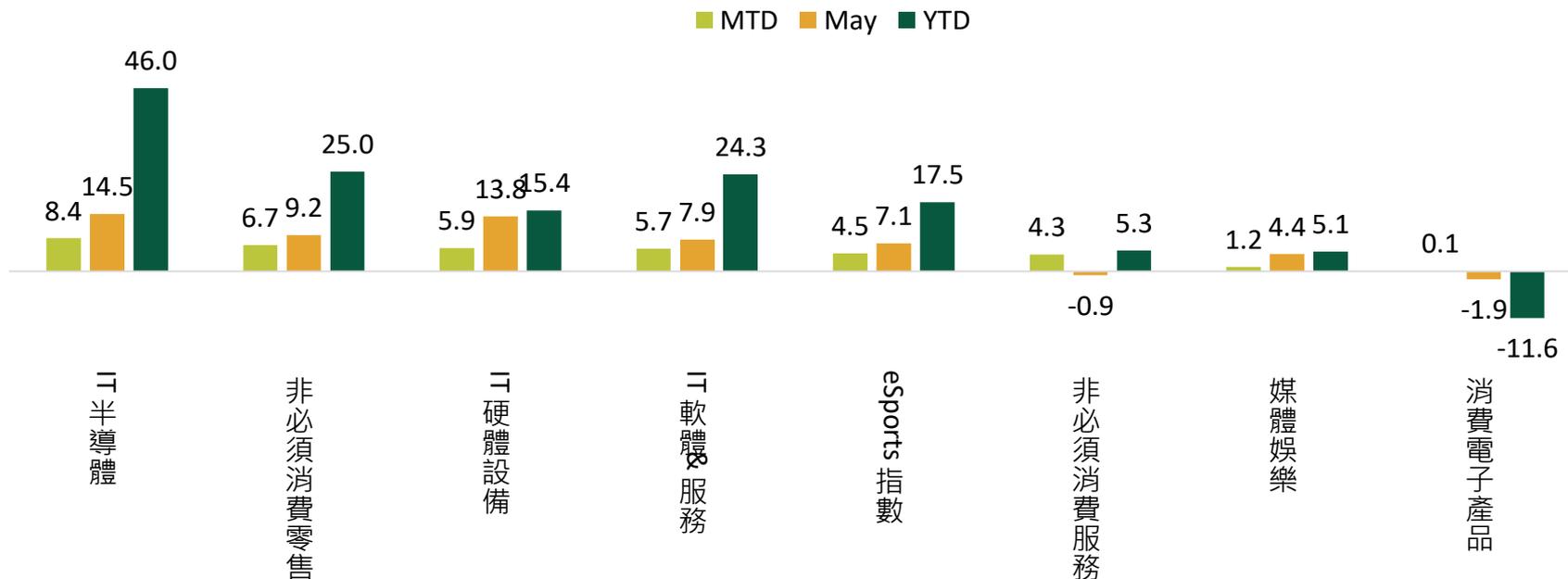


第一金全球eSports電競基金

eSports指數表現

- 5月美股再度創高，隨後在部分科技股財報不如預期漲勢收斂，整月標普500上漲4.8%，電競指數漲7.1%。
- 6月以來AI效應持續帶動半導體上漲，非必須消費零售，IT軟體及硬體也續強。

Stoxx Global eSports指數次產業表現(%)



資料來源：Bloomberg · 第一金投信整理 · 截至2024/6/21

*GICS_INDUSTRY_GROUP

經濟穩健支持美股行情

- 通膨逐漸回穩，經濟穩健的狀況下，6月FOMC暗示年底前將降息一次。明確表達未來將降息的方針對市場來說可謂是好消息。高盛預估標普500指數未來3、6、12個月目標價5400、5600、5700。
- 另一方面，需留意在選舉前後，行情恐陷入短期修正。大部分10月左右市場會出現強烈震盪，進入選舉月份11月時，VIX指數更有急速拉升的傾向。

美國總統選舉年VIX指數 (1990年後平均，周線)

~與以往一樣，總統大選前的股市波動率相對穩定~



※近期數據是到24/6/14為止。總統大選年的平均剔除2008年金融海嘯和2020年新冠病毒疫情。

主要市場股價指數預估PE (2021年底=100指數化，周線)



