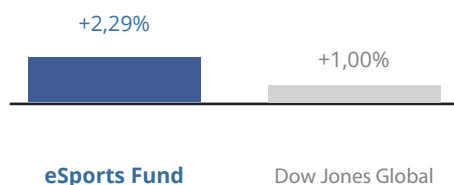
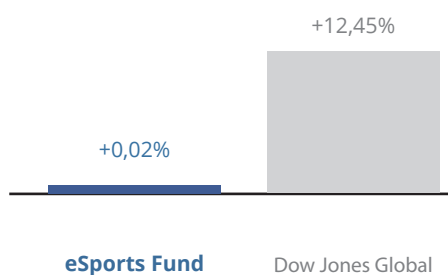


April



Utveckling i år



Utveckling i Dow Jones Global Index är uttryckt i SEK.



Stefan Westin, ansvarig förvaltare eSports Fund.

eSports Fund April 2021

Under april steg fonden 2,29 procent. Vårt jämförelseindex Dow Jones Global Index slutade på plus 1,00 procent omräknat till SEK.



Hög tid att titta bortom pandemin!

Vi har nu levt med pandemin i över ett år och det har medfört stora förändringar i vår livsstil och vad vi kan göra tillsammans med andra. Vi jobbar hemifrån, vi kan inte besöka affärer och restauranger som vi är vana vid, vi kan heller inte gå på stora evenemang med stor publik etc. Det finns definitivt en stor saknad och följaktligen en längtan efter att allt skall bli som vanligt igen. Förutom att människor då kan träffas och umgås igen får det även positiva effekter för flera av bolagen inom vårt tema. Aktiemarknaden ligger som bekant alltid före verkligheten vilket innebär att det är hög tid att fundera på möjligheterna post corona.

Jag tänker då närmast på stora evenemang inom eSport där det sannolikt finns ett stort uppdämt behov och önskemål att fylla stora arenor med spelare och publik. Enligt Newzoo uppgår antalet åskådare (2021) inom eSport till närmare 500 miljoner människor. Nu går inte alla dessa människor till arenor för att se live evenemang men en publik på 30.000-40.000 åskådare är inte ovanligt när det kommer till de stora tävlingarna. Vilken fantastisk potential för umgänge och stora intäkter!

Avkastning

| Avkastning | eSport | DJG-Index |
|----------------------|--------|-----------|
| April 2021 | +2,29% | +1,00% |
| i år | +0,02% | +12,45% |
| Sedan start 20-10-16 | +4,38% | +16,10% |

Avkastning per månad

| Jan | Feb | Mar | Apr | Maj | Jun |
|-------|-------|-------|-------|-----|-----|
| +0,3% | -1,9% | -0,5% | +2,3% | X% | X% |
| Jul | Aug | Sep | Okt | Nov | Dec |
| X% | X% | X% | X% | X% | X% |

För bolagen som på olika sätt är verksamma inom eSport finns det rent allmänt **mycket stora intäkter att dela** på och ytterligare intäkter kommer tillbaka, speciellt när allt går live igen och publiken återvänder i fysisk form. Jag tänker då i första hand på gruppen intäkter som benämns "tickets and merchandise". Dessa intäkter har på grund av pandemin minskat betydligt och istället har intäkterna från "streaming and digital revenue" ökat kraftigt vilket ter sig logiskt om intresset fortfarande är intakt. Det blir även intressant med ökad annonsering igen vilket i sin tur genererar intäkter. Intresset är intakt och inte bara det, det växer. Kommer då de digitala intäkterna att minska till samma nivå som innan pandemin när allt kommer igång? Nej, vår bedömning är att intäkterna får en ny högre lägstanivå. Anledningen till att vi ser att de digitala intäkterna ändå kan komma att bli högre än de var innan pandemin är att det infunnit sig en ännu större digital närvaro, ett nytt vanebeteende att även fortsättningsvis i högre grad använda de digitala kanalerna. Det finns all anledning att tro på ett fortsatt stort intäktsflöde för de bolag som är verksamma inom eSport, både live och digitalt.

