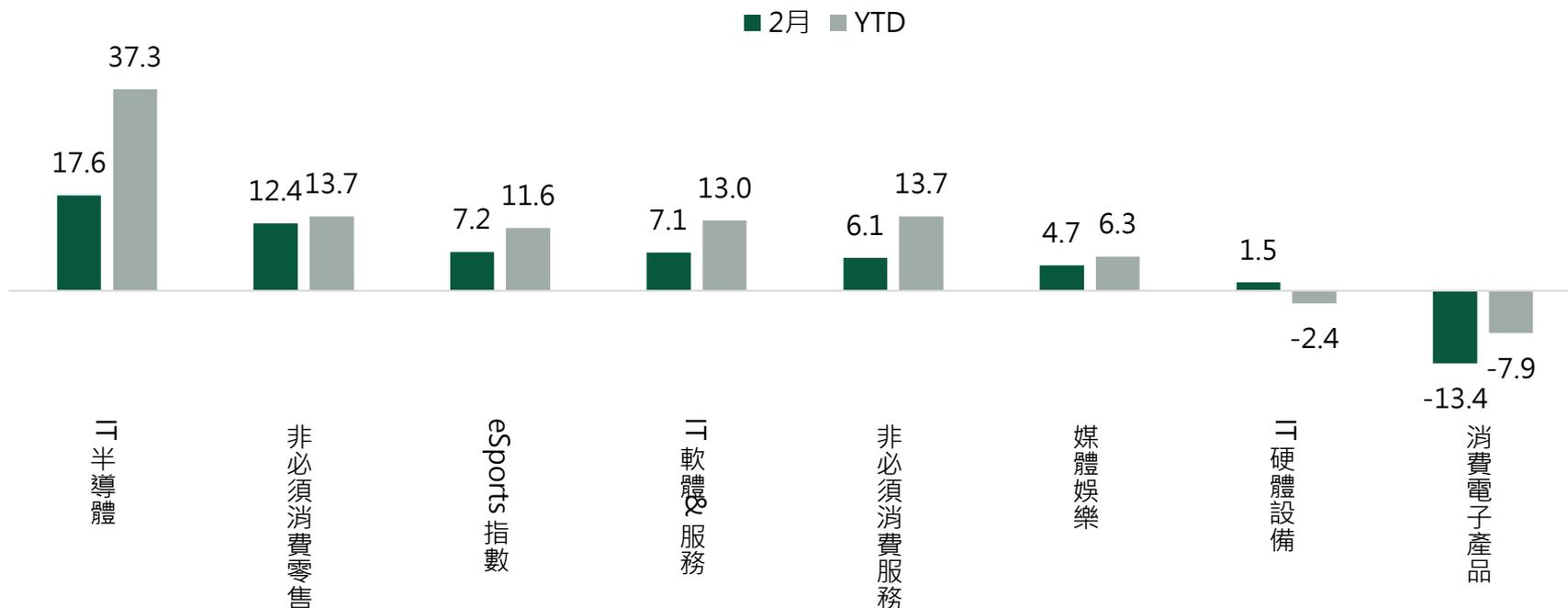


# 第一金全球eSports電競基金

# eSports指數表現

- 2月在AI題材帶動美股創高，加上市場以偏多思維看經濟數據，美股攻勢延續，當月標普500上漲5.17%，電競指數漲7.15%。以半導體表現領先，非必須消費零售、IT軟體服務也持續走強。

