

Trackercertifikat E-sport

Halvårsrapport september 2022

Bakgrund

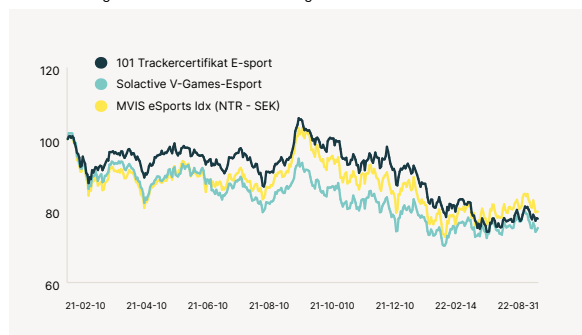
E-sport är en förkortning av "elektronisk sport" och är ett samlingsnamn för tävlingar som utförs i en virtuell miljö. Det kan handla om Tv-spel, datorspel, Virtual Reality (VR) eller mobilspel. Under senare år har såväl deltagandet som följandet av e-sport ökat dramatiskt, främst när det kommer till 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.

Förvaltarkommentar

Under första halvåret 2022 har marknaden fortsatt att vara turbulent. Fortsatt stigande inflation, elförsörjningsproblem i Europa, stigande räntor, och fortsatt allvarligt säkerhetsläge har bidragit till en högre volatilitet och svag börs. Bolagen i 101 Trackercertifikat E-sport är känsliga för komponentbrist och den allmänna konjunkturen. Sedan start ligger utvecklingen nu i linje med dess jämförelseindex. 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.

Historisk utveckling

Källa: Bloomberg. Period: 10 februari 2021 – 31 augusti 2022.



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

Fem bästa Utveckling (2022-03-01 till 2022-08-31)

	Utveckling
1 CAPCOM CO LTD	34,1%
2 ELECTRONIC ARTS INC	-1,0%
3 NINTENDO CO LTD	-1,9%
4 UBISOFT ENTERTAINMENT	-2,8%
5 ACTIVISION BLIZZARD INC	-3,0%

Fem sämsta Utveckling (2022-03-01 till 2022-08-31)

	Utveckling
20 TURTLE BEACH CORP	-55,4%
19 JOYCITY CORP	-49,2%
18 PEARL ABYSS CORP	-43,5%
17 NVIDIA CORP	-35,7%
16 CORSAIR GAMING INC	-31,8%

Ombalansering 1 september 2022

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 "Overall Rank" väljs ut. Vid ombalanseringen den 1 september 2022 byttes åtta bolag ut i korgen och alla bolag ombalanserades till en vikt om 5% vardera.

Bolag som valdes in	Bolag som valdes bort
Bandai Namco Holdings Inc	Ncsoft
International Games System Co Ltd	Joycity Corp
Square Enix Holdings Co Ltd	Gungho Online Entertainment Inc
Krafton Inc	Gamania Digital Entertainment Company Limited
Aristocrat Leisure Limited	Pearlabyss Corp
Konami Holdings Corp	Webzen Inc
Netease Inc	CD Projekt Sa
Stillfront Group Ab	Turtle Beach Corp

Bolag efter ombalansering

Capcom	Nvidia
Bandai Namco Holdings Inc.	Krafton Inc
Micro-Star International	Aristocrat Leisure Limited
Electronic Arts	Take-Two Interactive Software
Advanced Micro Devices	Konami Holdings Corp
Nintendo	Netease Inc
Activision Blizzard Inc	Ubisoft Entertainment Sa
International Games System.	Stillfront Group AB
Tencent Holdings	Corsair Gaming Inc
Square Enix Holdings	Com2Us Corp

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.