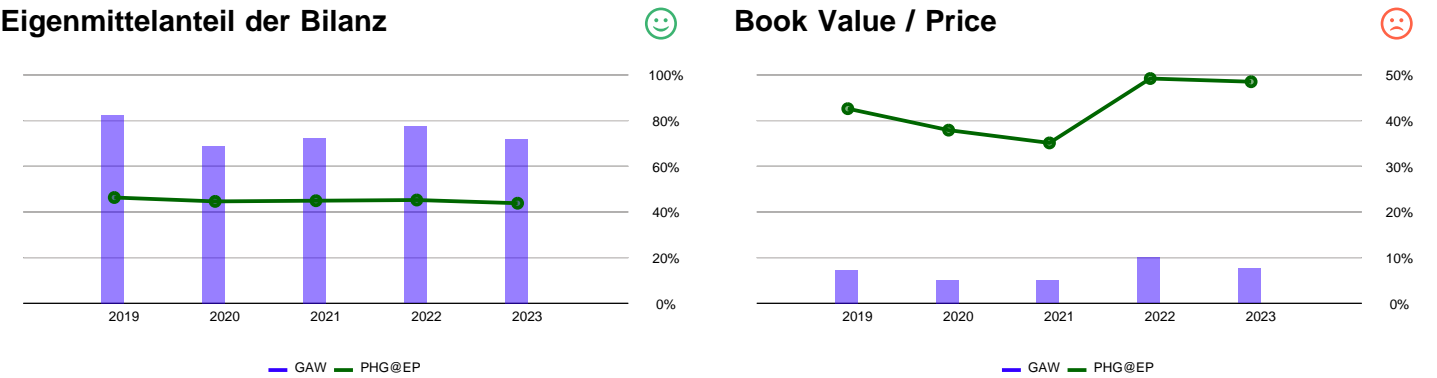
Die Games Workshop Group PLC entwickelt, produziert, vertreibt und verkauft zusammen mit ihren Tochtergesellschaften Miniaturfiguren und Spiele im Vereinigten Königreich, Kontinentaleuropa, Nordamerika, Australien, Neuseeland, Asien und international. Das Unternehmen ist in zwei Segmenten tätig: Kerngeschäft und Lizenzierung. Das Unternehmen bietet Spiele unter den Titeln Warhammer: Age of Sigmar, Necromunda und Warhammer 40.000, sowie Horus Heresy und Blood Bowl an. Außerdem veröffentlicht es Kurzgeschichten, Hörspiele, Romane in voller Länge und Hörbücher unter dem Namen Black Library und entwickelt digitale Inhalte für Animation und Fernsehen. Darüber hinaus bietet das Unternehmen Mal- und Modellierprodukte, Spieleboxen und Geschenke an und ist im Kiosk- und Treuhandgeschäft tätig. Es bietet seine Produkte über seine Einzelhandelsgeschäfte, Social-Media-Seiten und warhammer-community.com sowie über physische Buchläden, Online-Plattformen von Drittanbietern und andere Einzelhandels- und Fachgeschäfte an. Spiele Das Unternehmen wurde 1991 gegründet und hat seinen Hauptsitz in Nottingham, Vereinigtes Königreich.

**Die Aktie wird erst seit dem 19. Juni 2020 von theScreener bewertet. Der dargestellte Zeitraum der Grafiken ist deshalb kürzer als die bei theScreener sonst üblichen 5 Jahren.



Die Eigenkapitalrendite (engl. ROE oder Return on Equity) zeigt das Verhältnis zwischen erwirtschaftetem Gewinn und vorhandenen Eigenmitteln. Bei GAMES WORKSHOP lag der mittlere ROE bei 58% und damit über dem Branchendurchschnitt von 12%, was auf eine effiziente Eigenmittelverwendung hinweist. Die letzte publizierte Eigenmittelrendite von 57% liegt nahe beim langjährigen Durchschnitt von 58%.

Die operative Gewinnmarge (EBIT) von GAMES WORKSHOP liegt im historischen Mittel bei 37%. Dies ist im Branchenvergleich überdurchschnittlich. Die Mitbewerber erzielen im Mittel nur eine EBIT Marge von 11%. Die zuletzt ausgewiesenen 37% liegen nahe beim historischen Mittel von 37%.