## Stoxx Global eSports指數次產業表現(%)



資料來源：Bloomberg · 第一金投信整理 · 截至2024/2/29

\*GICS\_INDUSTRY\_GROUP

# eSports指數獲利

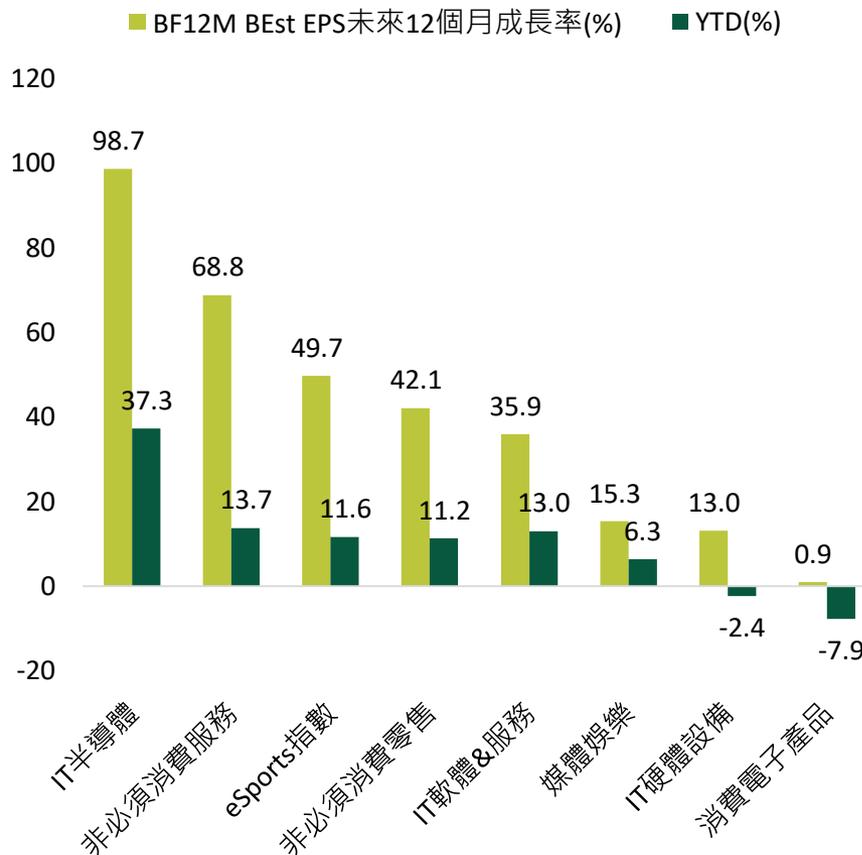
## eSports指數獲利預估



資料來源：Bloomberg · 第一金投信整理 · 截至2024/2/29

\*GICS\_INDUSTY\_GROUP

## eSports指數獲利預估成長率vs表現



# 產業展望

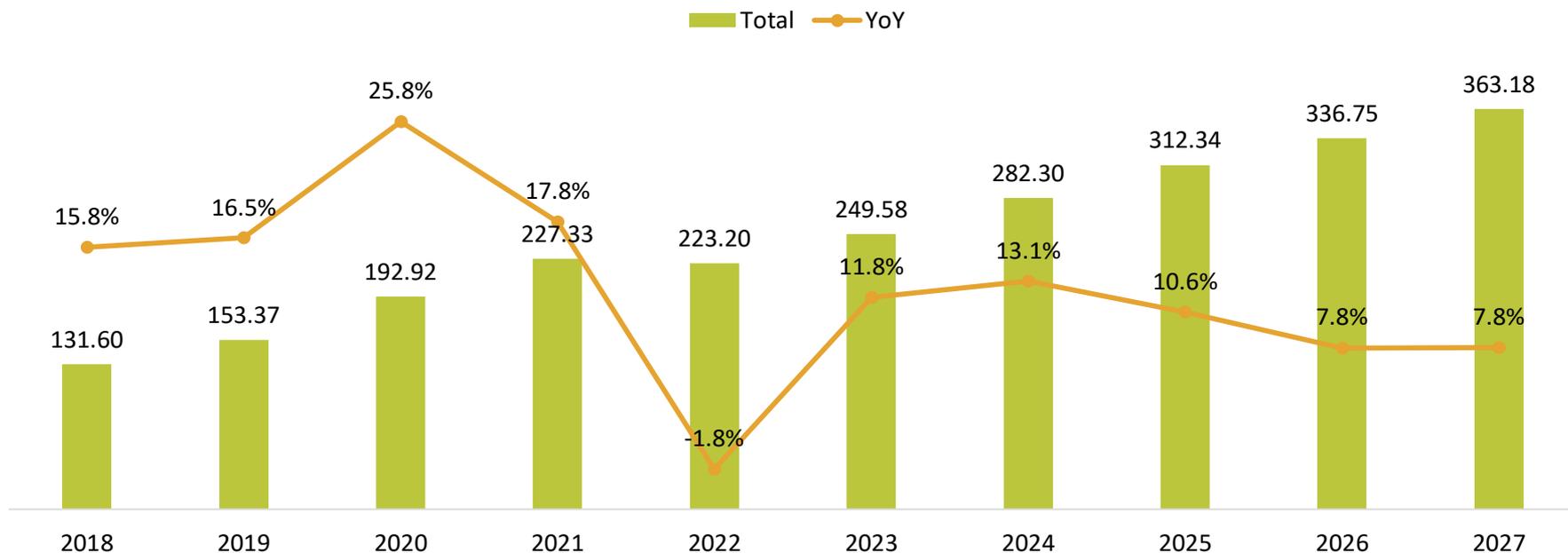
遊戲產業發展趨勢：

- 雲端遊戲持續高成長，未來將逐漸擴大市佔
- 雲端遊戲建立生態圈，借鏡Netflix訂閱+廣告模式
- 遊戲平台受惠AI技術，遊戲開發導入AI潛力大

# 全球遊戲電競規模估CAGR 8.8%

- 全球遊戲電競市場規模2024估達2823億美元，預估24-27CAGR 8.8%，2027規模上看3631億美元。
- 全球數位娛樂媒體2024規模5607億美元，遊戲電競占比最大(50%)，其次影視(33%)，數位出版(10%)，數位音樂(7%)。