Förutsättningarna för fortsatt tillväxt är mycket goda och man kan säga att **tillväxten är påhejad av ett genuint intresse** med en jämn fördelning mellan könen. En demografisk undersökning från 2020 utförd i trettio länder rörde frågan om man spelar spel på PC, konsol eller mobil enhet. Resultatet visar på en jämn fördelning mellan könen, med en liten övervikt för männen med 52 procent mot 48 procent för kvinnorna. Inom de olika åldersgrupperna är det intressant att konstatera att 17 procent av de tillfrågade tillhör åldersgruppen 50-65 år. Spelande är inte enbart något som tillhör ungdomar.

I Sverige omsätter spelindustrin cirka 25 MDR SEK vilket är tjugofem gånger mer än för tio år sedan. Utvecklingen är enorm och dataspelsbranschen omsätter ungefär lika mycket som järnmalm- och massa företagen vilka är klassisk svensk basindustri. Är spelbranschen en ny basindustri? Med den nuvarande omsättningen och tillväxttakten vågar man nog påstå att det är en ny basindustri vi bevittnar.

På global nivå är Kina, USA, Japan, Sydkorea och Tyskland de dominerande länderna sett till intäkter. Det finns dock en enorm potential i övriga delar av världen. Som exempel kan nämnas Indien med cirka 1,4 miljarder invånare. Indien har flera startups inom gaming och hamnar först på 16:e plats inom gaming och eSportindustrin. Ryssland, som nu har erkänt eSport, har en befolkning uppgående till 150 miljoner människor och även här finns en stor tillväxtpotential på längre sikt. Det finns cirka 220 länder i världen och därmed en långsiktigt enorm potential i alla fall bland de som tillhör de utvecklade länderna.

Slutsatser

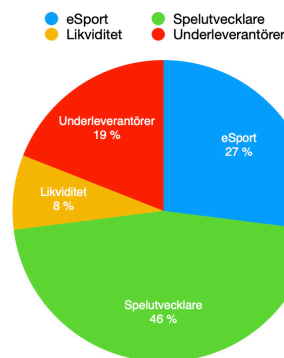
Det råder ingen tvekan om att det finns **mycket goda förutsättningar** för en spännande framtid inom vårt tema med stora sammankomster och stora intäkter till de inblandade. I det här sammanhanget kan man alltid nämna ett enskilt bolag som t.ex **MTG** som definitivt kommer att gynnas när vi återgår till evenemang med publik och allt vad det medför. Det är dock hela portföljen och dess sammansättning samt de allmänt mycket goda förutsättningarna för långsiktigt god avkastning detta handlar om och inte de enskilda bolagen. I det korta perspektivet kan stigande långräntor vara en bromskloss, men vår uppfattning är att med **rätt aktieurval**, deltagande i **hela värdekedjan** och **långsiktighet** kommer vi under de närmaste åren att få uppleva en mycket god tillväxtresa som gynnar fonden och dess andelsägare.

Avslutningsvis

Vår tävling där priset är en Xbox eller Playstation är nu avslutad och vinnaren kommer att presenteras under första veckan i maj.

Tack till gamla och nya kunder som delar vårt intresse och långsiktiga uppfattning om eSport och gaming.

Branschfördelning



| Bransch | Andel |
|-----------------------|-------|
| 1 - eSport | 27% |
| 2 - Spelutvecklare | 45% |
| 3 - Underleverantörer | 19% |
| 4 - Likviditet | 9% |

10 största innehav

| Värdepapper | Andel av fond |
|----------------------------------|---------------|
| Embracer | 7,03% |
| MTG | 5,83% |
| Take-Two | 5,06% |
| Ubisoft | 5,06% |
| Electronic Arts | 5,03% |
| Activision Blizzard | 4,68% |
| Frontier Developments | 4,46% |
| Media & Games Invest | 4,29% |
| Remedy Entertainment | 4,24% |
| Nintendo | 4,12% |
| Summa tio största innehav | 49,8% |
| Likviditet | 8% |

Risk / avkastningsprofil



RISK/AVKASTNINGSPROFIL

Risk/avkastningsindikatorn visar sambandet mellan risk och möjlig avkastning vid en investering. En högre placering på skalan betyder möjlighet till högre avkastning, men också större risk att förlora pengar. Kategori 1 innebär inte att investeringen är riskfri och skalan i indikatorn är inte helt linjär. Kategori 4–5 kan betraktas som medelrisk.

