



Evolve ETFs

# FNB indiciel jeux électroniques Evolve

30 juin 2021

Rapport intermédiaire de la direction sur le rendement du fonds

Le présent rapport intermédiaire de la direction sur le rendement du fonds contient les faits saillants financiers, mais non les états financiers intermédiaires complets du fonds de placement. Vous pouvez obtenir les états financiers intermédiaires 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](http://www.evolveetfs.com), ou celui de SEDAR, à l'adresse [www.sedar.com](http://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

30 juin 2021

---

## 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 EeGaming (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 degré 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 la période de six mois terminée le 30 juin 2021, les parts de FNB couvertes ont dégagé un rendement de 6,7 % comparativement à un rendement de 7,2 % pour l'indice Solactive eGaming Index PR CAD Hedged. L'écart de rendement entre les parts couvertes et l'indice de référence peut être attribué principalement aux frais de gestion et d'administration majorés des taxes de vente applicables ainsi qu'aux stratégies de négociation et de couverture du portefeuille. L'actif net du Fonds était de 79,0 millions de dollars au 30 juin 2021.

---

## Commentaires du gestionnaire de portefeuille

---

Le décompte final des données de 2020 pour le secteur du jeu a été publié en janvier par NPD Group et révèle que les Américains ont dépensé une somme record de 56,9 milliards de dollars dans ce secteur au cours de l'année. Cette somme 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 confinements dus à la pandémie.

Les logiciels représentent la part du lion (86 %) de ce montant, les dépenses en matière de contenu de jeu atteignant 48,9 milliards de dollars en 2020. Les ventes de logiciels comprennent les jeux physiques et numériques, le contenu téléchargeable et les abonnements sur les plateformes infonuagiques, mobiles, portables, de consoles, de PC et de RV. Ces ventes représentent une augmentation de 26 % par rapport aux ventes de logiciels en 2019.

Les ventes de matériel ont connu une croissance encore plus importante en pourcentage. Plus particulièrement, les consoles ont enregistré des ventes de 5,3 milliards de dollars, en hausse de 35 % par rapport aux 3,9 milliards de dollars de 2019. L'année 2020 a été la meilleure pour les ventes de consoles depuis 2011, année de lancement 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 société Activision Blizzard, détenue par le Fonds) a été le jeu le plus vendu en 2020, soit la 12<sup>e</sup> année consécutive pour un jeu de la franchise Call of Duty. Au total, les cinq jeux les plus vendus en 2020 ont été conçus par des sociétés détenues par le Fonds, de même que 8 des 10 meilleurs jeux et 13 des 20 meilleurs jeux.<sup>i</sup>

Bien qu'il n'a pas d'incidence directe sur les titres du Fonds, le secteur du jeu a été secoué en janvier par la saga boursière de l'action de GameStop. Les communautés d'investissement en ligne, principalement alimentées par le subreddit WallStreetBets, ont tiré profit d'un nombre exceptionnellement élevé de vendeurs à découvert qui pariaient contre le détaillant de jeux pour acheter des actions en masse et en faire monter le cours, ainsi que des pertes subies par ces 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.<sup>ii</sup>

La volatilité ainsi créée a eu raison de Melvin Capital, fonds spéculatif ciblé par les investisseurs en ligne pour sa vente à découvert d'actions de GameStop, qui a été contraint de fermer l'intégralité de sa position et qui a ainsi subi une énorme perte.<sup>iii</sup>

Le président Joe Biden a signé un décret en février ordonnant un examen de 100 jours des chaînes d'approvisionnement de quatre produits essentiels, y compris les puces des semi-conducteurs. La pénurie actuelle de puces de semi-conducteurs, provoquée par la pandémie, a perturbé divers secteurs qui dépendent de ces composants, notamment le secteur des jeux électroniques. La dernière génération de consoles de jeu PlayStation et Xbox, ainsi que les cartes graphiques haut de gamme utilisées dans les PC, souffre de cette pénurie. Les contraintes d'approvisionnement en puces de semi-conducteurs ont freiné les ventes des nouvelles consoles de jeu PlayStation et Xbox. Par conséquent, ni l'une ni l'autre console n'a surpassé les ventes des versions précédentes. La directrice financière de Microsoft, Amy Hood, a déclaré que la société s'attend à ce que les ventes de Xbox « demeurent limitées en raison de l'offre » au cours du premier trimestre de 2021.<sup>iv</sup>

