

Trackercertifikat E-sport

Halvårsvis Rapport september 2025

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 analytikerfirma som nu står under UBS.

Förvaltarkommentar

Gaming- och E-sportssektorn har haft en volatil utveckling under det senaste halvåret. Marknaden pressades kraftigt i april när de amerikanska tullbeskeden utlöste breda nedgångar inom tillväxtbolag. De höga värderingarna gjorde sektorn särskilt känslig och e-sportsaktier påverkades i hög grad. Efter denna nedgång följde dock en tydlig återhämtning, understödd av ökad riskapitet, växande efterfrågan på digital underhållning och framgångar i tullförhandlingarna. Vid halvårets slut stod sektorn klart högre än vid periodens början, även om volatiliteten förblev påtaglig.

De långsiktiga drivkrafterna består. Globalt ökar investeringarna inom E-sport, där bland annat Saudiarabiens rekordstora satsning med E-sports World Cup, som hade en prispott på över 70 miljoner dollar inklusive betydande tilldelning för talangutveckling, visar på ambitionerna. Landet planerar dessutom att arrangera de första olympiska E-sportspelen 2027. Även Indien stärker sin position genom ett nytt regelverk som förbjuder spel med riktiga pengar, något som tolkas som ett steg framåt för branschens trovärdighet.

En annan viktig utveckling är den växande användningen av artificiell intelligens inom spelutveckling. AI gör det möjligt för bolag att effektivisera skapandet av nya titlar genom snabbare produktion av grafik, vilket i sin tur bidrar till lägre kostnader, kortare utvecklingscykler och ett bredare spelutbud.

Gaming- och e-sportssektorn väntas även framöver präglas av kortsiktig volatilitet till följd av makroekonomisk osäkerhet, höga värderingsnivåer och handelspolitiska risker.

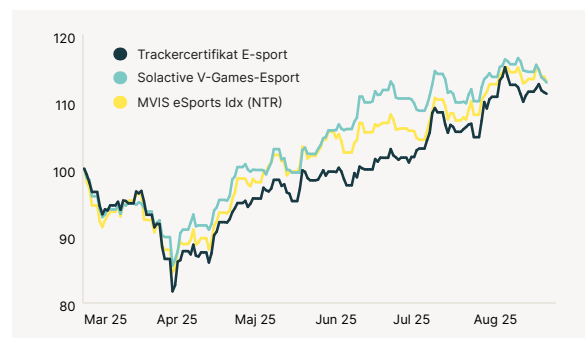
De långsiktiga trenderna förblir dock intakta, med fortsatt digitalisering, en växande global spelarbas och ökad AI-integration samt mognare monetiseringsmodeller som centrala drivkrafter för sektorns utveckling. Mycket tyder på att mobilspel och molnbaserade plattformar fortsätter att dominera marknadsandelar. Den globala marknaden förväntas nå 200 miljarder dollar i år, med nästan hälften från mobilspel. Trackercertifikatet steg med 11,1 procent under perioden, vilket var något svagare än de två jämförelseindexen.

Fem Bäst Utvecklade (2025-03-04 till 2025-08-29)		Utveckling
1	XD Inc	156,1%
2	Boyya Interactive Internatio	103,1%
3	Advanced Micro Devices	61,4%
4	Unity Software	59,4%
5	Applavin	46,3%

Fem Sämst Utvecklade (2025-03-04 till 2025-08-29)		Utveckling
20	Playtika Holding	-27,8%
19	Embracer Group	-24,4%
18	Ubisoft Entertainment	-23,0%
17	Corsair Gaming	-19,0%
16	Mixi	-10,2%

Historisk utveckling senaste halvåret

Källa: Bloomberg. Period: 4 mars 2025 – 29 augusti 2025.



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

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.

Ombalansering 1 september 2025

Urvalet för bolagskorgen som driver utvecklingen i 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 HOLT Lens och de 20 bolag med högst totalrankning väljs ut. Vid ombalanseringen den 1 september 2025 byttes 8 bolag ut i korgen och alla bolag ombalanserades till en vikt om 5% vardera.

