

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

Rapport annuel de la direction sur le rendement du fonds

Le présent rapport annuel de la direction sur le rendement du Fonds contient les faits saillants financiers, mais non les états financiers annuels complets du fonds de placement. Vous pouvez obtenir les états financiers annuels du Fonds gratuitement, sur demande, en composant le 1-844-370-4884, en nous écrivant à Evolve Funds, 40 King Street West, Suite 3404, Toronto (Ontario) M5H 3Y2, ou encore en visitant notre site Web, à l'adresse www.evolveetfs.com, ou celui de SEDAR, à l'adresse www.sedar.com. Vous pouvez également obtenir de cette façon les politiques et procédures de vote par procuration du fonds de placement, le dossier de vote par procuration ou l'information trimestrielle.

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

Objectif et stratégies de placement

Le FNB indiciel jeux électroniques Evolve (le « Fonds ») cherche à reproduire, autant qu'il est raisonnablement possible de le faire et avant déduction des frais, le rendement de l'indice Solactive eGaming (l'« indice de référence ») ou de tout indice qui le remplace. Le Fonds investit principalement dans des actions de sociétés cotées au pays et ailleurs dans le monde, et d'autres émetteurs exploitant des activités commerciales dans le secteur du jeu.

Risque

Au cours de la période visée par le présent rapport, aucun changement apporté au Fonds n'a modifié considérablement le niveau de risque associé à un placement dans le Fonds. Les investisseurs éventuels devraient lire le plus récent prospectus du Fonds et examiner la description des risques qui s'y trouve.

Résultats d'exploitation

Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2022, les parts de FNB couvertes ont dégagé un rendement de -29,6 %, comparativement à un rendement de -28,7 % pour l'indice Solactive eGaming PR CAD Hedged. L'écart entre le rendement des parts couvertes et celui de l'indice de référence est principalement attribuable aux frais de gestion et d'administration majorés des taxes de vente applicables, aux stratégies de négociation et de couverture du portefeuille ainsi qu'à l'hypothèse selon laquelle toutes les distributions versées par le fonds de placement ont été réinvesties dans des titres supplémentaires, tandis que le rendement de l'indice est uniquement fondé sur le rendement du cours. Au 31 décembre 2022, l'actif net du Fonds s'établissait à 26,0 millions de dollars.

Commentaires du gestionnaire de portefeuille

Les confinements liés à la COVID-19 en 2021 et au début de 2022 ont fait grimper la popularité du jeu vidéo en ligne, les consommateurs ayant cherché des options de divertissement à domicile sécuritaires en période de quarantaine. Le jeu vidéo en ligne est aujourd'hui l'une des plus importantes plateformes de divertissement, car 79 % de la population mondiale s'adonne d'une manière ou d'une autre au jeu vidéo en ligne et au jeu vidéo¹. Même lorsque les confinements ont été levés, le cours des actions dans l'industrie du vidéoludique est resté relativement stable en raison de la part importante des revenus par abonnement dont bénéficient souvent les sociétés de ce secteur. En fait, le marché mondial du jeu vidéo par abonnement était évalué à 7,82 milliards de dollars en 2021 et il devrait croître pour atteindre 14,71 milliards de dollars d'ici 2027, soit un TCAC de 10,68 % pour la période prévisionnelle allant de 2022 à 2027².

