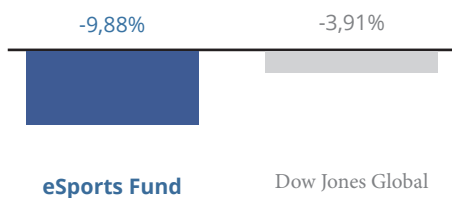


Månadsbrev

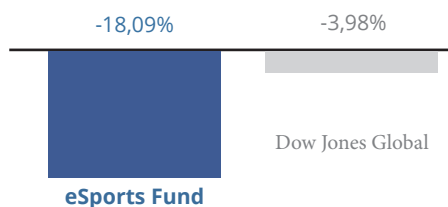
eSports Fund rapport

April 2022

April



Utveckling i år



Utveckling i Dow Jones Global Index är uttryckt i SEK.



Magnus Nicklasson, ansvarig förvaltare
eSports Fund.

eSports Fund April 2022

April var en dyster månad sett till avkastningen och månadens avkastning för fonden slutade på -9.9 %, att jämföra med jämförelseindex -3.9 %. De stora samtalsämnena under månaden, som nog ej undgått någon, var ränta och inflation. För att komma till bukt med den skenande inflationen måste räntehöjningar genomföras. Dessa fakta är välkända och är nu till stor del inprisat i aktiemarknaden. Det som är okänt är hur aggressivt räntan kommer höjas och hur lång tid det tar innan inflationen går ner och till vilket pris. Dessa omständigheter kommer påverka utvecklingen av aktiemarknaden. Världens aktieindex har på många håll gått ner 20% och mer hittills i år. Detta ger dock inte hela bilden. Tittar man på olika index enskilda aktier så har framför allt tillväxtaktier påverkats negativt, vilket eSport och gaming-bolag är i många fall. Det är inte ovanligt att se nedgångar nu på 50-80 % från högsta nivåer. Det är omöjligt att försöka träffa botten men man kan konstatera att många av denna typ av bolag nu har kommit ner till historiskt låga nivåer.

Avkastning

Avkastning	eSport	DJG-Index
April 2022	-9,88%	-3,91%
i år	-18,09%	-3,98%
Sedan start 20-10-16	-30,32%	24,22%

Avkastning per månad

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



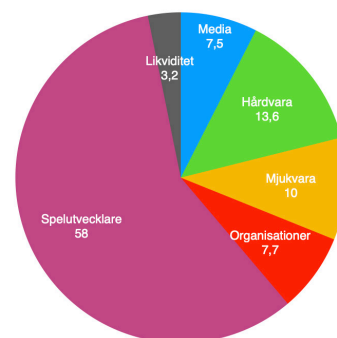
Live events för eSport, har som vi påtalat i tidigare rapporter, börjat genomföras igen. Kommande månad – maj, har alltid varit den mest aktiva månaden för sådana events och i år är inget undantag. Exempelvis spel som Overwatch, League of Legends och Counter-Strike kommer vara föremål för stora events. Det populära spelet Dota 2 kommer ha sitt första stora live event sedan pandemins start – ESL One Major i Stockholm.

Newzoo som är den ledande aktören gällande analyser av eSport och Gaming släppte under april sin årliga eSport-rapport. Där konstateras bl.a. att intresset för eSport fortsätter att kraftigt öka och under 2022 kommer esport-publiken passera 500 miljoner. Newzoo delar upp publiken i "occasional viewers" som tittar på eSport mindre än en gång i månaden och "eSport enthusiasts" som tittar på eSport mer än en gång i månaden. Grupperna utgör nu ungefär hälften var av publiken. Det som framför allt har drivit tillväxten är nya spel som blir föremål för eSport, som exempelvis Valorant, eSportens framtåg inom mobilspel och att eSporten börjar öka i popularitet i tillväxtmarknader så som Latinamerika och Afrika. Många av de stora aktörerna i branschen satsar just på mobilspel i tillväxtmarknader för tillfället, för att göra eSport så tillgängligt som möjligt. Även branschens omsättning ökar och beräknas att landa på ca 1,4 miljarder USD för 2022. Sponsring är fortfarande den solklart största intäktskällan, och står för ca 60 % av branschens totala omsättning men eSports-bolag börjar bli bättre på att diversifiera sina intäktskällor vilket är positivt.

För att fortsätta på ämnet statistik så släpptes under månaden färsk siffror avseende gaming-tillbehör. Detta segment växer tvåsiffrigt och en stor anledning till detta anges vara eSporten. Esportens snabba framfart har ökat efterfrågan av avancerade keyboards, hörlurar m.m. Kina lyfts fram som en region där detta är särskilt gällande.

Magnus Nicklasson 2022-05-03

Branschfördelning



Bransch	Andel
1 - Media	7,5%
2 - Hårdvara	13,6%
3 - Mjukvara	10,0%
4 - Organisationer	7,7%
5 - Spelutvecklare	58,0%
6 - Likviditet	3,2%

10 största innehav

Värdepapper	Andel av fond
Activision Blizzard	7,82%
Electronic Arts	7,30%
Take Two Interactive	6,33%
Ubisoft	5,73%
Nvidia	5,05%
Remedy Entertainment	5,02%
Capcom	4,66%
Nintendo	4,64%
Beyond Frames	4,44%
Corsair Gaming	4,20%
Summa tio största innehav	55,19%
Likviditet	3,2%

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. 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

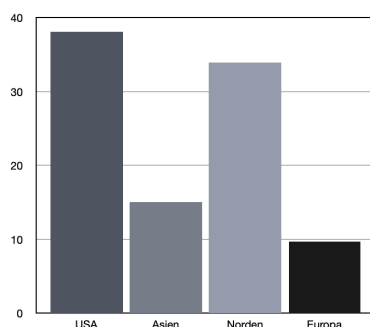
Jämförelseindex — Fondens jämförelseindex är Dow Jones Global Index. Andelskursen för fonden sätts före den tidpunkt då kursen för index hämtas. Detta kan ibland medföra att en jämförelse mellan dem kan bli missvisande.

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

■ USA ■ Asien ■ Norden ■ Europa



Bransch	Andel
1 – USA	38,1%
2 – Asien	15,1%
3 – Europa	9,7%
4 – Norden	33,9%

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 (%): *1,90%

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

Tillägg*: Ny fast avgift på 1,90 % samt prestationsbaserad avgift upphör *fr.o.m*

2022-03-04

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

esportfonden.se