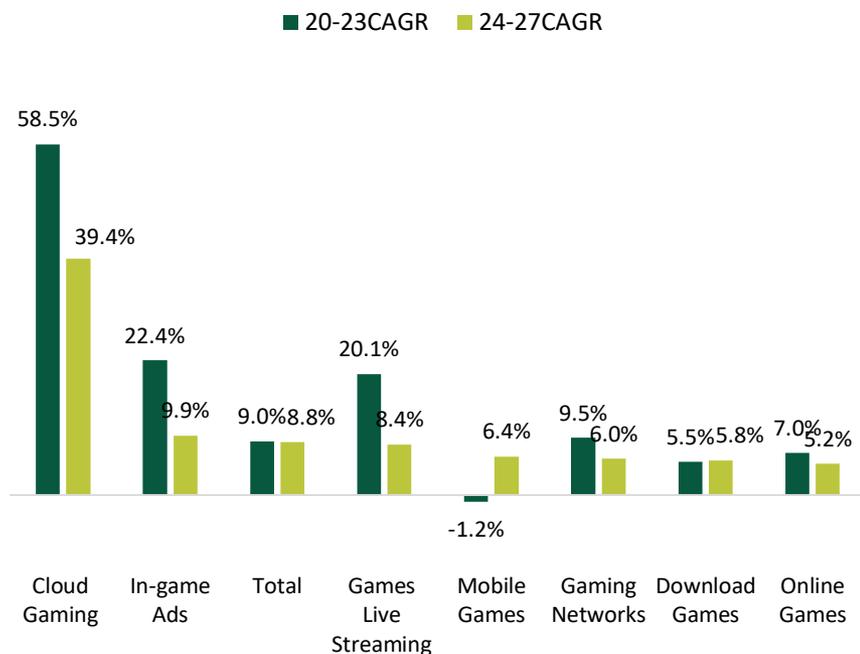
## 全球遊戲電競市場規模預估(十億美元)



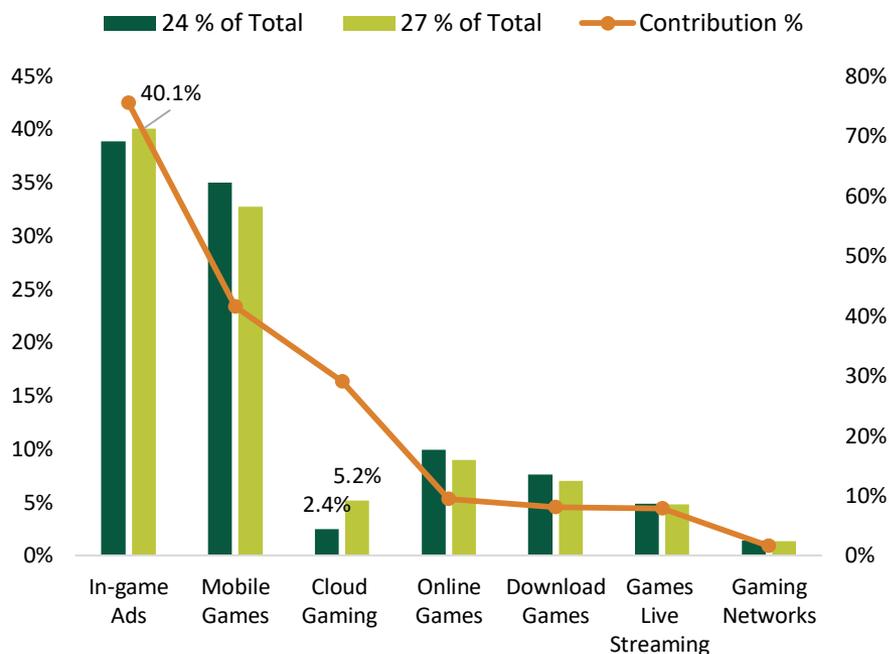
# 遊戲電競市場各領域表現

- 雲端遊戲持續高成長，24-27 CAGR預估39.4%；雖然目前市佔率仍低，但未來將逐漸擴大市佔。
- 遊戲內廣告為主要營收貢獻來源，占總規模達4成，且預估24-27 CAGR近10%。

