

# FNB indiciel jeux électroniques Evolve

HERO investit dans des titres de participation de sociétés cotées l'échelle nationale et mondiale, avec des activités industrie du jeu électronique.



SYMBOLE FNB: HERO (Hedged)

---

## APERÇU MACROÉCONOMIQUE:

Les décomptes finaux de 2020 pour l'industrie du jeu ont été publiés en janvier par NPD Group, et ont montré des dépenses de jeux américaines record de 56,9 milliards de dollars au cours de l'année. Cela représente une augmentation de 27 % par rapport à 2019. Ces chiffres s'expliquent en partie par le fait qu'un nombre croissant de personnes se sont tournées vers les jeux comme passe-temps pendant les périodes de fermeture dues à la pandémie.

Les logiciels représentent la part du lion (86%) de ce chiffre, les dépenses en contenu de jeu atteignant 48,9 milliards de dollars en 2020. Les ventes de logiciels comprennent les jeux physiques et numériques, les DLC et les abonnements sur les plateformes console, cloud, mobile, portable, PC et VR. Cela représente une augmentation de 26 % par rapport aux ventes de logiciels de 2019.

Les ventes de matériel ont connu une croissance encore plus importante en pourcentage, avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards de dollars pour les consoles l'année dernière, soit une hausse de 35 % par rapport aux 3,9 milliards de dollars de 2019. 2020 a été la meilleure année pour les ventes de consoles depuis 2011, année de sortie de la Xbox 360 et de la Nintendo 3DS.

Les ventes d'accessoires de jeux ont également augmenté de 21 % en 2020, pour un total de 2,6 G \$.

Call of Duty : Black Ops Cold War (publié par la holding de fonds Activision Blizzard) a été le jeu le plus vendu en 2020 - la 12e année consécutive pour un jeu de la franchise Call of Duty. Au total, les jeux des sociétés détenues dans le Fonds représentent les 5 jeux les plus vendus en 2020, ainsi que 8 des 10 meilleurs et 13 des 20 meilleurs.

Bien qu'elle n'affecte pas directement les avoirs du Fonds, l'industrie du jeu a été secouée en janvier par la saga boursière de l'action GameStop. Les communautés d'investissement en ligne, principalement dirigées par le sous-financement WallStreetBets, ont profité d'un nombre exceptionnellement élevé de vendeurs à découvert qui pariaient contre le détaillant de jeux pour acheter des actions en masse et faire monter le prix, ainsi que des pertes subies par les vendeurs à découvert. À un moment donné, le cours de l'action GameStop a grimpé de 135 % en moins de 24 heures et a augmenté de plus de 700 % en moins d'une semaine.

Au milieu de la volatilité, Melvin Capital, le fonds spéculatif choisi par les investisseurs en ligne pour sa vente à découvert d'actions GameStop, a été contraint de clôturer l'intégralité de sa position, subissant une perte massive.

Le président Joe Biden a signé un décret en février ordonnant un examen de 100 jours des chaînes d'approvisionnement pour quatre produits critiques, y compris les puces semi-conductrices. La pénurie actuelle de puces à semi-conducteurs, provoquée par une pandémie, a affecté diverses industries qui dépendent de ces composants, notamment l'industrie des jeux électroniques. La dernière génération de consoles de jeux Playstation et Xbox, ainsi que les cartes graphiques haut de gamme utilisées dans les PC, souffrent de cette pénurie. Les contraintes d'approvisionnement en puces semi-conductrices ont freiné les ventes des nouvelles consoles PlayStation et Xbox. Par conséquent, ni l'un ni l'autre ne dépasse les ventes des itérations précédentes des consoles. La directrice financière de Microsoft, Amy Hood, a déclaré que la société s'attend à ce que les ventes de Xbox soient "toujours limitées par l'offre" au cours du premier trimestre 2021.