Malgré sa popularité, l'industrie du vidéoludique a fait face à certains vents contraires au cours de l'année, comme les limites imposées par le gouvernement chinois aux jeux vidéo en ligne et la diminution du nombre de nouveaux jeux sur le marché. Le gouvernement chinois a renforcé les restrictions imposées aux jeunes joueurs de jeux vidéo en ligne, leur interdisant de jouer à des jeux vidéo les jours d'école et limitant leur utilisation à une heure par jour les soirs de fin de semaine et de congés fériés³. L'année 2022 a également été difficile pour les lancements de nouveaux jeux vidéo, le développement de nombreux titres populaires ayant été retardé en raison des restrictions relatives à la COVID-19. Toutefois, on s'attend à ce que le rythme des lancements de nouveaux jeux s'accélère à l'approche de 2023 et en 2024, et on prévoit la mise en marché de titres classiques cultes et de seconds volets hautement attendus⁴. L'année a également été marquée par de nombreuses fusions et acquisitions dignes de mention dans l'industrie vidéoludique, comme l'acquisition d'Activision Blizzard Inc., un avoir du Fonds, par Microsoft en contrepartie d'une somme de près de 70 milliards de dollars, annoncée le 18 janvier 2022⁵. Si elle est menée à bien, cette transaction sera la plus grande acquisition jamais réalisée par Microsoft ainsi que la plus grande acquisition de l'histoire de l'industrie du vidéoludique. Toutefois, en décembre, la Federal Trade Commission (FTC) a annoncé qu'elle chercherait à bloquer l'acquisition en raison de préoccupations anticoncurrentielles. Selon la FTC, le fabricant de la Xbox aurait le contrôle de franchises de jeux vidéo de premier plan, ce qui lui permettrait de nuire à la concurrence dans le domaine des consoles de jeux haute performance et des services d'abonnement en refusant ou en limitant l'accès des rivaux à son contenu populaire⁷. Également en janvier 2022, Take-Two Interactive, un avoir du Fonds, a annoncé l'acquisition de Zynga en contrepartie de 12,7 G\$ (Zynga était également un avoir du Fonds, jusqu'à la réalisation de l'acquisition en mai 2022)⁶. Même Nintendo Co Ltd., un autre avoir du Fonds, qui n'a jamais été active sur le plan des fusions et acquisitions, a acquis quelques studios comme Dynamo Pictures et SRD Co Ltd⁸.

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

Le 7 novembre dernier, Activision Blizzard Inc. a annoncé d'excellents résultats pour son troisième trimestre, dépassant les prévisions de son bénéfice par action (BPA) et de son chiffre d'affaires. Les analystes avaient prévu un BPA de 0,42 \$ par action, mais le BPA au T3 2022 était de 0,55 \$ par action⁹. Le chiffre d'affaires net d'Activision Blizzard s'est établi à 1,78 milliard de dollars, comparativement à 2,07 milliards de dollars au troisième trimestre de 2021¹⁰. Electronic Arts (EA), un avoir du Fonds, a annoncé en novembre les résultats financiers de son deuxième trimestre clos le 30 septembre, soit un bénéfice dilué par action de 1,07 \$, comparativement à 1,02 \$ à la fin du trimestre correspondant de 2021. Le bénéfice net total a également légèrement augmenté à 299 millions de dollars comparativement à 294 millions de dollars pour la même période. En fait, le trimestre a marqué plusieurs étapes importantes pour cette société de jeux vidéo, notamment la croissance de son réseau de joueurs EA, qui comptait plus de 600 millions de comptes actifs à la fin du trimestre, et le lancement le plus réussi de l'histoire de la franchise, soit de FIFA 23, qui a attiré plus de 10,3 millions de joueurs dès la première semaine. EA a également racheté 2,6 millions d'actions à raison de 325 millions de dollars au cours du trimestre, ce qui porte le total pour les douze derniers mois à 10,0 millions d'actions pour 1,295 milliard de dollars¹¹. Take-Two Interactive a fait état de résultats nuancés lorsqu'elle a annoncé, en novembre 2022, ses résultats du deuxième trimestre de l'exercice 2023. Au cours du trimestre, les produits nets ont augmenté de 62 % pour s'établir à 1,4 milliard de dollars, comparativement à 858,2 millions de dollars au deuxième trimestre de l'exercice précédent. Les dépenses de consommation récurrentes ont augmenté de 95 % et ont représenté 79 % du total des produits nets conformément aux PCGR. La perte nette s'est toutefois établie à 257,0 millions de dollars, ou 1,54 \$ par action, comparativement à un bénéfice net de 10,2 millions de dollars, ou 0,09 \$ par action après dilution, pour la période correspondante de 2021¹². La société de jeux vidéo a également révisé ses perspectives de bénéfice pour le début de 2023, indiquant qu'il serait considérablement inférieur à ce qui avait été prévu¹³.

Contribution au rendement

Pour la période de 12 mois close le 31 décembre 2022, Activision Blizzard Inc. a été le principal artisan du rendement du Fonds, suivie de Nexon Co. Ltd. et de Capcom Co. Ltd. Activision Blizzard Inc., NetEase Inc. et Electronic Arts Inc. étaient les avoirs ayant la pondération la plus élevée du Fonds.

