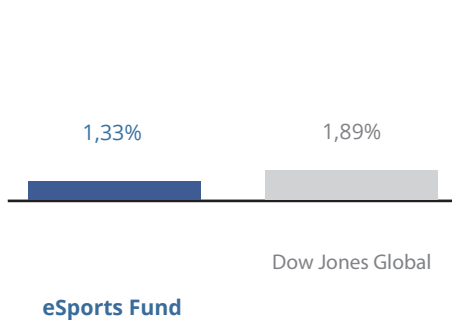


# Månadsbrev

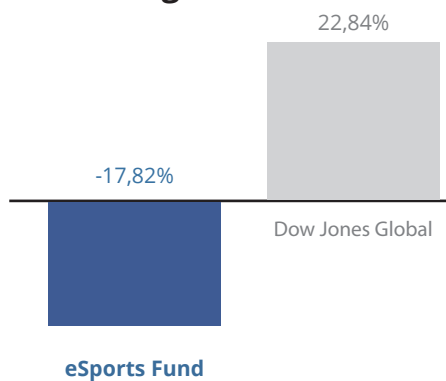
eSports Fund rapport

November 2021

## november



## Utvveckling i år



Utvveckling i Dow Jones Global Index är uttryckt i SEK.



Magnus Nicklasson, ansvarig förvaltare  
eSports Fund.

## eSports Fund november 2021

November var återigen en ganska stillastående månad med en avkastning på +1.3 %. Nyheter om den nya omikron-varianten av coronaviruset har inneburit direkta effekter för eSport-segmentet då vi kan konstatera att ett flertal turneringar framöver som planerats att genomföras live istället har fått gå över till digitalt format. Esport befinner sig i ett väldigt intressant läge när världen öppnar upp igen och det är så klart negativt när restriktioner återigen införs. Med detta sagt menar vi att segmentet nått en botten med attraktiva ingångsmöjligheter. Att exakt veta när världen går tillbaka till det normala igen är omöjligt att förutspå men när så sker står eSport inför stora möjligheter.

Många av de större spelutvecklarna gav ut kvartalsrapporter under månaden. Majoriteten visade på positiva resultat med bra kassaflöden och stigande marginaler. Dessutom har många av spelutvecklarna intressanta lanseringar framöver. Till detta trots är värderingarna historiskt låga samtidigt som gaming-sektorn växer kontinuerligt oavsett omvärldsfaktorer. När det i världen råder brist på komponenter av olika slag samt logistikproblem är det fördelaktigt att utveckla mjukvara i form av spel. Därtill är marginalerna goda gällande mjukvara och det finns möjligheter till en stark tillväxt.

## Avkastning

Avkastning	eSport	DJG-Index
November 2021	1,33%	1,89%
i år	-17,82%	22,84%
Sedan start 20-10-16	-14,23%	26,84%

## 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%	-0,9%	+1,3%	X%

Vi menar att man som investerare därför bör överväga spelutvecklare. När vi väljer ut spelutvecklare väljer vi bolag med breda produktportföljer och som är duktiga på att skapa en community kring sina spel. Lyckas man som spelutvecklare med att utveckla ett community är möjligheten för ökade intäkter genom återkommande köp stor. Esport är ett viktigt verktyg för spelutvecklarna för att kunna skapa ett sådant community.

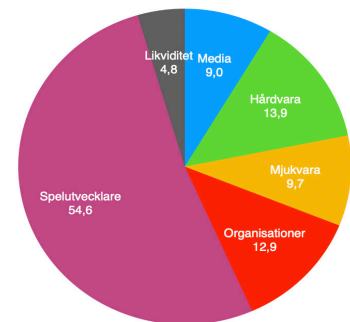


I början av november hölls världsmästerskapen i League of Legends i Reykjavik. Detta har historiskt sett varit ett av de största eSport-eventen för året. Så blev fallet även detta år då finalen sågs som mest av så mycket som 73.8 miljoner tittare. Detta är en ökning av ca 60 % jämfört med 2020. Mästerskapet togs hem av ett kinesiskt lag – Edward Gaming. Att eSport är stort i Kina blev väldigt tydligt efter denna vinst. Man räknar med att det finns ungefär 400 miljoner eSport-fans i Kina. Efter vinsten var euforin total. Enorma folkmassor firade högljutt på gatorna. Även statlig media gick ut med gratulationer. Detta kan tyckas paradoxalt då man inte för så länge sedan implementerade restriktioner gällande ungdomar och gaming. Staten Kina sänder dubbla signaler gällande eSport. De har uttalat sig negativt och infört restriktioner av olika slag gällande ungdomars gaming samtidigt som man har satsat stora resurser på olika eSport-projekt.

När vi väl är inne på League of Legends, så har det under månaden rapporterats om att Riot Games som är ansvarig utvecklare av spelet, är i dialog med den Olympiska kommittén om att ha med League of Legends som en olympisk gren i OS. Detta skulle vara ett enormt lyft för eSporten och öka medvetenheten kring detta segment, samtidigt som gränserna mellan vanlig sport och eSport suddas ut.

*Magnus Nicklasson 2021-12-04*

## Branschfördelning



Bransch	Andel
1 - Media	9,0%
2 - Hårdvara	13,9%
3 - Mjukvara	9,7%
4 - Organisationer	12,9%
5 - Spelutvecklare	54,6%
6 - Likviditet	4,8%

## 10 största innehav

Värdepapper	Andel av fond
Nvidia	6,32%
MTG	6,05%
Unity	5,83%
Take Two Interactive	5,61%
Electronic Arts	5,41%
Activision Blizzard	4,82%
Huya	4,52%
Media and Games Invest	4,49%
Remedy Entertainment	4,34%
THQ Nordic AB	4,20%
<b>Summa tio största innehav</b>	<b>51,59%</b>
Likviditet	4,8%

## 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.

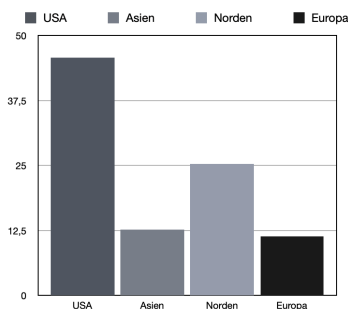
## Förklaringar

**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	45,8%
2 – Asien	12,7%
3 – Europa	11,4%
4 – Norden	25,3%

## 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)