## 遊戲電競市場各領域年複合成長率



## 各領域占總市場規模比重與貢獻度



# 雲端遊戲生態圈已然成形

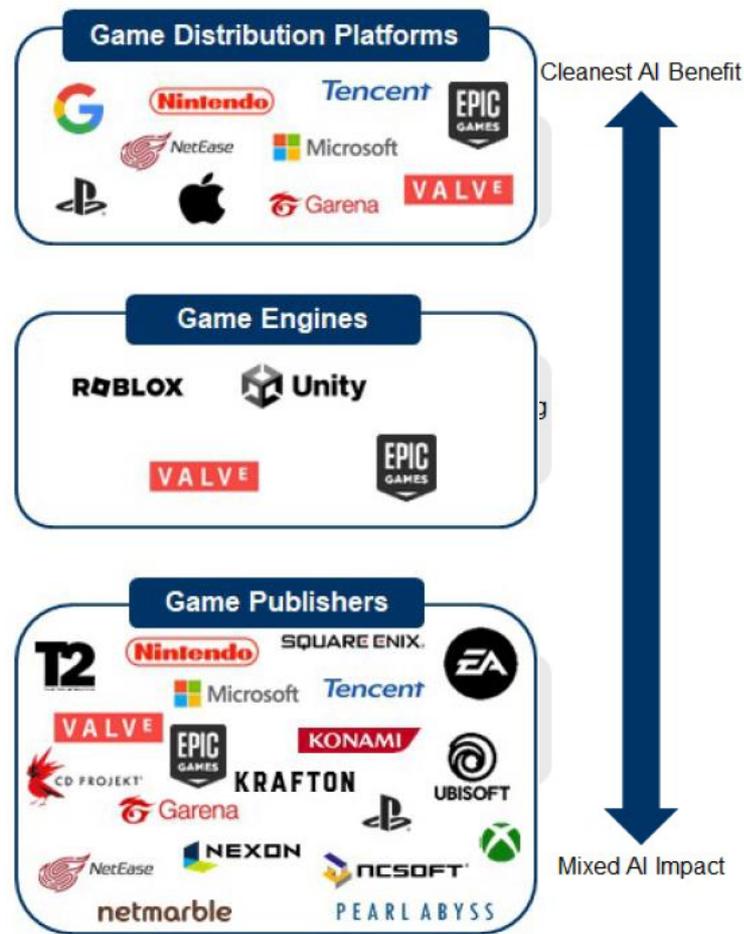
- 雲端遊戲生態圈已然成形，把Netflix模式複製到遊戲產業，對於中小型的遊戲廠商，能提供穩定的資金與收益來源；同時對遊戲平台&開發商來說，也是雙贏的局面。



資料來源：統一投顧，第一金投信整理，2024/3/5，個股僅供舉例，未有推薦之意，亦不代表必然之投資，實際投資需視當時市場情況而定。

# AI技術在遊戲領域的應用

- 平台商：提高平台營運效率
- 第3方遊戲引擎：最直接受惠AI技術帶來潛在成長機會，但須度過大量投資期
- 開發商：
  1. 背景：遊戲開發面臨人力成本高問題  
→ AI技術提高遊戲開發效率
  2. 背景：蘋果&Google隱私權政策加強環境下，遊戲開發商推行/廣告難度提高(尤其在手游)  
→ 廣告服務商崛起(透過AI技術提供廣告服務)  
→ 遊戲行銷提升成效(間接)



# NVIDIA為使用者及開發者帶來生成式AI應用

使用者生成式AI工具

## NVIDIA RTX Remix

遊戲重製工具，提供生成式AI工具，可以將經典遊戲的基本紋理轉換為現代、4K解析度、基於物理的渲染材料

## NVIDIA ACE微服務

包括由AI驅動的生成式語音和動畫模型，使開發人員能夠為遊戲添加智慧、動態的數位化身

## TensorRT技術

能為Stable Diffusion XL、Stable Diffusion XL Turbo提升達60%性能

## TensorRT-LLM for Windows

為開源程式庫，可將TensorRT擴展到基於文字的應用程式，並將推出Chat with RTX，使用戶能夠與其筆記、文件和其他內容互動

## Workbench開發工具包

開發者能更輕鬆連接到Hugging Face、GitHub與NVIDIA NGC等函式庫，並採用簡化的使用者介面，供開發者能輕鬆複製、協作與搬遷項目，並可在本地PC或工作站系統建構用於推論與客製化的模型專案

# Unity推出AI平台， 加速遊戲開發與3D 體驗

- Unity 是一個實時的3D工具，用於遊戲開發和其他解決方案。為主要遊戲引擎之一，同樣也廣泛應用於建築、汽車和電影工業等其他領域。
- 於2023/6宣布推出**AI軟體市集**，讓運用Unity開發手機、桌機、及虛擬實境(VR)遊戲的客戶，可從市集選購第3方業者提供的AI軟體，用來生成遊戲對話或美術視覺。
  - 目前9款經過驗證的AI解決方案將加入其中，這些都是符合Unity品質要求與相容性標準的第三方解決方案。
  - Convai透過添加背景故事、知識庫、聲音來建立AI角色，能與玩家自然地對話、做出動作；Inworld AI提供一個AI NPC平台，使開發者能夠超越對話樹，創造出完全互動的角色；Layer AI提供高品質的遊戲美術，在編輯器中點擊幾下即可產生數百個符合藝術風格的資產；Leonardo AI能藉助生成式AI創造2D資產和紋理，為3D模型產生完整的UV紋理貼圖。
- 宣布今年將推出**自有的生成式AI工具「Muse」和「Sentis」**。
  - Muse是一個類似ChatGPT的平台，將允許遊戲設計師運用指令(prompt)打造即時的3D應用及體驗；
  - Sentis可以被導入到任何使用Unity設計的遊戲中，該AI模型可以讓遊戲內的非玩家角色(NPC)自主與玩家互動，產生和現實生活中的人類相似的行為及反應。