Die Grafik stellt den Anteil der Eigenmittel an der Bilanzsumme dar. Je höher der Wert, desto konservativer ist das Unternehmen finanziert. GAMES WORKSHOP weist einen durchschnittlichen Eigenfinanzierungsgrad von 75% auf und liegt damit über dem Branchendurchschnitt von 44%. Die aktuellen 72% liegen nahe beim historischen Mittel von 75%.

Hier wird der Buchwert des Unternehmens im Verhältnis zum Börsenwert dargestellt. Je grösser die Kennzahl, umso mehr Buchwert erhält man relativ zum Börsenkurs. Der Mittelwert von GAMES WORKSHOP liegt mit 7% unterhalb des Branchendurchschnittes von 42%. Mit 8% liegt der aktuelle Wert nahe beim historischen Durchschnitt von 7%.

Bilanz / Erfolgsrechnung	2021😊	2022😞	2023😊		
	30-May GBP	29-May GBP	31-May GBP		
in Millionen					
Flüssige Mittel + kurzfr. Guthaben	85	71	90	28%	
Forderungen	22	32	51	16%	
Inventar	28	38	33	10%	
Kurzfristige Aktiven	144	154	174	53%	
Sachanlagen	96	103	105	32%	
Immaterielle Aktiven	25	27	23	7%	
Total Aktiven	272	303	327	100%	
Verbindlichkeiten	12	10	10	3%	
Kurzfristiges Fremdkapital	9	9	10	3%	
Total kurzfristige Passiven	45	45	48	15%	
Lfr. Fremdkapitalquote	38	40	40	12%	
Eigenkapital	196	235	235	72%	
Total Passiven	272	303	327	100%	

Erfolgsrechnung	2021😊	2022😞	2023😊		
	30-May GBP	29-May GBP	31-May GBP		
in Millionen					
Umsatz	353	415	471	100%	
Kosten	85	109	112	24%	
Bruttogewinn	242	271	320	68%	
Admin- & Gemeinkosten	107	114	145	31%	
Forschung & Entwicklung	-	-	-	-	
Betriebsertrag	135	157	175	37%	
Abschreibungen	26	35	40	8%	
Gewinn vor Extras	122	128	170	36%	
Gewinn vor Steuern	152	157	176	37%	
Dividenden	61	94	137	29%	
Reingewinn	122	128	135	29%	

Kennzahlen			
Book Value	5,99	7,15	7,14
Anzahl Aktien ('000)	32.776	32.840	32.914
Anzahl Mitarbeiter	997	1.006	2.700

Ratios			
Current Ratio	3,2	3,4	3,6
Langfristiges Eigenkapital	14,1%	13,1%	12,2%
Umsatz zu Aktiven	130,0%	136,8%	144,1%
Cash flow zu Umsatz	42,0%	39,3%	37,0%

Unternehmen

B-

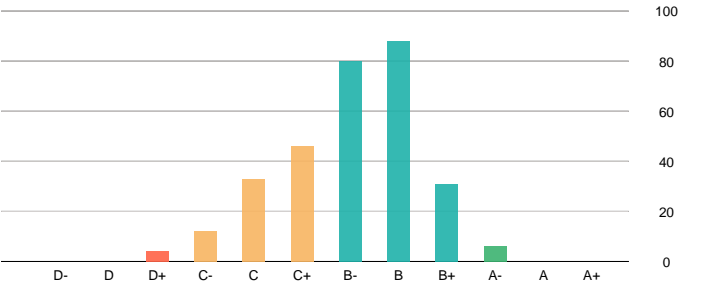
Umwelt	Bewertung	B-
	CSR	C+
	Produkt-Auswirkungen	B-
Gesellschaft	Bewertung	C+
	CSR	B+
	Arbeit	B-
	Soziale Auswirkungen	C-
Governance	Bewertung	B+
GAW		B-
Privat- & Haushaltswaren Welt		B-



Die ESG-Bewertungl von Inrate für GAMES WORKSHOP liegt bei B- und basiert auf den drei Pfeilern: Umwelt B-, Soziales C+ und Governance B+. Das resultierende B- Rating steht im Kontext eines Durchschnittsratings der Branche Privat- & Haushaltswaren von B-.