1) <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022>

2) <https://www.businesswire.com/news/home/20220427005916/en/Subscription-based-Gaming-Global-Market-Report-2022---Mobile-Gaming-to-Drive-Growth---ResearchAndMarkets.com>

3) <https://www.nytimes.com/2021/08/30/business/media/china-online-games.html>

4) <https://www.gameinformer.com/2022>

5) <https://news.microsoft.com/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/>

6) https://techcrunch.com/2022/05/23/take-two-completes-acquisition-of-mobile-games-giant-zynga/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAC1_uShlk1pa61yNCRtQSi5tZtViuXEfV4-XCHp_MUvpj2A2BcbSARyOwT0uTeCp1xDftahD9AxLVHhGf6ZsFjp-ONa8Y7517cmi19GfNinF4-DsePLiVIQRiWbuvzTEj25pEyOYPvYgbvg2e_

7) <https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2022/12/ftc-seeks-block-microsoft-corps-acquisition-activision-blizzard-inc>

8) <https://www.theringer.com/video-games/2022/8/19/23308468/video-games-acquisitions-mergers-microsoft-sony-tencent-embracer>

9) <https://www.shacknews.com/article/133006/activision-blizzard-q3-2022-earnings-beat-eps-revenue>

10) <https://investor.activision.com/static-files/67c7ad10-e540-4152-a3e4-5323b329920a>

11) <https://ir.ea.com/press-releases/press-release-details/2022/Electronic-Arts-Reports-Q2-FY23-Financial-Results/default.aspx>

12) <https://ir.take2games.com/static-files/27859172-09f8-464a-b800-c7c0f15556ab>

13) <https://www.cnbc.com/2022/11/07/take-two-interactive-ttwo-q2-2023-earnings.html>

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

Événements récents

Au cours de l'exercice terminé le 31 décembre 2022, la pandémie de COVID-19 a persisté et des gouvernements dans le monde ont continué de prendre des mesures sans précédent pour freiner la propagation de la maladie. Ces événements ont entraîné un niveau élevé d'incertitude et de volatilité sur les marchés financiers et ont eu des répercussions majeures sur les entreprises et les consommateurs dans tous les secteurs. La durée et les conséquences de ces événements sont inconnues à l'heure actuelle, ce qui empêche d'estimer l'impact financier sur les placements.

Opérations entre parties liées

Evolve Funds Group Inc. (le « gestionnaire ») se conforme à ses politiques et procédures actuelles à l'égard des placements auprès des émetteurs liés et se rapporte régulièrement au Comité d'examen d'investissement.

Frais de gestion

Les frais de gestion sont calculés en fonction d'un taux de 0,70 % par année de la valeur liquidative moyenne quotidienne du Fonds. Les frais sont cumulés quotidiennement et généralement payés tous les mois. Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2022, le Fonds a engagé des frais de gestion de 326 884 \$. Ces frais de gestion ont été encaissés par le gestionnaire dans le cadre de l'exploitation quotidienne du Fonds, qui comprend notamment la gestion du portefeuille, la maintenance des systèmes de portefeuille utilisés pour la gestion du Fonds, le maintien du site Web www.evolveetfs.com et la prestation de l'ensemble des autres services comme le marketing et la promotion.

Frais d'administration

Les frais d'administration sont calculés en fonction d'un taux de 0,15 % par année de la valeur liquidative moyenne quotidienne du Fonds. Les frais sont cumulés quotidiennement et généralement payés tous les mois. Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2022, le Fonds a engagé des frais d'administration de 70 047 \$. Ces frais d'administration sont encaissés par le gestionnaire pour les frais d'exploitation du Fonds, qui comprennent notamment, mais sans s'y limiter : les frais d'expédition et d'impression des rapports périodiques aux porteurs de parts; les frais payables à l'agent chargé de la tenue des registres et agent des transferts et au dépositaire; les frais raisonnables que le gestionnaire ou ses agents ont engagés dans le cadre de leurs obligations courantes envers le Fonds; les frais engagés par les membres du CEI liés au CEI; les frais liés à la conformité au Règlement 81-107; les frais liés à l'exercice, par un tiers, des droits de vote rattachés aux procurations; les primes d'assurance pour les membres du CEI; les honoraires payables aux auditeurs et aux conseillers juridiques du Fonds; les frais de dépôts réglementaires, les frais de bourse et de licence et les frais de CDS; les frais liés à la conformité à l'ensemble des lois, aux règlements et aux politiques applicables, y compris les frais liés aux exigences de dépôt continues, comme les frais de rédaction et de dépôt des prospectus; les honoraires des avocats, des comptables et des auditeurs; les frais du fiduciaire, du dépositaire et du gestionnaire engagés relativement à des questions qui ne relèvent pas du cours normal des activités du Fonds. Les frais d'administration que le Fonds verse au gestionnaire au cours d'une période donnée peuvent être inférieurs ou supérieurs aux frais d'exploitation que le gestionnaire engage pour le Fonds.

