

Trackercertifikat E-sport

Halvårsvis Rapport september 2024

Bakgrund

E-sport är en förkortning av "elektronisk sport" och är ett samlingsnamn för tävlingar som utförs i en virtuell miljö. Det kan handla om Tv-spel, datorspel, Virtual Reality (VR) eller mobilspel. Under senare år har såväl deltagandet som följandet av e-sport ökat dramatiskt, främst när det kommer till turneringar som direktsänds på olika streaming-sidor såsom Twitch och Youtube. Just streamingen är en social komponent av e-sporten som har varit en nyckelfaktor för dess uppgång. Urvalet för bolagen som ingår i Trackercertifikat E-Sport kommer från två E-Sport index, Solactive Video Games Esport Index och MVIS ESports Index. I stället för att ta med samtliga underliggande bolag genomgår urvalet en screening av HOLT, en analytikertjänst från Credit Suisse som nu står under UBS.

Förvaltarkommentar

Det har varit en volatil period för gamingsektorn det senaste halvåret. Efter en period av stark tillväxt, drivet av fortsatt hög efterfrågan på digital underhållning och artificiell intelligens samt halvledare, har sektorn mött vissa motgångar. Främst på grund av makroekonomiska faktorer och höga värderingar. Trots en stor marknadskorrektion på främst tekniksektorn har marknaden återhämtat sig väl och de är nu tillbaka till nivåer före korrektionen.

Inflation och högre räntor har påverkat konsumenternas köpkraft, vilket i sin tur har lett till en avmattning i försäljningen av spel och hårdvara. Samtidigt har en viss mättnad i vissa marknader, kombinerat med längre utvecklingstider för nya spel, lett till lägre intäktsflöden för vissa större aktörer. Trots detta har mobilspel fortsatt att visa stark tillväxt, särskilt i Asien. E-sport har fortsatt att expandera, med större turneringar och ett ökat intresse från både sponsorer och investerare. Detta segment har visat sig vara relativt motståndskraftigt tack vare dess globala räckvidd och starka koppling till ungdomskulturen. Innovativa teknologier som virtuell verklighet (VR) har också fortsatt att utvecklas, även om deras kommersiella genomslag ännu är begränsat. Flera bolag har dock gjort strategiska investeringar i VR, med förhoppningar om att de kommer att bli en större del av spelupplevelsen och människors vardag på sikt.

Regulatoriska risker, särskilt i Kina och andra stora marknader, fortsätter att utgöra en osäkerhetsfaktor för sektorn. Begränsningar av speltid för unga och striktare kontroll av innehåll har påverkat vissa företag negativt, även om detta också har drivit innovation och anpassning inom industrin.

Ovanstående material är framtaget i informationssyfte och skall inte ses som rådgivning rörande finansiella placeringar/investeringar. Det utgör inte heller en uppmaning, rekommendation eller ett erbjudande att köpa eller att investera i ovanstående värdepapper/fonder. Historisk avkastning är ingen garanti för framtida avkastning. En investering i värdepapper/fonder kan både minska och öka i värde och det är inte säkert att du får tillbaka det investerade kapitalet.

Sammanfattningsvis har sektorn under det senaste halvåret visat sin förmåga att anpassa sig till en snabbt föränderlig marknad, även om vissa utmaningar kvarstår. För investerare med ett långsiktigt perspektiv erbjuder sektorn fortsatt betydande tillväxtpotentialer, särskilt inom mobilspel, E-sport och nya teknologier. Vårt trackercertifikat inom E-sport har presterat stabilt under halvåret, med en avkastning som reflekterar sektorns potential och de pågående investeringarna i denna framtidsinriktade industri. Trackercertifikatet har haft en utveckling om cirka 8,6 procent, vilket är bättre än de båda jämförelseindexen som har en utveckling om cirka 6,6 respektive 6,4 procent.

Fem Bäst Utvecklade (2024-03-04 till 2024-08-30) Utveckling

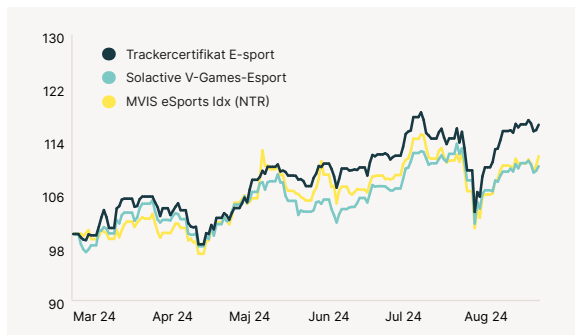
1	International Games System	73,1%
2	CD Projekt	72,9%
3	Krafton Inc	50,3%
4	Applovin Corp	50,1%
5	Gungho Online Entertainment	42,5%

Fem Sämst Utvecklade (2024-03-04 till 2024-08-30) Utveckling

20	Wemade Max	-31,4%
19	Advanced Micro Devices	-27,7%
18	Netease Inc	-26,1%
17	Ubisoft Entertainment	-16,9%
16	Nintendo	-5,3%

Historisk utveckling senaste halvåret

Källa: Bloomberg. Period: 1 mars 2024 – 30 augusti 2024.



Observera att historisk utveckling inte är någon garanti för framtida utveckling.