# 基金投資組合

# 基金特色：全面布局電競遊戲生態圈

## 基金聚焦3大投資主軸

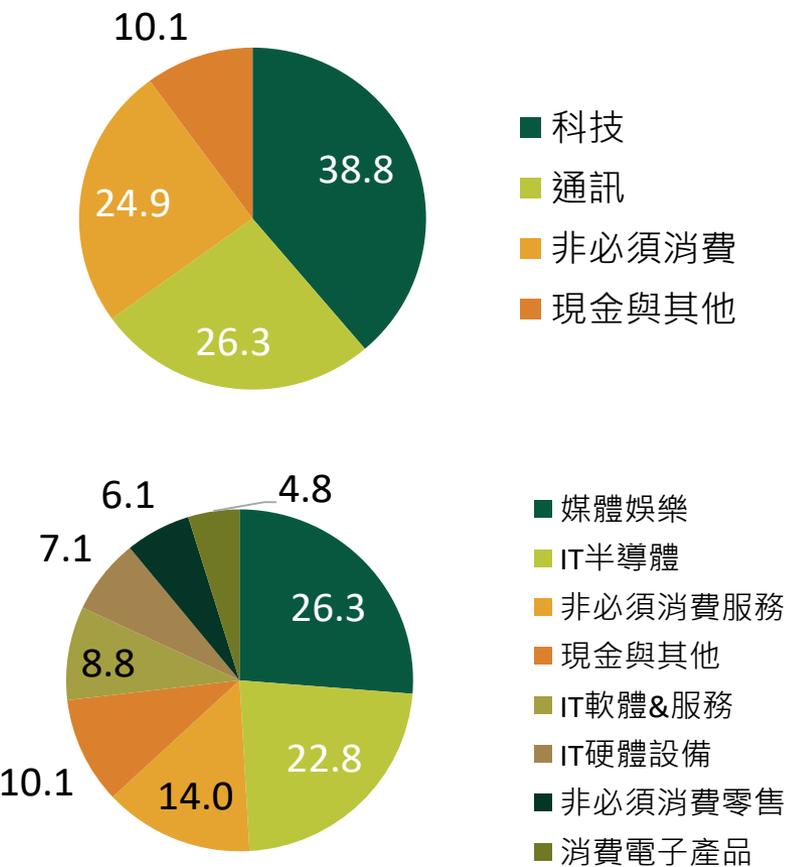
	基礎設備/技術	遊戲開發/營運/平台	衍生商機
定義	軟/硬體技術	遊戲商/雲端平台	元宇宙/VR/AR; 線上體育和遊戲
產業特色	成長、創新、 受投資面影響	遊戲時程展望、 受景氣影響	受投資面、情緒面、景氣 影響
選股 依據	成長、現金流	創新、營運效率、現金流	創新、現金流
代表 公司	<ul style="list-style-type: none"><li>半導體：NVIDIA、AMD、INTEL</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>遊戲商：EA</li><li>Microsoft、Nintendo、Sony</li><li>雲端/平台：Apple、Amazon</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>元宇宙：Meta、Roblox</li><li>線上體育和遊戲：Flutter、Disney(運動頻道ESPN)</li></ul>

資料來源：第一金投信整理，2024/3/5

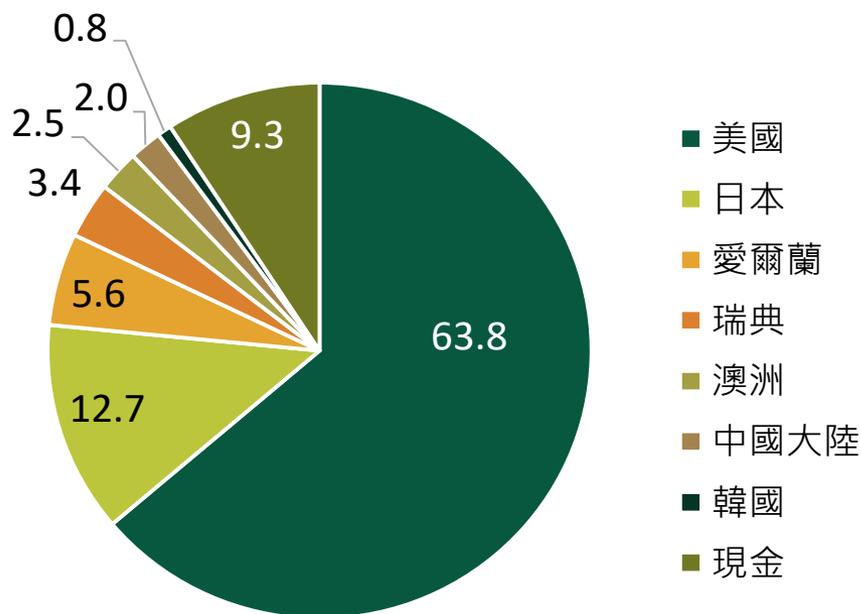
個股僅供舉例，未有推薦之意，亦不代表必然之投資，實際投資需視當時市場情況而定

# 產業配置：科技與媒體娛樂為主

產業配置(%)