Le 11e classement annuel des éditeurs de jeux a été publié en mars par le site d'agrégation de critiques Metacritic. Le classement de Metacritic est calculé sur la base de quatre facteurs : le Metascore moyen, le pourcentage de produits marqués par de bonnes critiques, le pourcentage de produits marqués par de mauvaises critiques et le nombre de titres « excellents » (Metascore de 90 ou plus). Trois des avoirs du Fonds se sont classés parmi les cinq premiers, Sega au premier rang, aux côtés de Capcom (n°3) et d'Activision Blizzard (n°5).

Un nouveau rapport d'Accenture estime que la valeur de l'industrie mondiale du jeu dépasse déjà les 300 milliards de dollars, dépassant l'industrie du cinéma et de la musique combinée et résonnant avec tous les âges et tous les groupes démographiques. De ce montant, environ 200 milliards de dollars sont consacrés directement aux consoles, aux logiciels et aux abonnements, aux achats en jeu et aux revenus publicitaires sur les appareils mobiles, tandis que 100 milliards de dollars proviennent des appareils mobiles, des ordinateurs de jeu, des périphériques et des produits et services liés au jeu. Le segment de l'industrie des jeux qui connaît la croissance la plus rapide est celui des jeux mobiles, grâce à l'adoption généralisée des smartphones dans le monde entier, associée à un accès de plus en plus facile à l'Internet haut débit. Le rapport State of Mobile Gaming 2021 d'App Annie indique que les jeux mobiles occasionnels ont ouvert la voie en termes de téléchargements, représentant 78% de tous les téléchargements de jeux, contre 20% pour les jeux de base et 2% pour le casino.

Dans l'actualité connexe, Newzoo a publié une étude estimant que le cloud gaming devrait générer 1,4 milliard de dollars d'ici la fin de 2021, soit le double de l'estimation de la société de recherche pour

---

*Des commissions de suivi, des frais de gestion et d'autres frais peuvent être associés aux fonds communs de placement (FET) et aux fonds communs de placement négociés en bourse. Veuillez lire le prospectus avant d'investir. Les FNB et les OPC ne sont pas garantis, leur valeur change fréquemment et leur rendement passé peut ne pas se répéter. Un placement dans des FNB et des OPC comporte des risques. Veuillez lire le prospectus pour une description complète des risques relatifs à la FNB et fonds communs de placement. Les investisseurs peuvent encourir des commissions de courtage habituelles lors de l'achat ou de la vente FNB et les parts de fonds communs de placement. Cette communication est destinée à des fins d'information uniquement et n'est pas, et ne doit pas être interprétée comme un investissement et/ou conseils fiscaux à tout particulier.*

*Certains énoncés contenus dans la présente documentation constituent de l'information prospective au sens des lois canadiennes sur les valeurs mobilières. L'information prospective peut se rapporter à des perspectives futures et aux distributions prévues, à des événements ou à des résultats et peut comprendre des énoncés concernant le rendement financier futur. Dans certains cas, les informations prospectives peuvent être identifiées par des termes tels que « peut », « volonté », « devrait », « s'attendre », « anticiper », « croire », « avoir l'intention » ou d'autres expressions similaires concernant des questions qui sont pas des faits historiques. Les résultats réels peuvent différer de ces énoncés prospectifs. Evolve décline toute obligation de mettre à jour publiquement ou de réviser par ailleurs les énoncés prospectifs, que ce soit en raison de nouveaux renseignements, d'événements futurs ou d'autres facteurs qui ont une incidence sur ces renseignements, sauf si la loi l'exige.*

2020. Cette augmentation est attribuée à la croissance du nombre d'utilisateurs, à l'augmentation des services en nuage de sociétés comme Microsoft, Amazon et Facebook, et à l'intérêt accru des consommateurs pour les jeux en nuage à la suite de la pandémie. Newzoo prédit en outre que le marché atteindra 5,14 milliards de dollars d'ici la fin de 2023.