Ombalansering 2 september 2024

Urvalet för bolagskorgen som driver utvecklingen i 101 Trackercertifikat E-sport består av samtliga unika bolag inom MVIS Global Video Gaming & eSports Index och Solactive Video Games & Esports Index. Bolagen analyseras genom analysverktyget Credit Suisse HOLT Lens och de 20 bolag med högst totalrankning väljs ut. Vid ombalanseringen den 2 september 2024 byttes 3 bolag ut i korgen och alla bolag ombalanserades till en vikt om 5% vardera.

Bolag som valdes in

Keywords Studios Plc
Nexon Co Ltd
Huya Inc

Bolag som valdes bort

Nvidia Corp
Nintendo
Wemade Max

Bolag efter ombalansering

Krafton Inc
Tencent Holdings Ltd
Micro-Star International
Keywords Studios Plc*
Electronic Arts Inc
Advanced Micro Devices
Capcom
International Games System
Applovin Corp
Gungaho Online Entertainment Inc
Bandai Namco Holdings Inc
Netease Inc
Take-Two Interactive Sftwr
CD Projekt
Aristocrat Leisure Limited
Nexon*
Huya Inc*
Ubisoft Entertainment
Playtika Holding Corp
Konami Holdings Corp

* Nytt bolag.

Fakta

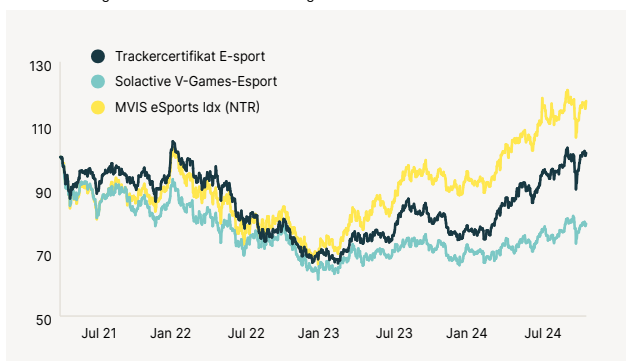
ISIN	XS2296424059
Riskklass	4
Emittent	Credit Suisse
Listing	Nasdaq OMX
Valuta	SEK
Startdag	2021-02-12
Ombalanseringsdatum	den 2 september 2024
Ombalansering	Halvårsvis

Jämförelseindex

Solactive V-Games-Esport
MVIS eSports Idx (NTR)

Utveckling sedan start

Källa: Bloomberg. Period: 12 februari 2021 – 30 augusti 2024.



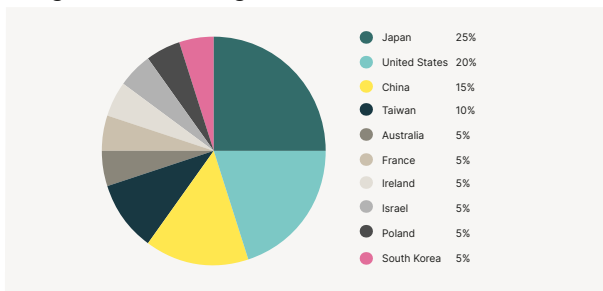
Observera att historisk utveckling inte är någon garanti för framtida utveckling.

Trackercertifikatets avkastning (efter avgifter)

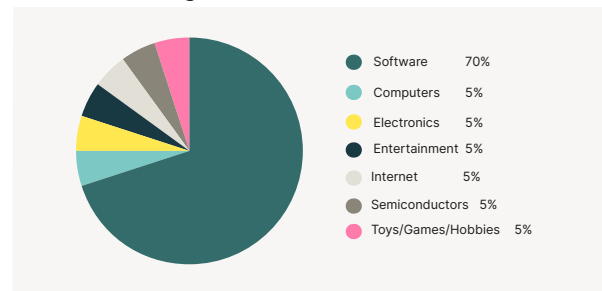
Källa: Bloomberg. Period: T.o.m. 30 augusti 2024.

Avkastning	Trackercertifikat E-sport	Solactive V-Games-Esport	MVIS eSports Idx (NTR)
3m	8,6%	6,6%	6,4%
6m	16,4%	10,2%	11,7%
1 år	26,3%	10,1%	25,5%
3 år	7,6%	-7,2%	33,6%
5 år	-	-	-
YTD	31,7%	15,1%	27,8%
Sedan start	1,3%	-21,0%	17,6%

Geografisk fördelning



Sektorfördelning



Nyckeltal*

Källa: Bloomberg, 4 september 2024.

	EV/Sales	EV/EBITDA	Årlig försäljningstillväxt	P/E	Est. Direktavkastning	P/B	P/S
Trackercertifikatets Median	4,3x	14,0x	11,4%	25,1x	1,1%	4,0x	5,0x
Solactive V-Games-Esport	3,2x	21,1x	-	43,9x	1,1%	2,9x	3,4x
MVIS eSports Idx (NTR)	3,4x	21,2x	-	34,5x	1,0%	3,4x	3,6x

*Observera att nyckeltal som saknas för specifika bolag inte räknas med i beräkningen av medianen vilket kan påverka det verkliga värdet.

Ovanstående material är framtaget i informationssyfte och skall inte ses som rådgivning rörande finansiella placeringar/investeringar. Det utgör inte heller en uppmaning, rekommendation eller ett erbjudande att köpa eller att investera i ovanstående värdepapper/fonder. Historisk avkastning är ingen garanti för framtida avkastning. En investering i värdepapper/fonder kan både minska och öka i värde och det är inte säkert att du får tillbaka det investerade kapitalet.