Industrie

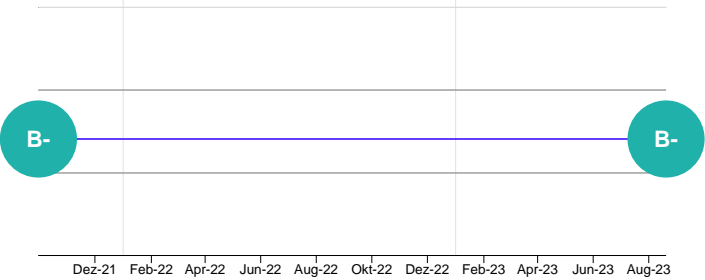
B-



Privat- & Haushaltswaren Welt	B-
Abdeckung Inrate / Screener	300 / 334 90%
Rang	Q3 190 / 300

Die Branche Privat- & Haushaltswaren enthält 300 Unternehmen, die von Inrate analysiert wurden und das durchschnittliche Rating dieser Branche weltweit liegt bei B-. GAMES WORKSHOP hat ein Rating von B- und liegt in ihrer Branche auf Platz 190, womit sie im dritten Quartil liegt.

Historisch



Zum letzten Analysedatum vom 22-Aug-2023 wurde GAMES WORKSHOP mit einem ESG Rating von B- bewertet. Diese Einschätzung ist seit dem 30-Sep-2021 unverändert.

Ausschlusskriterien

Total Ausschlusskriterien	0,0%
Erwachsenenunterhaltung	0,0%
Alkohol	0,0%
Verteidigung	0,0%
Fossile Brennstoffe	0,0%
Glücksspiel	0,0%
Gentechnik	0,0%
Nuklear	0,0%
Palmöl	0,0%
Pestizide	0,0%
Tabak	0,0%
Kohle	0,0%

GAMES WORKSHOP ist in keinem der sieben aufgeführten kontroversen Geschäftsbereichen tätig. Die Gesellschaft ist nicht im Bereich Kohle tätig.

GAMES WORKSHOP - ESG Branchenvergleich

Name	Symbol	Markt	Kurs	Perf YtD	Börs.-Kap. (\$ Mia.)	Gesamt-eindruck	Bewertung ESG	Quartil	Ausschluss-kriterien %	Kohle %	Datum Bewertung ESG
GAMES WORKSHOP	GAW	GB	10.030,00	1,6%	4,15		B-	Q3	-	-	22-Aug-2023
NINTENDO	7974	JP	8.435,00	14,6%	59,62		B-	Q3	-	-	25-Okt-2023
TAKE TWO INTACT.SFTW.	TTWO	US	144,96	-9,9%	24,56		B-	Q3	-	-	31-Okt-2023
KONAMI GROUP	9766	JP	10.790,00	46,2%	8,85		C	Q4	8,5%	-	22-Sep-2023
HASBRO	HAS	US	62,18	21,8%	8,49		B	Q2	-	-	30-Mrz-2023
MATTEL	MAT	US	19,04	0,9%	6,47		C+	Q4	-	-	28-Sep-2023
EMBRACER GROUP	THQNB	SE	30,82	12,7%	3,71		B	Q2	5,0%	-	10-Okt-2023
CD PROJEKT	OPT	PL	143,05	24,4%	3,56		C+	Q4	-	-	05-Mai-2023
KOEI TECMO HOLDINGS	3635	JP	1.461,00	-9,2%	3,02		C-	Q4	0,1%	-	27-Mrz-2024
SPIN MASTER	TOY	CA	29,45	-15,5%	2,25		B	Q1	-	-	06-Mrz-2024

Mehr Informationen: cio.thescreener.com/help/esg.htm

Legende - Aktien

Gesamteindruck

Das theScreener Rating basiert auf einer multifaktoriellen Analyse, welche technische, fundamentale, sensitivitäts- und umfeldbezogene Kriterien berücksichtigt. Das theScreener Rating-System umfasst 5 Stufen:

-  : **Positiv**, fast alle oder alle Faktoren sind positiv
-  : **Eher Positiv**, die Mehrheit der Faktoren ist positiv
-  : **Neutral**, Gleichgewicht zwischen positiven und negativen Faktoren
-  : **Eher Negativ**, die Mehrheit der Faktoren ist negativ
-  : **Negativ**, fast alle oder alle Faktoren sind negativ

Das theScreener Rating-System für die Indizes und die Branchen umfasst 3 Stufen: Positiv, Neutral und Negativ.

Anzahl Aktien

Anzahl analysierter Aktien

Börs.-Kap. (\$ Mia.)