國家配置(%)



# 投資組合—前十大標的

公司	比重(%)	國家	產業	介紹
NVIDIA Corp	9.67	美國	IT半導體	以遊戲用GPU繪圖晶片起家，後將業務觸角伸向應用於自駕車、機器人與雲端運算等的AI 晶片
Advanced Micro Devic	9.43	美國	IT半導體	研發與生產高性能處理器晶片大廠，並跨足三大市場：個人電腦、遊戲機及資料中心
Microsoft Corp	7.98	美國	IT軟體&服務	23年10月正式完成動視暴雪(Activision Blizzard)收購，成為全球僅次騰訊及Sony的第三大遊戲業者
AMAZON.COM	6.11	美國	非必須消費零售	向遊戲產業出售AWS雲端服務，另外旗下直播平台Twitch，聚集全球電競愛好者觀看與進行遊戲直播
Apple Inc	5.74	美國	IT硬體設備	以提供平台為主，在遊戲生態中站穩巨頭地位，提供Apple Arcade訂閱制服務
Flutter Entertainmen	5.57	愛爾蘭	非必須消費服務	全球最大的線上體育和遊戲提供商
Nintendo Co Ltd	5.39	日本	媒體娛樂	預期新一代遊戲機或將於今年內推出，並宣布熱門遊戲薩爾達傳說將拍攝真人電影版，IP相關事業的成長性充滿期待
WALT DISNEY CO/THE	4.45	美國	媒體娛樂	旗下業務包括：主題樂園、體驗和消費品，媒體和娛樂發行，及影業、大眾娛樂、體育內容，也推出IP授權遊戲
ELECTRONIC ARTS INC	3.87	美國	媒體娛樂	遊戲開發與發行商，佔據遊戲產業領導地位
Sony Corp	3.81	日本	消費電子產品	公司集中資源於音樂、遊戲、電影等重點領域，並取得contents IP，在娛樂產業競爭更趨激烈之中，持續提升創造力

資料來源：第一金投信，截至2024/2/29

投資人申購本基金係持有基金受益憑證，而非本文提及之投資資產或標的。

# 投資組合—前十大標的差異說明

## ■ 持股調整差異說明

### — 減碼NVDA、AAPL

	1月 十大持股	比重	2月 十大持股	比重
1	NVIDIA Corp	9.74	NVIDIA Corp	9.67
2	Advanced Micro Devic	9.35	Advanced Micro Devic	9.43
3	Microsoft Corp	8.54	Microsoft Corp	7.98
4	Apple Inc	7.02	AMAZON.COM	6.11
5	Nintendo Co Ltd	6.06	Apple Inc	5.74
6	AMAZON.COM	5.98	Flutter Entertainmen	5.57
7	Flutter Entertainmen	5.91	Nintendo Co Ltd	5.39
8	Sony Corp	4.92	WALT DISNEY CO/THE	4.45
9	WALT DISNEY CO/THE	4.27	ELECTRONIC ARTS INC	3.87
10	ELECTRONIC ARTS INC	4.25	Sony Corp	3.81

資料來源：第一金投信，截至2024/2/29，\*新增前十大持股

投資人申購本基金係持有基金受益憑證，而非本文提及之投資資產或標的。

# 績效與淨值走勢

## 基金績效(%)

	三個月	六個月	今年以來	一年	二年	三年	成立以來
台幣級別	+17.27	+19.62	+15.10	+48.50	+33.55	+32.93	+43.30
美元級別	+16.17	+20.66	+12.08	+43.34	+18.52	+19.15	+33.05

資料來源：Morningstar · 第一金投信整理 · 截至2024/2/29 · 成立日期：2020/9/17

## 基金淨值走勢(美元級別)



資料來源：第一金投信官網 · 截至2024/3/5

# 策略與展望

## ■ 市場展望：

- 2月在AI題材帶動美股創高，加上市場以偏多思維看經濟數據，美股攻勢延續，當月標普500上漲5.17%，電競指數漲7.15%。
- 展望後市，Powell在聽證會上表示，若經濟符合預期今年稍晚會降息，並排除因近期通膨降溫不如預期而再次升息的疑慮。長線來看，在總體經濟支撐、今年將降息的預期，加上企業獲利維持穩健下，美股上行格局仍維持。持續觀察經濟數據及金融環境變化。

## ■ 投資策略：

- 基金配置上，維持93%±3%。看好半導體因AI應用需求上升，長期成長動能強勁，也持續看好AI相關應用的軟硬體公司；遊戲領域著重遊戲上線時程確定者及具有完整遊戲生態圈的公司。

