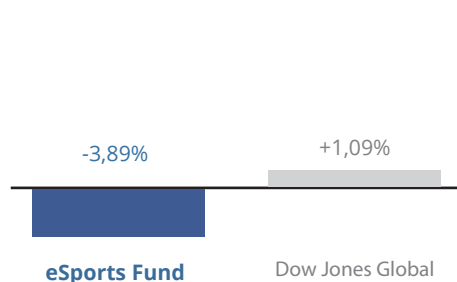


# Månadsbrev

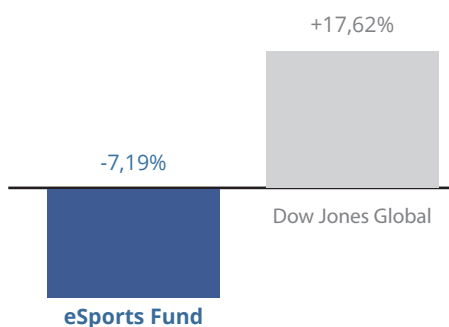
eSports Fund rapport

Juli 2021

## Juli



## Utveckling i år



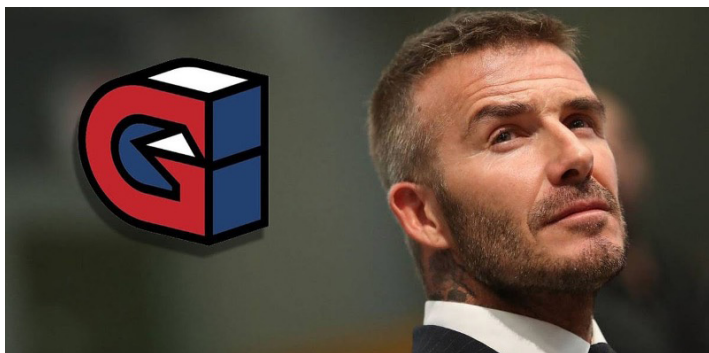
Utveckling i Dow Jones Global Index är uttryckt i SEK.



Stefan Westin, ansvarig förvaltare eSports Fund.

## eSports Fund Juli 2021

Under juli sjönk fonden 3,89 procent. Vårt jämförelseindex Dow Jones Global Index slutade på plus 1,09 procent omräknat till SEK. Deltavirusets spridning samt oron för inflation och stigande räntor bekymrar fortfarande aktiemarknaderna. Det är även oroande hur kinesiska myndigheter agerar mot teknikbolagen vilket medfört att den regulatoriska riskpremien dragits upp.



### Esportlag - Hur tjänar de pengar och skall man investera?

Den senaste tiden har nog varit tuff för de flesta Esportlagen. Under drygt ett år har alla turneringar varit online på grund av Covid-19 epidemin men det är under live-event det finns stora pengar att tjäna. Liknande förutsättningar gäller för övriga stora evenemang som t. ex fotbollsturneringar. All information kring intäkter finns inte alltid tillgänglig för alla Esportlag förutom för de noterade lagen som Guild Esports och Astralis. Noterade bolag har en annan skyldighet att redovisa viktig information som t.ex intäkter. Här är de viktigaste intäktskällorna.

## Avkastning

Avkastning	eSport	DJG-Index
Juli 2021	-3,89%	+1,09%
i år	-7,19%	+17,62%
Sedan start 20-10-16	-3,14%	+21,44%

## Avkastning per månad

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

### 1.Sponsorskap

En säker intäktskälla är sponsorskap vilket också är den viktigaste intäktskällan för ett Esportlag. Den mycket starka tillväxten inom antalet åskådare gör det attraktivt för företag att sponsra och därigenom marknadsföra sina varumärken till den massiva stora publiken. Naturligt är att de vanligaste sponsorerna är företag som har en direkt koppling till Esport och gaming dvs elektronikföretag. Även om t.ex BMW och Mercedes inte har något med Esport eller gaming att göra är de ändå sponsorer till de bästa Esportlagen. Man vill helt enkelt nå ut till den stora publiken.