Riskinformation

Historisk avkastning är ingen garanti för framtida avkastning. De pengar som placeras i fonden kan både öka och minska i värde och det är inte säkert att du får tillbaka hela det insatta kapitalet. Fondens värde kan variera kraftigt på grund av fondens sammansättning och de förvaltningsmetoder fondbolaget använder sig av. Faktablad och informationsbroschyr finns på eSportfonden.se. Observera att eSports Fund inte utarbetar investeringsrekommendationer. Information i denna månadsrapport ska inte ses som annat än en redogörelse över fondens handelsaktiviteter och innehav.

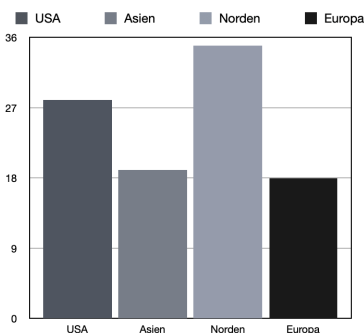
Förklaringar

Jämförelseindex — Fondens jämförelseindex är Dow Jones Global Index. Andelskursen för fonden sätts före den tidpunkt då kursen för index hämtas. Detta kan ibland medföra att en jämförelse mellan dem kan bli missvisande.

Sharpekvot — Ett mått på fondens avkastning med hänsyn till fondens totalrisk. Beräknas som kvoten mellan fondens avkastning minus den riskfria räntan och fondens totala risk (standardavvikelsen).

Totalrisk — Anges som standardavvikelsen

Geografisk fördelning



| Bransch | Andel |
|------------|-------|
| 1 – USA | 28% |
| 2 – Asien | 19% |
| 3 – Europa | 18% |
| 4 – Norden | 35% |

Fonden riktar sig till dig som

- Vill ha unik exponering mot eSport och den bredare spelindustrin
- Vill ta del av den snabbt växande spelindustrin
- Tror på aktiv och långsiktig förvaltning och investeringar baserade på en tydlig uppfattning om varje enskilt bolag.

för variationerna i fondens eller index totala avkastning.

Tracking error — Visar hur mycket fondens avkastning svänger i värde i förhållande till sitt jämförelseindex. Beräknas som standardavvikelsen för differensen i avkastning på fonden och ett jämförelseindex.

Informationskvot — Ett mått på riskjusterad avkastning. Den mäts som den aktiva avkastningen delat med portföljens aktiva risk.

Alfa — Beskriver effekten av portföljförvaltarens val på fondens avkastning. Ett positivt alfavärde är

Fondfakta

Ansvarig förvaltare: Stefan Westin

Assisterande förvaltare: Magnus Nicklasson

Fondens startdatum: 2020-10-16

Andelskurs (kr): SEK

Fondförmögenhet (mkr): N/A

Förvaltningsavgift (%): 1,75%

Prestationsbaserad avgift: 20 % på

överkastning jämfört med Dow Jones Global

Index. Andelskursen måste överstiga det s.k.

High Watermark innan eventuell avgift tas ut.

ISIN : SE0014957858

Öppen för handel : Daglig

Minsta investeringsbelopp: 100 kr

Placeringsinriktning

Fonden placerar huvudsakligen i bolag inom eSport, spelutvecklare och underleverantörer till dessa bolag. Antalet innehav i fonden uppgår till cirka 25 – 30 bolag. Fonden är aktivt förvaldat i ett långsiktigt perspektiv.

den extra avkastning som investeraren får justerat för marknadsrisken.

Beta — Ett mått på fondens känslighet för svängningar på marknaden. Betavärdet berättar hur mycket fondens värde förändras procentuellt sett när marknads värde förändras med en procentenhet. Alla nyckeltal beräknas enligt Fondbolagens förenings riktlinjer.