# 基金小檔案

基金名稱	第一金全球eSports電競基金	成立日	2020/9/17
基金類型	國外股票型	投資區域	全球
計價幣別	新台幣 / 美元	風險等級	RR4*
基金級別	<ul style="list-style-type: none"><li>• 一般型</li><li>• N類型</li></ul>	手續費率	<ul style="list-style-type: none"><li>• 前收：最高不超過4%</li><li>• 後收：N類型持有未滿1、2、3年，手續費率分別為3%、2%、1%，於買回時以申購金額或贖回金額孰低計收，滿3年者免付</li></ul>
經理公司	第一金投信	保管銀行	兆豐國際商業銀行
經理費率	<ul style="list-style-type: none"><li>• 10億元(含)以下：每年1.8%；</li><li>• 逾10億元(不含)~20億元(含)：每年1.65%；</li><li>• 逾20億元(不含)：每年1.5%</li></ul>	保管費率	每年 0.27%
績效指標 Benchmark	STOXX 全球遊戲電競指數 (STXCVGEU Index)	買回付款	申請日後次7個營業日內 (一般T+5日)

資料來源：第一金投信；

\*本基金為全球股票型基金，主要投資於全球電競相關產業，風險報酬等級為 RR4。

**【共同基金風險聲明】** 第一金投信獨立經營管理。本基金經金管會核准或同意生效，惟不表示絕無風險。基金經理公司以往之經理績效不保證基金之最低投資收益；基金經理公司除盡善良管理人之注意義務外，不負責基金之盈虧，亦不保證最低之收益，投資人申購前應詳閱基金公開說明書。有關基金應負擔之費用（境外基金含分銷費用、反稀釋費用）及基金之相關投資風險已揭露於基金之公開說明書或投資人須知中，基金經理公司及各銷售機構備有公開說明書，歡迎索取，或自行至基金經理公司官網（[www.fsitc.com.tw](http://www.fsitc.com.tw)）、公開資訊觀測站（[mops.twse.com.tw](http://mops.twse.com.tw)）或境外基金資訊觀測站（[announce.fundclear.com.tw](http://announce.fundclear.com.tw)）下載。本基金無受存款保險、保險安定基金或其他相關保護機制之保障，投資人須自負盈虧，最大損失可能為全部本金。基金非投資等級債券之投資占顯著比重者，適合能承受較高風險之非保守型之投資人。由於非投資等級債券之信用評等未達投資等級或未經信用評等，且對利率變動的敏感度甚高，故本基金可能會因利率上升、市場流動性下降，或債券發行機構違約不支付本金、利息或破產而蒙受虧損，投資人應審慎評估。本基金不適合無法承擔相關風險之投資人。投資人投資以非投資等級債券為訴求之基金不宜占其投資組合過高之比重。非投資等級債可能投資美國 Rule 144A 債券（境內基金投資比例最高可達基金總資產30%，實際投資上限詳見各基金公開說明書），該債券屬私募性質，易發生流動性不足，財務訊息揭露不完整或價格不透明導致高波動性之風險。投資於具損失吸收能力債券(含應急可轉換債券(Contingent Convertible Bond, CoCo Bond)及具總損失吸收能力(Total Loss-Absorbing Capacity, TLAC)債券)最高可投資基金總資產40%，該類債券可能包括金融領域集中度風險、導致部分或全部債權減記、息票取消、流動性風險、債權轉換股權等變動風險，實際投資上限詳見基金公開說明書。由於轉換公司債同時兼具債券與股票之性質，因此除利率風險、流動性風險及信用風險外，還可能因標的股票價格波動而造成該可轉換公司債之價格波動而投資非投資等級或未經驗信用評等之轉換公司債所承受之信用風險相對較高。部分可配息基金配息前未先扣除應負擔之相關費用，且基金的配息可能由基金的收益或本金或收益平準金中支付（各ETF基金或子基金配息前已先扣除應負擔之相關費用且配息不涉及本金）。任何涉及由本金支出的部份，可能導致原始投資金額以同等比例減損。基金配息率不代表基金報酬率，且過去配息率不代表未來配息率；基金淨值可能因市場因素而上下波動。基金經理公司不保證本基金最低之收益率或獲利，配息金額會因操作及收入來源而有變化，且投資之風險無法因分散投資而完全消除，投資人仍應自行承擔相關風險。投資人可至基金經理公司官網查詢最近12個月內由本金支付之配息組成項目。基金配息之年化配息率為估價值，計算公式為「每單位配息金額÷除息日前一日之淨值×一年配息次數×100%」。