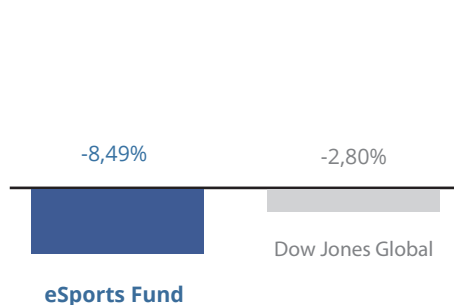


# Månadsbrev

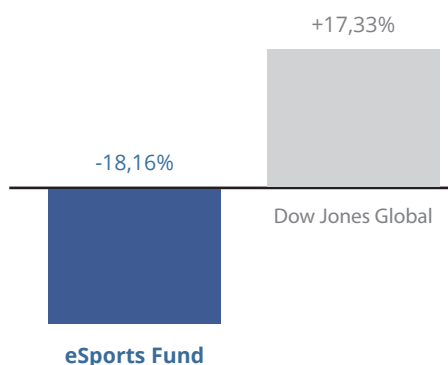
eSports Fund rapport

September 2021

## September



## Utveckling i år



Utveckling i Dow Jones Global Index är uttryckt i SEK.



Magnus Nicklasson, ansvarig förvaltare  
eSports Fund.

## eSports Fund september 2021

Månaden präglades av en hel del oro i makroekonomin och avkastningen för månaden blev -8,49%. Speciellt nyheter från Kina påverkade gaming- och eSportsektorn. Vid förra månadsskiftet kom nya regler i Kina som innebär att ungdomar under 18 år är förbjudna att spela tv/dator-spel mer än tre timmar i veckan. Mer specifikt får denna grupp bara spela en timme, 20-21, fredagar-söndagar. Företag i gamingsektorn är förbjudna att på något sätt tillhandahålla tjänster till ungdomar utanför dessa tider.

Den nervositet som dessa regleringar resulterade i ökade när nyheten om Evergrande kom senare under månaden. Evergrande är Kinas största fastighetsbolag och man är även verksam inom en rad olika andra branscher. Bolaget som har enorma skulder, närmare bestämt drygt 300 miljarder usd, har drabbats av likviditetsproblem och står nu på randen till konkurs vilket fick effekt på världens aktiemarknader då man oroar sig för vilka konsekvenser detta kommer att ha på Kinas fastighetsmarknad, på Kinas ekonomi överlag samt på resten av världen.

## Avkastning

Avkastning	eSport	DJG-Index
September 2021	-8,49%	-2,80%
i år	-18,16%	+17,33%
Sedan start 20-10-16	-14,60%	+21,14%

## 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%	-3,6%	-8,5%	X%	X%	X%

Det går inte att förbise att Kina är en enormt viktig spelare i gaming- och eSportvärlden och att dessa sektorer påverkas direkt eller indirekt av utvecklingen i Kina. Nyheterna i Kina fick direkta effekter på många bolag inom eSport och gaming, inte minst på spelutvecklare. Kina är den största gamingmarknaden i världen och har mer än 700 miljoner aktiva gamers. Samtidigt gäller det att inte mista sitt perspektiv.

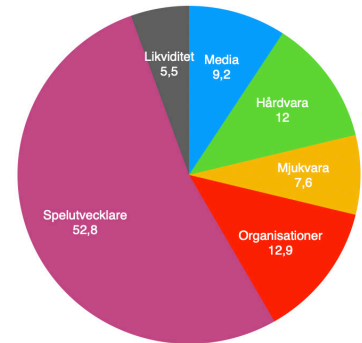


Tar vi de nya reglerna för ungdomar exempelvis, så utgör inte denna grupp så stor del av intäkterna för t.ex. spelutvecklare som man kan tro. Enligt de i Kina två största gamingbolagen, Tencent och Netease rapporter, så utgör endast denna grupp ett par % av intäkterna. Denna typ av restriktioner är heller ingen nyhet. Kina har sedan 2005 jobbat för att motverka spelberoende hos ungdomar. Det finns redan restriktioner på plats sedan 2019 som innebär att ungdomar under 18 år max får spela en och en halv timme per dag. Det finns såklart en risk att dessa restriktioner påverkar ungdomars engagemang för gaming och eSport. Vidare tappar man en stor möjlighet att träna ungdomar i eSport. Ungdomar är dock duktiga på att hitta kryphål och tidigare restriktioner har kunnat undvikas genom att exempelvis logga på via sina föräldrars konton. Att Kina är världens största gamingmarknad kommer troligen heller ej förändras. Av Kinas 25-35-åringar spelar 9/10 personer tv/dator-spel dagligen. Vidare blir restriktionerna något tvetydiga. För samtidigt som dessa införs så satsar staten Kina enormt på eSport. Shanghai stödjer exempelvis bygget av en 898 miljoner usd eSport-arena och Kina ger enorma bidrag till olika eSportlag och turneringar.

Sådana här tider skapar fina möjligheter. Gaming- och eSportsegmentet har drabbats hårt under året och värderingarna har kommit ner väsentligt samtidigt som att den finansiella hälsan och pipelinen framåt ofta ser mycket bra ut. Trots att vi börjar återgå till normala liv efter pandemin så växer gamingsektorn och förväntas fortsätta växa i en stadig takt. Därtill skapas förutsättningar för eSporten då möjligheten att hålla live events åter blir möjligt. Enligt en större undersökning i USA genomförd av United Talent "Covid-19´s lasting impact on the entertainment industry" så är 40 % av konsumenterna beredda att spendera mer pengar på gaming och eSport än under pandemin och ungefär lika stor andel är beredda att spendera lika mycket pengar som under pandemin. Pandemin har fungerat som en accelerator och fått in mer människor i ekosystemet, men efterfrågan fortsätter tydligt att öka och kommer framåt att översättas till pengar och avkastning.

2021-10-05  
Magnus Nicklasson

## Branschfördelning



Bransch	Andel
1 - Media	9,2%
2 - Hårdvara	12%
3 - Mjukvara	7,6%
4 - Organisationer	12,9%
5 - Spelutvecklare	52,8%
6 - Likviditet	5,5%

## 10 största innehav

Värdepapper	Andel av fond
MTG	6,63%
Electronics Arts	6,25%
Activision Blizzard	5,80%
Take Two Interactive	5,27%
Media and Games Invest	4,80%
Huya	4,43%
Remedy Entertainment	4,43%
Unity	4,32%
Corsair Gaming	4,22%
Nvidia	4,05%
<b>Summa tio största innehav</b>	<b>50,2%</b>
Likviditet	5,5%

## 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.

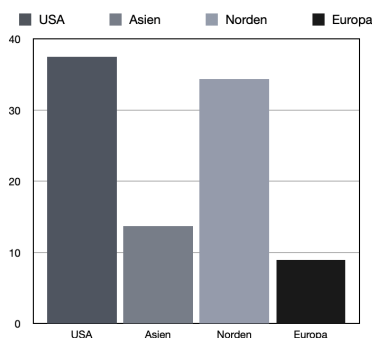
### Förklaringar

**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	37,5%
2 – Asien	13,7%
3 – Europa	9,0%
4 – Norden	34,3%

### 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: 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

Tillsynsmyndighet: aifm-capital

### 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 nycketal beräknas enligt Fondbolagens förenings riktlinjer.

### AIFM CAPITAL AB

Box 902  
391 29 Kalmar  
Sverige

Förvaltare: Magnus Nicklasson

+46 (0)702 61 78 79

[info@esportfonden.se](mailto:info@esportfonden.se)

[esportfonden.se](http://esportfonden.se)