### 2.Prispengar

Det mest självklara sättet att tjäna pengar är att vinna turneringar men turneringsvinster är inget man kan räkna med. För att vinna tävlingar krävs att man har de bästa spelarna och det kostar mycket pengar. För att fortsätta jämförelsen med fotboll så krävs det att man köper bra spelare och även betalar en signing bonus. Här kan det röra sig om betydande summor. Det gäller att sätta ihop en så bra lag som möjligt och konkurrera om vinsterna i de stora penningstinna turneringarna.

### 3.Streaming och Content

Ett Esportlag är inte enbart intresserade av bra spelare. Det är även av intresse att knyta kända "streamers" till sitt lag. Sponsorer är mest intresserade av att nå ut med sitt varumärke till så många som möjligt. Med hjälp av "streamers" som kan nå ut till hundratusentals åskådare är det tydligt varför sådana personer är av intresse för ett Esportlag. Det blir med andra ord en indirekt nytta att knyta "streamers" till sig.

### 4.Digitala annonser

Användandet av annonser på högt trafikerade webbsidor för information om Esport är ytterligare ett sätt att tjäna pengar. Ett exempel är Liquipedia som är ett nav för all tänkbar information rörande Esport och en mycket bra plats för digital placement.

### 5.Merchandise

Även om merchandise eller varor inte har något direkt med Esport att göra så finns det här ytterligare ett sätt att tjäna pengar. Framgångsrika lag får ett större utrymme i sociala medier vilket kan skapa ett större intresse deras produkter och därigenom generera försäljning och följaktligen intäkter. Lagen behöver heller inte enbart marknadsföra sina egna varor utan kan genom partnerskap marknadsföra och sälja andras produkter. Det finns exempel på lag som ingått partnerskap med t.ex Marvel och NFL.

Frågan kvarstår **om man skall investera i Esportlagen?** Börsnoterade lag är en relativt ny företeelse och det tar viss tid att förstå och sätta sig in i hur de tjänar pengar, hur lagbygget går till och hur mycket det kostar att sätta ihop ett konkurrenskraftigt lag. Danska Astralis bildades 2016 och noterades 2019 till kurs 8,95 DKK. Engelska Guild Esports bildades 2019 och noterades 2020 till kursen 17 pence och har David Beckham som frontfigur och delägare.

Om man tittar bortom pandemin när allt normaliseras igen samt tar i beaktande den starka tillväxten och intresset för Esport och gaming finns det en framtid även för denna typ av bolag i ett investerarperspektiv. Man måste dock räkna med att det kommer att ta tid att få igång lönsamheten, att toppspelare kan värvas av andra lag samt att utspädning är att räkna med längs vägen. Hittills har de två bolagen, som knappt varit börsbolag under normala förhållanden, inte direkt gjort investeringarna glada. För den som är riskvillig och långsiktig kan det vara av värde att titta närmare på de noterade Esportlagen i en tid post corona.

### Utvecklingen för portföljbolagen under Juli

Bäst under månaden gick *Beyond Frames* som steg 16 procent följt av *Frontier Developments* och *Fragbite* vilka båda steg 15 procent. Vårt största innehav *Media and Games Invest* steg 13 procent vilket även *Asetek* gjorde. *MTG* gjorde en stark uppryckning under slutet av månaden och slutade på plus 6 procent. Sämst under juli var *Corsair Gaming*, *Gravity* och *Nintendo* som alla sjönk 12 procent samt *Logitech* som sjönk 9 procent.