Diese Grösse berechnet sich, indem der Aktienpreis eines Unternehmens mit der Anzahl ausstehender Aktien multipliziert wird.

Potenzial

Unsere Potenzialeinschätzung gibt an, ob ein Titel zu einem hohen oder günstigen Preis gehandelt wird relativ zu seinen Ertragsaussichten.

Zur Beurteilung des theoretischen Potenzials stützen wir uns auf folgende Größen:

- Aktienkurs
- Ertrag
- Ertragsprognosen
- Dividenden

Durch Kombination dieser Größen erstellen wir die Potenzialeinstufung.

Es gibt fünf Potenzialeinschätzungen, die von stark unterbewertet bis zu stark überbewertet reichen.

Sterne

Das theScreener Sterne-Rating System ist so angelegt, dass Sie schnell qualitativ einwandfreie Titel, Branchen oder Indizes erkennen können.

Pro erfülltem Kriterium verteilt das Rating System einen Stern wie folgt:

- Gewinnrevisionen
- Potenzial
- MF Tech. Trend
- Relative Performance über 4 Wochen

Eine Aktie wird mit maximal 4 Sternen bewertet.

Das schwächste Rating einer Aktie sind null Sterne.

Eine Aktie behält einmal erworbene Sterne bis ...

- Gewinnrevisionen negativ werden
- Potenzial negativ wird
- MF Tech. Trend negativ wird
- Relative Performance über 4 Wochen mehr als 1% negativ wird

Dividende

Der Wert zeigt in % die für die nächsten 12 Monate erwartete Dividendenrendite.

Die Farbe der Zahl der Dividendenrendite zeigt den Deckungsgrad der Dividende durch Gewinne an. Beispiel:

- 0%, keine Dividende
- 4%, die Dividende beträgt weniger als 40% der erwarteten Gewinne
- 4%, die Dividende beträgt zwischen 40% und 70% der erwarteten Gewinne
- 4%, für die Dividende müssen mehr als 70% der erwarteten Gewinne verwendet werden.

Gewinnrevisionen

Der Trend der Gewinnrevisionen stellt den Analystenkonsens dar und basiert auf deren Gewinnrevisionen pro Aktie der letzten sieben Wochen. Um zuverlässige Schätzungen zu gewährleisten, analysiert theScreener nur Titel, die von mindestens drei Analysten abgedeckt werden.

Revisionen, die $\pm 1\%$ überschreiten, werden als positive oder negative Gewinnrevisionstrends interpretiert.

Rating Finanzkennzahlen

Die Finanzkennzahlen werden auf einer dreistufigen Skala (positiv, neutral und negativ) bewertet. Das Gesamtrating basiert auf den Unterratings, die die mittel- und langfristige Entwicklung sowie den Branchendurchschnitt berücksichtigen.

Zielpreis

Der Zielpreis ist eine Schätzung, wie hoch der Kurs in 12 Monaten sein wird.

LF PE

Verhältnis des Preises zum langfristig erwarteten Gewinn.

LF Wachstum

Es handelt sich um die durchschnittliche geschätzte jährliche Steigerungsrate der zukünftigen Erträge des Unternehmens, in der Regel für die nächsten zwei bis drei Jahre.

MF Tech. Trend

Der mittelfristige (40 Tage) technische Trend zeigt den gegenwärtigen Trend, der positiv, neutral oder negativ sein kann.

Wenn der Kurs weniger als 1,75 % über oder unter dem technischen Trend liegt, wird der mittelfristige technische Trend als neutral betrachtet.

Ein positiver oder negativer technischer Trend liegt vor, wenn der Preis den technischen Trend um mindestens 1,75% über- oder unterschreitet.

4 Wochen (Relative) Performance

Dieser dividendenbereinigte Indikator zeigt die Performance eines Wertes relativ zum entsprechenden Index während der letzten vier Wochen an. Bei Indizes zeigt der Indikator die absolute Wertentwicklung über 4 Wochen an.

Bad News Factor

Dem «Bad News Factor» liegt die Analyse von Preisrückschlägen der Aktie bei allgemein steigenden Börsen während der letzten 12 Monate zugrunde. Erleidet eine Aktie einen absoluten Kursrückgang, während ihr Referenzindex steigt, so belastet etwas Unternehmensspezifisches den Aktienkurs, daher der Name.