各期間報酬率(含息)是假設收益分配均滾入再投資於本基金之期間累積報酬率。目標到期基金到期即信託契約終止，經理公司將根據屆時淨資產價值進行償付。目標到期基金非定存之替代品，亦不保證收益分配金額與本金之全額返還。目標到期基金投資組合之持債在無信用風險發生的情況下，隨著愈接近到期日，市場價格將愈接近債券面額，然目標到期基金仍存在違約風險與價格損失風險。目標到期基金以持有債券至到期為主要投資策略，惟其投資組合可能因應贖回款需求、執行信用風險部位管理、資金再投資或適度增進收益等而進行調整；原則上，投資組合中個別債券到期年限以不超過基金實際存續年限為主，其存續期間（duration）將隨著債券存續年限縮短而逐年降低，並在期滿時接近於零。目標到期基金可能持有部分到期日超過或未及基金到期日之單一債券，故投資人將承擔債券再投資風險或價格風險；契約存續期間屆滿前提出買回者，將收取提前買回費用並歸入基金資產，以維護既有投資人利益。買回費用標準詳見公開說明書。目標到期基金不建議投資人從事短線交易並鼓勵投資人持有至基金到期。目標到期基金成立屆滿一定年限後，於基金持有之債券到期時，得投資短天期債券（含短天期公債），所指年限及「短天期債券」定義，詳見公開說明書。內容涉及新興市場部分，因其波動性與風險程度較高，且政治與經濟情勢穩定度可能低於已開發國家，可能使資產價值受不同程度之影響。中國為外匯管制市場，投資相關有價證券可能有資金無法即時匯回之風險，或可能因特殊情事致延遲給付買回價款，投資人另須留意中國特定政治、經濟、法規與市場等投資風險。境外基金投資中國證券市場之有價證券，以掛牌上市有價證券及銀行間債券市場為限，除經金管會核准外，投資總額不得超過淨資產價值之20%。匯率走勢可能影響所投資之海外資產而使資產價值變動。投資人以非本基金計價幣別之貨幣換匯後投資本基金者，須自行承擔匯率變動之風險，人民幣相較於其他貨幣仍受政府高度控管，中國政府可能因政策性動作或管控金融市場而引導人民幣升貶值，造成人民幣匯率波動，投資人於投資人民幣計價受益權單位時應考量匯率波動風險。南非幣一般被視為高波動、高風險貨幣，投資人應瞭解投資南非幣計價級別所額外承擔之匯率風險。若投資人係以非南非幣中購南非幣計價受益權單位基金，須額外承擔因換匯所生之匯率波動風險，本公司不鼓勵持有南非幣以外之投資人因投機匯率變動目的而選擇南非幣計價受益權單位。倘若南非幣匯率短期內波動過鉅，將明顯影響基金南非幣計價受益權單位之每單位淨值。本資料提及之經濟走勢預測不必然代表該基金之績效，基金投資風險請詳閱基金公開說明書。投資人因不同時間進場，將有不同之投資績效，過去之績效亦不代表未來績效之保證。以過去績效進行模擬投資組合之報酬率，僅為歷史資料模擬投資組合之結果，不代表任何基金或相關投資組合之實際報酬率及未來績效保證；不同時間進行模擬操作，結果可能不同。本資料提及之企業、指數或投資標的，僅為舉例說明之用，不代表任何投資之推薦。有關未成立之基金初期資產配置，僅為暫訂規劃，實際投資配置可能依市場狀況而改變。基金風險報酬等級，參酌投信投顧公會分類標準，由低至高分為RR1~RR5等五個等級。此分類係基於一般市況反映市場價格波動風險，無法涵蓋所有風險，不宜作為投資唯一依據，投資人仍應注意所投資基金之個別風險，並考量個人風險承擔能力、資金可運用期間等，始為投資判斷。本基金屬環境、社會及治理相關主題基金，相關基金之投資組合可能含有產業景氣循環變動、流動性不足、外匯管制、投資地區政經社會變動、對第三方資料來源依賴、對特定ESG投資重點之集中度或其他投資風險。有關基金之ESG資訊，投資人應於申購前詳閱基金公開說明書或投資人須知所載之所有特色及目標等資訊，可至本公司官網(<https://www.fsitc.com.tw/>)或至基金資訊觀測站(<https://announce.fundclear.com.tw/MOPSFundWeb/ESG.jsp>)進行查詢。遞延手續費N級別，持有未滿1、2、3年，手續費率分別為3%、2%、1%，於買回時以申購金額、贖回金額孰低計收，滿3年者免付。

（第一金證券投資信託股份有限公司 | 台北市民權東路三段 6 號 7 樓 | 02-2504-1000）

值得您信賴的投資好夥伴

# 第一金證券投資信託股份有限公司

[www.fsitc.com.tw](http://www.fsitc.com.tw) 0800-005-908

台北總公司	02-2504-1000	台北市民權東路三段6號7樓
新竹分公司	03-525-5380	新竹市英明街3號5樓
台中分公司	04-2229-2189	台中市自由路一段144號11樓
高雄分公司	07-332-3131	高雄市民權二路6號21樓之一