# FNB indiciel jeux électroniques Evolve

30 juin 2021

---

La 11<sup>e</sup> édition du classement annuel des éditeurs de jeux a été publiée en mars par le site d'agrégation de critiques, Metacritic. Le classement de Metacritic est calculé selon quatre facteurs : le Metascore moyen, le pourcentage de produits ayant obtenu de bonnes critiques, le pourcentage de produits ayant obtenu de mauvaises critiques et le nombre de titres « excellents » (Metascore de 90 ou plus). Parmi les sociétés détenues dans le Fonds, trois se sont classées au sein des cinq premières, Sega au premier rang, aux côtés de Capcom (no 3) et d'Activision Blizzard (no 5).<sup>v</sup>

Un nouveau rapport d'Accenture estime que la valeur du secteur mondial du jeu dépasse déjà les 300 milliards de dollars, surclassant les secteurs du cinéma et de la musique combinés, et trouvant écho auprès de personnes issues de tous les groupes d'âge et de tous les groupes démographiques. De cette somme, environ 200 milliards de dollars sont consacrés directement aux consoles, aux logiciels et aux abonnements, aux achats effectués dans les jeux 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 du secteur du jeu qui connaît la croissance la plus rapide est celui des jeux sur appareils mobiles, grâce à l'adoption généralisée des téléphones intelligents dans le monde entier, associée à une facilité d'accès à Internet haute vitesse. Le rapport State of Mobile Gaming 2021 d'App Annie indique que les jeux mobiles occasionnels ont mené la charge en matière de téléchargements, représentant 78 % de tous les téléchargements de jeux, comparativement à 20 % pour les jeux de base et de 2 % pour le casino.<sup>vi</sup>

Par ailleurs, Newzoo a publié une étude estimant que le jeu infonuagique 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 2020. Cette augmentation est attribuée à la croissance du nombre d'utilisateurs, à l'augmentation des services infonuagiques de sociétés comme Microsoft, Amazon et Facebook, et à l'intérêt accru des consommateurs pour le jeu infonuagique 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.<sup>vii</sup>

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 le secteur du jeu 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.

Parmi 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 des PC ou consoles, 44 dans le secteur des appareils mobiles, 38 dans le secteur du sport électronique, 28 dans le secteur du matériel ou des outils et 8 dans le secteur des plateformes.

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

## Attribution du rendement

Pendant les six premiers mois de 2021, Sea Ltd. est le titre qui a apporté la plus grande contribution au Fonds, suivi de Bilibili Inc. et de NetEase Inc. Sur le plan de la pondération, pendant la même période, Sea Ltd. était le titre le plus pondéré au sein du Fonds, suivi de NetEase Inc. et d'Activision Blizzard Inc.

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

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

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

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

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

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

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

# FNB indiciel jeux électroniques Evolve

30 juin 2021

---

## Événements récents

---

En 2020, une pandémie mondiale de COVID-19 a été déclarée, ce qui a amené les gouvernements du monde entier à 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 un énorme impact sur les entreprises et les consommateurs dans tous les secteurs. La durée et les répercussions de ces développements 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 la période de six mois terminée le 30 juin 2021, le Fonds a engagé des frais de gestion de 301 338 \$. 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](http://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 la période de six mois terminée le 30 juin 2021, le Fonds a engagé des frais d'administration de 64 573 \$. 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 au fournisseur de l'indice, 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, frais de bourse et de licence et 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

30 juin 2021

## 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 Fonds<sup>1</sup>

	30 juin 2021 (\$)	31 décembre 2020 (\$)	31 décembre 2019 (\$)
Pour les périodes terminées les :			
<b>Parts de FNB couvertes – actif net par part</b>			
Actif net par part, au début de la période	37,14	22,31	20,00
<b>Augmentation (diminution) liée à l'exploitation :</b>			
Total des produits	0,13	0,26	0,16
Total des charges	(0,24)	(0,47)	(0,24)
Gains (pertes) réalisés	2,86	2,20	0,11
Gains (pertes) latents	(1,36)	14,89	2,50
<b>Augmentation (diminution) totale liée à l'exploitation<sup>2</sup></b>	<b>1,39</b>	<b>16,88</b>	<b>2,53</b>
<b>Distributions :</b>			
Revenu (hors dividendes)	(0,10)	-	-
Gains en capital	-	(0,06)	-
Remboursement de capital	-	-	(0,03)
<b>Total des distributions annuelles<sup>3</sup></b>	<b>(0,10)</b>	<b>(0,06)</b>	<b>(0,03)</b>
<b>Actif net par part à la fin de la période</b>	<b>39,51</b>	<b>37,14</b>	<b>22,31</b>

- 1 Ces renseignements proviennent des états financiers intermédiaires non audités du Fonds ainsi que de ses états financiers annuels audités aux 31 décembre 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. Les distributions réelles sont susceptibles de varier légèrement en raison de l'arrondissement.