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

Faits saillants financiers

Les tableaux suivants présentent des informations financières clés sur le Fonds et visent à aider les lecteurs à comprendre ses résultats financiers pour la période indiquée.

Actif net par part du Fonds¹

	31 décembre 2022	31 décembre 2021	31 décembre 2020	31 décembre 2019
Pour les périodes terminées les :	(\$)	(\$)	(\$)	(\$)
Parts de FNB couvertes – actif net par part				
Actif net par part au début de la période	34,66	37,14	22,31	20,00
Augmentation (diminution) liée à l'exploitation :				
Total des produits	0,36	0,35	0,26	0,16
Total des charges	(0,36)	(0,48)	(0,47)	(0,24)
Gains (pertes) réalisés	(6,27)	1,82	2,20	0,11
Gains (pertes) latents	(4,31)	(5,33)	14,89	2,50
Augmentation (diminution) totale liée à l'exploitation²	(10,58)	(3,64)	16,88	2,53
Distributions :				
Gains en capital	-	(0,16)	(0,06)	-
Remboursement de capital	(0,20)	(0,04)	-	(0,03)
Total des distributions annuelles³	(0,20)	(0,20)	(0,06)	(0,03)
Actif net par part à la fin de la période	24,21	34,66	37,14	22,31

- 1 Ces renseignements proviennent des états financiers annuels audités du Fonds aux 31 décembre 2022, 2021, 2020 et 2019. Le Fonds a commencé ses activités le 13 juin 2019.
- 2 L'actif net et les distributions sont fonction du nombre réel de parts en circulation à la date considérée. L'augmentation (la diminution) liée à l'exploitation se fonde sur le nombre moyen pondéré de parts en circulation au cours de la période.
- 3 Les distributions ont été payées au comptant ou réinvesties dans des parts additionnelles du Fonds, ou les deux. Comme les chiffres ont été arrondis, les distributions réelles peuvent varier légèrement.

Ratios et données supplémentaires du Fonds

	31 décembre 2022	31 décembre 2021	31 décembre 2020	31 décembre 2019
Parts de FNB couvertes – ratios et données supplémentaires				
Valeur liquidative totale (\$) ⁴	26 023 689	58 049 592	41 783 501	2 231 075
Nombre de parts en circulation ⁴	1 075 000	1 675 000	1 125 000	100 000
Ratio des frais de gestion ⁵	0,94 %	0,97 %	0,96 %	0,99 %
Ratio des frais d'opérations ⁶	0,13 %	0,17 %	0,42 %	0,98 %
Taux de rotation du portefeuille ⁷	48,23 %	90,93 %	31,35 %	28,57 %
Valeur liquidative par part (\$)	24,21	34,66	37,14	22,31
Cours de clôture (\$)	24,03	34,54	37,26	22,32

- 4 Ces renseignements sont présentés aux 31 décembre 2022, 2021, 2020 et 2019.
- 5 Le ratio des frais de gestion est établi d'après le total des charges plus la taxe de vente harmonisée (exclusion faite des distributions, des commissions et des autres coûts de transaction du portefeuille) de la période indiquée et est exprimé en pourcentage annualisé de la valeur liquidative quotidienne moyenne au cours de la période.
- 6 Le ratio des frais d'opérations représente le total des commissions et des autres coûts de transaction du portefeuille, exprimé en pourcentage annualisé de la valeur liquidative quotidienne moyenne au cours de la période.
- 7 Le taux de rotation du portefeuille indique dans quelle mesure le gestionnaire de portefeuille du Fonds gère activement les placements de celui-ci. Un taux de rotation de 100 % signifie que le Fonds achète et vend tous les titres de son portefeuille une fois au cours de la période. Plus le taux de rotation au cours d'une période est élevé, plus les frais d'opérations payables par le Fonds au cours de la période sont élevés, et plus il est probable qu'un investisseur réalisera des gains en capital imposables au cours de la période. Il n'y a pas nécessairement de lien entre un taux de rotation élevé et le rendement d'un fonds.