En juin, la banque d'investissement Drake Star Partners a annoncé que les acquisitions, les appels publics à l'épargne et les autres investissements dans l'industrie des jeux ont atteint 60 milliards de dollars au cours du premier semestre de 2021, soit près du double des 33,6 milliards de dollars investis en 2020.

Sur les 635 transactions annoncées ou conclues au cours du premier semestre de 2021, les 169 fusions et acquisitions représentaient la valeur la plus élevée, pour un total de 23 milliards de dollars américains. Par segment, il y a eu 51 fusions et acquisitions dans le secteur PC/console, 44 dans le mobile, 38 dans l'esport, 28 dans le matériel/outillage et 8 dans la plateforme.

Parmi les faits marquants du premier semestre en matière d'acquisition, le rapport cite la clôture de l'acquisition de Zenimax par Microsoft pour 7,5 milliards de dollars (annoncée pour la première fois en septembre 2020), l'acquisition de Glu par EA pour 2,1 milliards de dollars, l'acquisition entièrement en espèces de Playdemic par EA en juin pour 1,4 milliard de dollars, l'accord WarnerMedia/Discovery pour 43 milliards de dollars et l'acquisition de Nordeus par Take-Two pour 378 millions de dollars.

## ATTRIBUTION DES PERFORMANCES:

Au cours des six premiers mois de 2021, Sea Ltd a apporté la contribution la plus importante au Fonds, suivie de Bilibili Inc, et de NetEase Inc. En poids, la plus grande exposition du Fonds au cours des six premiers mois de 2021 était constituée de Sea Ltd, de NetEase Inc, et d'Activision Blizzard Inc.

---

## SOURCES:

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-15-2020-sees-record-us-games-spending-at-usd56-9bn-us-annual-report>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-27-gamestop-stock-up-135-percent-in-24-hours-biden-administration-monitoring-the-situation>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-28-hedge-fund-melvin-capital-pulls-out-of-gamestop-trading>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-02-25-president-biden-orders-review-of-semiconductor-shortage-amid-ps5-xbox-stock-problems>

<https://www.metacritic.com/feature/2021-game-publisher-rankings-summary-table>

<https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-03-25-cloud-gaming-expected-to-hit-usd1-4-billion-in-revenue-this-year>

---

*Des commissions de suivi, des frais de gestion et d'autres frais peuvent être associés aux fonds communs de placement (FET) et aux fonds communs de placement négociés en bourse. Veuillez lire le prospectus avant d'investir. Les FNB et les OPC ne sont pas garantis, leur valeur change fréquemment et leur rendement passé peut ne pas se répéter. Un placement dans des FNB et des OPC comporte des risques. Veuillez lire le prospectus pour une description complète des risques relatifs à le FNB et fonds communs de placement. Les investisseurs peuvent encourir des commissions de courtage habituelles lors de l'achat ou de la vente FNB et les parts de fonds communs de placement. Cette communication est destinée à des fins d'information uniquement et n'est pas, et ne doit pas être interprétée comme un investissement et/ou conseils fiscaux à tout particulier.*

*Certains énoncés contenus dans la présente documentation constituent de l'information prospective au sens des lois canadiennes sur les valeurs mobilières. L'information prospective peut se rapporter à des perspectives futures et aux distributions prévues, à des événements ou à des résultats et peut comprendre des énoncés concernant le rendement financier futur. Dans certains cas, les informations prospectives peuvent être identifiées par des termes tels que « peut », « volonté », « devrait », « s'attendre », « anticiper », « croire », « avoir l'intention » ou d'autres expressions similaires concernant des questions qui sont pas des faits historiques. Les résultats réels peuvent différer de ces énoncés prospectifs. Evolve décline toute obligation de mettre à jour publiquement ou de réviser par ailleurs les énoncés prospectifs, que ce soit en raison de nouveaux renseignements, d'événements futurs ou d'autres facteurs qui ont une incidence sur ces renseignements, sauf si la loi l'exige.*