### Övriga händelser

*MTG* rapporterade stark omsättningstillväxt inom Esport och ledningen bedömer att man kan genomföra evenemang med publik i slutet av 2021 samt att 2022 blir ett normalt år med live-publik-evenemang. Positivt är även att Dagens Industri skriver om *MTG* som en potentiell uppköpskandidat. *Embracer*-studion *Vertigo Games* skjuter på lanseringen av VR-spelet "After the Fall" till senare under året. *Ubisoft* redovisar minskade intäkter samt senarelägger spelen "Rainbow Six Extraction" (okt-21) och "Riders Republic" (jan-22). *Logitech* startade räkenskapsåret 2022 starkt. Försäljningstillväxten var +66 procent för Q1 räknat i USD och vinsten dubblerad jämfört med föregående år. Bolaget guidar dessvärre för flat full-year revenue vilket mottogs med stor besvikelse på aktiemarknaden.

*Fragbite* noterades den 12/7 och vi var med i IPO:n. Bolaget är intressant ur vårt perspektiv eftersom verksamhetsområdet är mitt i prick, ledningen har en tydlig tillväxtstrategi och de finns intressanta synergier mellan de olika affärsområdena. Sedan noteringen har aktien stigit 15 procent räknat från IPO-kursen på 4 kronor. *Netflix* satsar på gaming vilket har sågats i pressen och av analytiker. Anledningarna är att man anser att *Netflix* helt saknar kunskap om spelutveckling, har ingen spelkatalog och ingen användarbas av spelare.

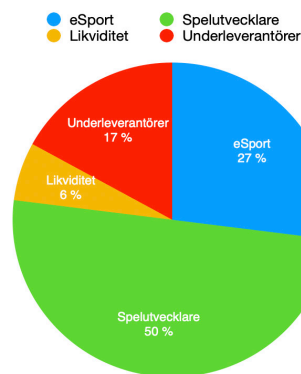
Det började som ett skolprojekt vilket omvandlades till en affärsidé och resulterade i bolaget *Redbeet Interactive* och spelet "Raft". Med sju anställda gör Skövde-bolaget en vinst på 150 miljoner och har en marginal på imponerande 95 procent. *Tencent* har ökat sitt ägande i ett annat Skövde-bolag, *Stunlock Studios*, där man nu är majoritetsägare. Slutligen så redovisades siffror för *Video Games Sales* i USA avseende Juni. Trots tuffa jämförelsetal blev ökningen 2 procent jämfört med föregående år.

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

Fortsatt trevlig sommar!

2021-08-01  
Stefan Westin

## Branschfördelning



Bransch	Andel
1 - eSport	27%
2 - Spelutvecklare	50%
3 - Underleverantörer	17%
4 - Likviditet	6%

## 10 största innehav

Värdepapper	Andel av fond
Media & Games Invest	6,25%
Electronic Arts	6,14%
Take-Two	5,99%
Embracer	5,50%
Frontier Developments	5,39%
MTG	5,28%
Activision Blizzard	5,11%
Remedy	4,57%
Nintendo	4,44%
Asetek	3,91%
<b>Summa tio största innehav</b>	<b>52,58%</b>
Likviditet	6%

## Risk / avkastningsprofil

Lägre risk Högre risk

1 2 3 4 5 **6** 7

## 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](http://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.

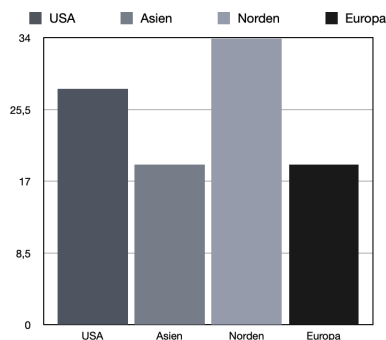
## Förklaringar

**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	19%
4 – Norden	34%

## 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.

## AIFM CAPITAL AB

Box 902  
391 29 Kalmar  
Sverige

Förvaltare: Stefan Westin  
+46 (0)704 44 32 44  
[info@esportfonden.se](mailto:info@esportfonden.se)  
[esportfonden.se](http://esportfonden.se)