### Ratios et données supplémentaires du Fonds

	30 juin 2021	31 décembre 2020	31 décembre 2019
Pour les périodes terminées les :			
<b>Parts de FNB couvertes – ratios et données supplémentaires</b>			
Valeur liquidative totale (\$) <sup>4</sup>	79 020 144	41 783 501	2 231 075
Nombre de parts en circulation <sup>4</sup>	2 000 000	1 125 000	100 000
Ratio des frais de gestion <sup>5</sup>	0,96 %	0,96 %	0,99 %
Ratio des frais d'opérations <sup>6</sup>	0,19 %	0,42 %	0,98 %
Taux de rotation du portefeuille <sup>7</sup>	31,85 %	31,35 %	28,57 %
Valeur liquidative par part (\$)	39,51	37,14	22,31
Cours de clôture (\$)	39,60	37,26	22,32

- 4 Ces renseignements sont présentés au 30 juin 2021 ainsi qu'aux 31 décembre 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

30 juin 2021

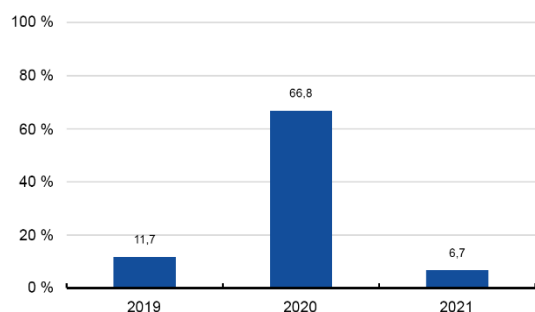
## Rendement passé

Les renseignements sur le rendement ne tiennent pas compte des taxes sur les ventes, les rachats et les distributions, ni de l'impôt sur le revenu que les porteurs de parts doivent payer, ni des frais optionnels qui, s'il y a lieu, auraient pour effet de réduire le rendement. Les renseignements sur le rendement présentés supposent que toutes les distributions effectuées par le Fonds au cours des périodes présentées ont été réinvesties dans des titres supplémentaires du Fonds. Le rendement passé du Fonds n'est pas nécessairement indicatif de son rendement futur.

## Rendements annuels

Le graphique suivant illustre le rendement des parts de FNB couvertes pour chacun des exercices indiqués de même que pour la période de six mois terminée le 30 juin 2021. Par ailleurs, le graphique indique, en pourcentage, le rendement haussier ou baissier d'un placement à compter du premier jour de chacun des exercices jusqu'à la date de clôture de chacun de ces exercices.

## Parts de FNB couvertes HERO<sup>1</sup>



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

## Aperçu du portefeuille

### 25 principaux titres

Titre	Pourcentage de la valeur liquidative (%)
NetEase Inc., certificat américain d'actions étrangères	10,9
Sea Limited, certificat américain d'actions étrangères	10,7
Activision Blizzard Inc.	9,9
Nintendo Company Limited, certificat américain d'actions étrangères	9,8
Roblox Corporation	7,8
Electronic Arts Inc.	7,6
Bilibili Inc., certificat américain d'actions étrangères	6,2
Take-Two Interactive Software Inc.	3,8
NEXON Company Limited	3,5
NCSOFT Corporation	3,0
Embracer Group AB	2,1
Zynga Inc.	2,1
Netmarble Corporation	1,9
Ubisoft Entertainment SA, certificat américain d'actions étrangères	1,6
Konami Holdings Corporation	1,6
Koei Tecmo Holdings Company Limited	1,5

# FNB indiciel jeux électroniques Evolve

30 juin 2021

## 25 principaux titres (suite)

Titre	Pourcentage de la valeur liquidative (%)
Capcom Company Limited	1,4
Square Enix Holdings Company Limited	1,1
CD Projekt SA	0,9
Pearl Abyss Corporation	0,9
Kakao Games Corporation	0,8
Sega Sammy Holdings Inc.	0,7
Stillfront Group	0,6
XD Inc.	0,6
DeNA Company Limited.	0,5
<b>Total</b>	<b>91,5</b>

## Répartition sectorielle

Portefeuille par catégorie	Pourcentage de la valeur liquidative (%)
<b>Titres de capitaux propres</b>	
Services de communication	98,9
Biens de consommation discrétionnaire	0,9
Technologies de l'information	0,2
Actifs dérivés	0,1
Passifs dérivés	(0,2)
Trésorerie et équivalents de trésorerie	0,3
Autres actifs, moins les passifs	(0,2)
<b>Total</b>	<b>100,0</b>

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](http://www.evolveetfs.com).



**Evolve ETFs**

**FNB indiciel jeux électroniques Evolve**