Der Bad News Factor zeigt die Abweichung der betrachteten Aktien pro Bad News Ereignis im Vergleich zum Referenzindex. Der Faktor wird in Basis Punkten pro Halbwoche gemessen und stellt den Durchschnittswert der letzten 52 Wochen dar. Je höher der Faktor, umso empfindlicher waren die Reaktionen auf "Bad News". Ein niedriger Faktor zeigt, dass in der Vergangenheit wenig nervös auf Negatives zum Unternehmen reagiert wurde.

Bear Market Factor

Dem «Bear Market Factor» liegt die Analyse des Kursverhaltens bei sinkenden Märkten zugrunde. Der Faktor misst den Unterschied zwischen der Bewegung des Aktienkurses und der des Gesamtmarktes (Referenzindex) bei sinkenden Märkten.

Die Basis bildet eine Beobachtungsperiode über die letzten 52 Wochen mit halbwochentlichen Intervallen.

Ein grosser "Bear Market Factor" deutet darauf hin, dass die Aktie auf negative Bewegungen des Referenzindexes stark fallend reagiert hat.

Ein sehr negativer "Bear Market Factor" deutet auf ein defensives Profil hin: Die Aktie war von Bässen unterdurchschnittlich betroffen.

Sensitivität

Die Kursentwicklung von Aktien ist grundsätzlich mit hohen Risiken behaftet und kann starken Schwankungen unterliegen – bis hin zu einem Totalverlust. Aufgrund des historischen Verhaltens werden die Aktien in verschiedene Sensitivitätsstufen eingeteilt. Diese Sensitivitätsstufen verstehen sich ausschliesslich als relativer historischer Vergleichswert zu anderen Aktien. Grundsätzlich muss aber selbst bei als «wenig sensitiv» eingestuften Werten berücksichtigt werden, dass es sich um Aktien und damit um riskante Wertpapiere handelt und dass aus der Vergangenheit keine schlüssigen Folgerungen für die Zukunft gezogen werden können.

Die Sensitivitätsstufe wird festgelegt, indem der Bear Market Factor und der Bad News Factor der Aktie mit einem langjährigen internationalen Durchschnitt (Referenzwert) verglichen werden.

Es gibt drei verschiedene Sensitivitätsstufen:

- Geringe Sensitivität: Beide Sensitivitätswerte liegen unterhalb des Referenzwertes.
- Mittlere Sensitivität: Mindestens ein Sensitivitätswert liegt oberhalb des Referenzwertes, aber keiner der beiden Werte übersteigt den Durchschnitt um mehr als eine Standardabweichung.
- Hohe Sensitivität: Mindestens ein Sensitivitätswert liegt um mehr als eine Standardabweichung über dem Referenzwert.

Volatilität

Die Volatilität misst die Stärke der Schwankungen einer Aktie oder eines Indexes während eines Zeitraumes. Die Volatilität über 12 Monate zeigt den Durchschnittswert während der letzten 12 Monate.

Beta

Beta wird oft als Mass für die Sensitivität verwendet. Ist es grösser als 100, so ist die Aktie volatil als ihr Referenzindex.

Korrelation

Die Korrelation misst den Grad der Übereinstimmung der Kursbewegungen einer Aktie mit der ihres Referenzindexes.

Hinweis:

theScreener.com übernimmt keine Haftung für die Vollständigkeit, Richtigkeit und Aktualität der Angaben. Dieses Dokument dient ausschliesslich informativen Zwecken und stellt weder eine Anlageberatung, noch eine Anlagevermittlung oder eine sonstige Finanzdienstleistung dar. Die Kursentwicklung von Wertpapieren ist mit Risiken behaftet und kann starken Kursschwankungen unterliegen. Aus der Vergangenheit und den gemachten Angaben können keine Schlüsse für zukünftige Kursentwicklungen gezogen werden. Historische Renditeangaben sind keine Garantie für laufende und zukünftige Ergebnisse.

Wenn die Anlagegewährung von der Währung des Anlageinstrumentes abweicht, können Währungsschwankungen die Wertentwicklung des Anlageinstrumentes stark beeinflussen, so dass diese deutlich höher oder niedriger ausfallen kann.

Mehr Informationen : www.thescreener.com/de/home/method/

Preisdaten, Finanzkennzahlen und Gewinnschätzungen von FACTSET. Indexdaten von EDI.