Bolag som valdes in	Bolag som valdes bort	Bolag efter ombalansering	
Vivendi	Mixi	Tencent Holdings	China Ruyi Holdings*
China Ruyi Holdings	Immersion	Boyou Interactive International	Kingsoft*
Kingsoft Corporation	Embracer Group	Bandai Namco Holdings	Netdragon Websoft Holdings*
Netdragon Websoft Holdings	Koei Tecmo Holdings	Capcom	Aristocrat Leisure
Bilibili	Corsair Gaming	Take-Two Interactive Software	Bilibili*
Gamestop	Advanced Micro Devices	XD Inc	Unity Software
Huya	Playtika Holding	Netease	Gamestop*
Nintendo	Konami Holdings	Applovin	Ubisoft Entertainment
		Vivendi*	Huya*
		Electronic Arts	Nintendo*

* Nytt bolag.

Fakta

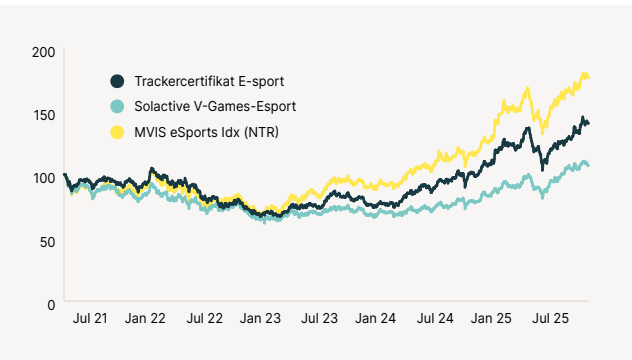
ISIN	CH1379187995
Risiklass	4
Emittent	UBS AG, London Branch
Listing	Nasdaq First North MTF
Valuta	SEK
Startdag	2021-02-12
Ombalanseringsdatum	den 1 september 2025
Antal Bolag som byts ut	8
Ombalansering	Halvårsvis

Jämförelseindex

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

Utveckling sedan start

Källa: Bloomberg. Period: 12 februari 2021 – 31 augusti 2025.



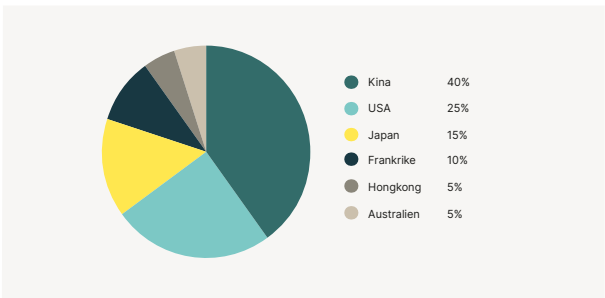
Observera att historisk utveckling inte är någon garanti för framtida utveckling.

Trackercertifikatets avkastning (efter avgifter)

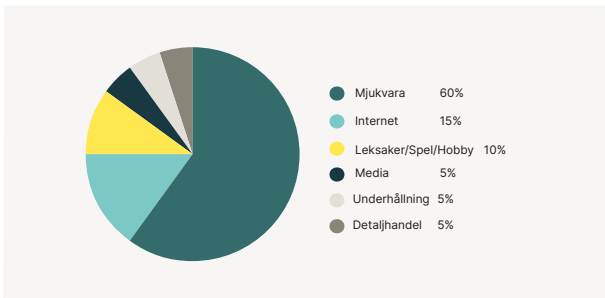
Källa: Bloomberg. Period: T.o.m. 29 augusti 2025.

Avkastning	Trackercertifikat E-sport	Solactive V-Games-Esport	MVIS eSports Idx (NTR)
3m	13,1%	10,4%	10,9%
6m	11,1%	12,8%	13,0%
1 år	38,4%	36,2%	51,9%
3 år	81,8%	46,7%	122,4%
5 år	-	-	-
YTD	14,2%	18,8%	17,0%
Sedan start	40,4%	7,0%	76,3%

Geografisk fördelning



Sektorfördelning



Nyckeltal*

Källa: Bloomberg, 2 septembe 2025.

	EV/Sales	EV/EBITDA	Årlig försäljningstillväxt	P/E	Est. Direktavkastning	P/B	P/S
Trackercertifikatets Median	5,8x	17,0x	3,3%	32,3x	1,0%	4,1x	6,4x
Solactive V-Games-Esport	3,5x	18,8x	-	37,6x	1,1%	3,3x	3,9x
MVIS eSports Idx (NTR)	4,4x	21,2x	-	34,6x	0,8%	4,4x	4,9x

*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.