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

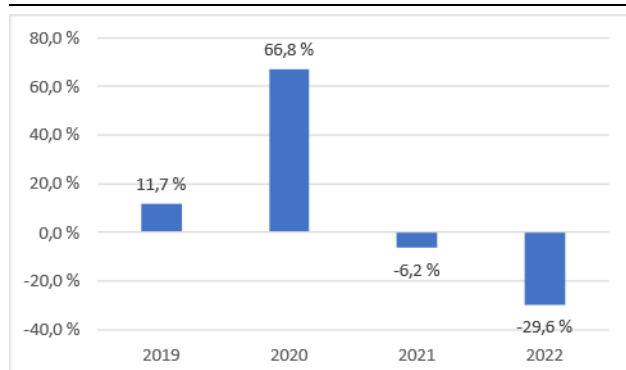
Rendement passé

Les renseignements sur le rendement ne tiennent pas compte des frais de souscription, de rachat et de distribution, de l'impôt sur le résultat à payer par les porteurs de parts, ni des frais optionnels qui, s'il y a lieu, auraient pour effet de réduire le rendement. Les données sur le rendement supposent que toutes les distributions effectuées par le Fonds au cours des périodes indiquées ont été réinvesties dans des titres additionnels du Fonds. Le rendement passé du Fonds n'est pas nécessairement indicatif de son rendement futur.

Rendements annuels

Les graphiques ci-après présentent le rendement des parts de FNB couvertes pour chacun des exercices indiqués. Ils indiquent, en pourcentage, quelle aurait été la variation à la hausse ou à la baisse, au dernier jour d'un exercice, d'un placement effectué le premier jour de chaque exercice.

Parts de FNB couvertes HERO¹



¹ Les activités liées aux parts de FNB couvertes ont commencé le 13 juin 2019.

Rendement composé annuel

Le tableau ci-dessous indique le rendement total composé annuel historique des parts de FNB couvertes. Les rendements concernent la période close le 31 décembre 2022. Pour une analyse du rendement relatif du Fonds par rapport à celui de l'indice, se reporter à la rubrique « Résultats d'exploitation » du « Rapport de la direction sur le rendement du fonds ».

	Depuis la création ¹ (%)	1 an (%)	3 ans (%)
Parts de FNB couvertes	6,0	(29,6)	3,3
Indice Solactive eGaming PR CAD Hedged	7,6	(28,7)	4,8

¹ Depuis la date de création le 13 juin 2019.

Aperçu du portefeuille

25 principaux titres

Titre	Pourcentage de la valeur liquidative (%)
Activision Blizzard Inc.	10,2
NetEase Inc., certificat américain d'actions étrangères	9,8
Electronic Arts Inc.	9,8
Nintendo Company Limited, certificat américain d'actions étrangères	9,6

FNB indiciel jeux électroniques Evolve

31 décembre 2022

25 principaux titres (suite)

Titre	Pourcentage de la valeur liquidative (%)
NEXON Company Limited	7,2
Take-Two Interactive Software Inc.	6,6
Roblox Corporation	5,9
Bandai Namco Holdings Inc.	5,1
Capcom Company Limited	3,2
NCSOFT Corporation	2,9
Krafton Inc.	2,5
Konami Holdings Corporation	2,4
Koei Tecmo Holdings Company Limited	2,2
Square Enix Holdings Company Limited	2,1
Embracer Group AB	2,1
Netmarble Corporation	1,5
Sega Sammy Holdings Inc.	1,3
Playtika Holding Corporation	1,3
Ubisoft Entertainment SA, certificat américain d'actions étrangères	1,3
AppLovin Corporation	1,2
CD Projekt SA	1,1
Kakao Games Corporation	1,1
International Games System Company Limited	0,9
Pearl Abyss Corporation	0,8
DeNA Company Limited	0,6
Total	92,7

Répartition sectorielle

Portefeuille par catégorie	Pourcentage de la valeur liquidative (%)
Actions	
Services de communication	71,4
Biens de consommation discrétionnaire	6,7
Technologies de l'information	21,5
Actifs dérivés	0,6
Passifs dérivés	(1,7)
Trésorerie et équivalents de trésorerie	2,3
Autres actifs, moins les passifs	(0,8)
Total	100,0

L'aperçu du portefeuille peut changer en raison des opérations que réalise le Fonds. Des mises à jour trimestrielles sont disponibles sur notre site Web, à l'adresse www.evolveetfs.com.



FNB indiciel jeux électroniques Evolve