日本遊戲 Bandai Namco

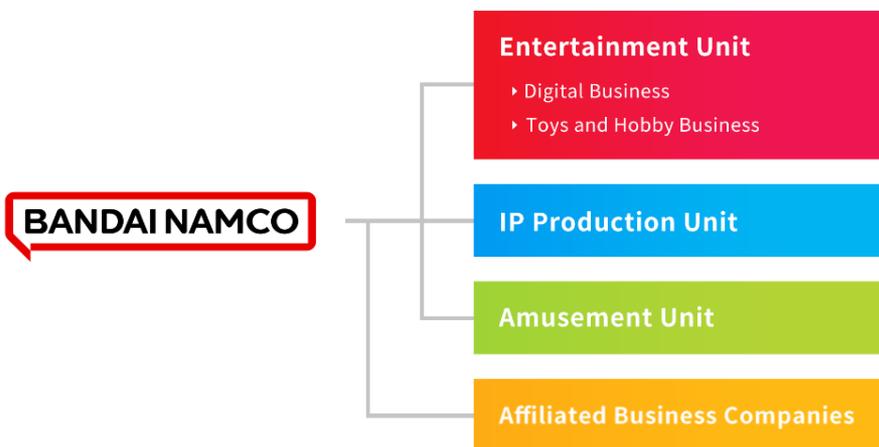
日本遊戲 Bandai Namco

- 由萬代(Bandai)和南夢宮(Namco)兩家公司於2005年合併。
 - 萬代原名萬代屋，1950年成立，在1969年收購當時陷入經營危機的模型廠「今井科學」，取得重要技術，由原子小金剛等金屬玩具跨入塑膠玩具，其後取得授權的《機動戰士鋼彈》模型玩具大獲成功，且回頭收購動畫工作室SUNRISE(日昇株式會社)。
 - 萬代曾與Apple合作推出家用遊戲主機PinPin，企圖進軍遊戲產業但並未成功，1997年因投資失利、玩具利潤下滑、經濟危機等，連續虧損，一度與遊戲公司SEGA(世嘉)討論合併，但最終因電子雞的熱銷加上員工反對而終止。
 - 南夢宮原為中村製作所，1955年成立，原為遊樂設施廠商，在三越百貨設點，之後跨入電玩機台、家用遊戲等市場，著名遊戲包括PAC-MAN、小蜜蜂、鐵拳、太鼓達人等。
 - 但從2000年開始，Sony家用主機PlayStation2大獲成功，使得街機和電玩遊藝場的業績大受打擊，2005年南夢宮與萬代合併，成為萬代南夢宮。
- 萬代在玩具業務的成功，加上與動畫IP廠商關係良好，並垂直整併動畫工作室，結合南夢宮的遊戲技術，Bandai Namco成為集玩具、動畫、電玩於一身的大型娛樂公司。
- 2007年與東映株式會社、東映動畫株式會社、角川集團控股株式會社建立聯盟，使得集團可用的IP陣容更加堅強，相比其他遊戲公司由遊戲建立IP，Bandai Namco和動漫的連結性更強，在多種媒材交叉發酵下，取得全面性的成功。

資料來源：Bandai Namco · 第一金投信整理 · 2024/6/20

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

4 Businesses



■ 玩具 49%

- 鋼彈模型(Gundam Plastic models)最具代表性，另外包括熱門產品一番賞。

■ 遊戲 35%

- **Home console games:** 艾爾登法環(Elden Ring)為近期成功代表作(The Game Awards 2022 中獲得4項大獎)。其他包括鐵拳、七龍珠、太鼓達人等。
- **Network content:** 多結合動漫IP，如七龍珠、海賊王、火影忍者、刀劍神域等。

■ 娛樂 11%

- 包含太鼓達人、賽車、娃娃機等街機。另外也從事遊樂設施，如南夢宮主題樂園(NAMJATOWN)、GUNDAM PARK等。

■ IP授權 8%

- 動畫與音樂等

資料來源：Bandai Namco，第一金投信整理，2024/6/20

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

*FY2024.3 Sales

Toys and Hobby Business

- 玩具、扭蛋、卡片、糖果、食品、服飾、模型、文具、人物抽獎品、生活雜貨等。
。透過各式各樣的產品，滿足消費者對於喜好IP的需求。

Model Kits



資料來源：Bandai
個股僅供舉例，未

Sales of IPs

- 三大IP(機動戰士鋼彈14%、七龍珠13%、海賊王11%)，其他IP約1-3%
 - 3大IP均有新作支撐，2024/1電影《機動戰士鋼彈SEED FREEDOM》、2024年秋季推出全新七龍珠動畫《七龍珠：DAIMA》、Netflix確定開拍海賊王真人版第二季，並將著手製作海賊王全新動畫。

【Sales of IPs (Groupwide)】

(billion yen)

	FY2023.3	FY2024.3		FY2025.3	
	Full Year Results	1st Half Results	Full Year Results	1st Half Forecasts	Full Year Forecasts
Anpanman	9.9	4.7	10.1	5.0	10.5
Ultraman	19.5	9.5	19.1	9.5	20.0
KAMEN RIDER	32.1	12.9	31.5	13.0	32.0
Mobile Suit Gundam	131.3	72.6	145.7	71.0	145.0
Super Sentai	6.5	3.3	6.5	3.3	6.5
DRAGON BALL	144.5	68.4	140.6	65.0	145.0
NARUTO	18.7	11.0	25.3	12.0	23.0
Pretty Cure	5.6	2.8	6.4	2.5	6.0
ONE PIECE	86.3	57.1	112.1	55.0	105.0

*Figures are calculated based on sales before elimination of inter-segment transactions.

資料來源：Bandai Namco，第一金投信整理，2024/6/20

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

Digital Business

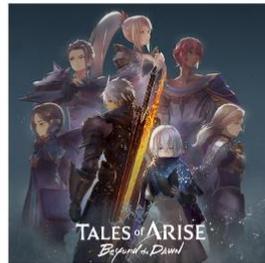
■ Network content 50% / Home video game 41%

- FY2H24將有《NARUTO X BORUTO 火影忍者終極風暴羈絆》、《鐵拳8》等大作發售
- 2024/6/21推出《艾爾登法環 黃金樹幽影Elden Ring Shadow of the Erdtree》DLC

Home console games

Network content

We target a wide range of customers and offer a well-balanced lineup of software for multiple platforms. In line with diversifying customer needs, we provide a variety of content for mobile devices, PCs, etc.



資料來源：Bandai Namco · 第一金投信整理 · 2024/6/20

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

Amusement & IP Production

Amusement machines

Developing amusement machines that can only be enjoyed at amusement facilities



Visual

Through our abundant in-house production studios as well as collaboration with other companies, we are offering a diverse range of products, including original in-house products and products originating at other companies. These are provided in a variety of ways, including TV broadcasts, theatrical releases, online distribution, and sales of packaged products.



Amusement facilities

Rolling out venues for sharing inspiration through experiences.

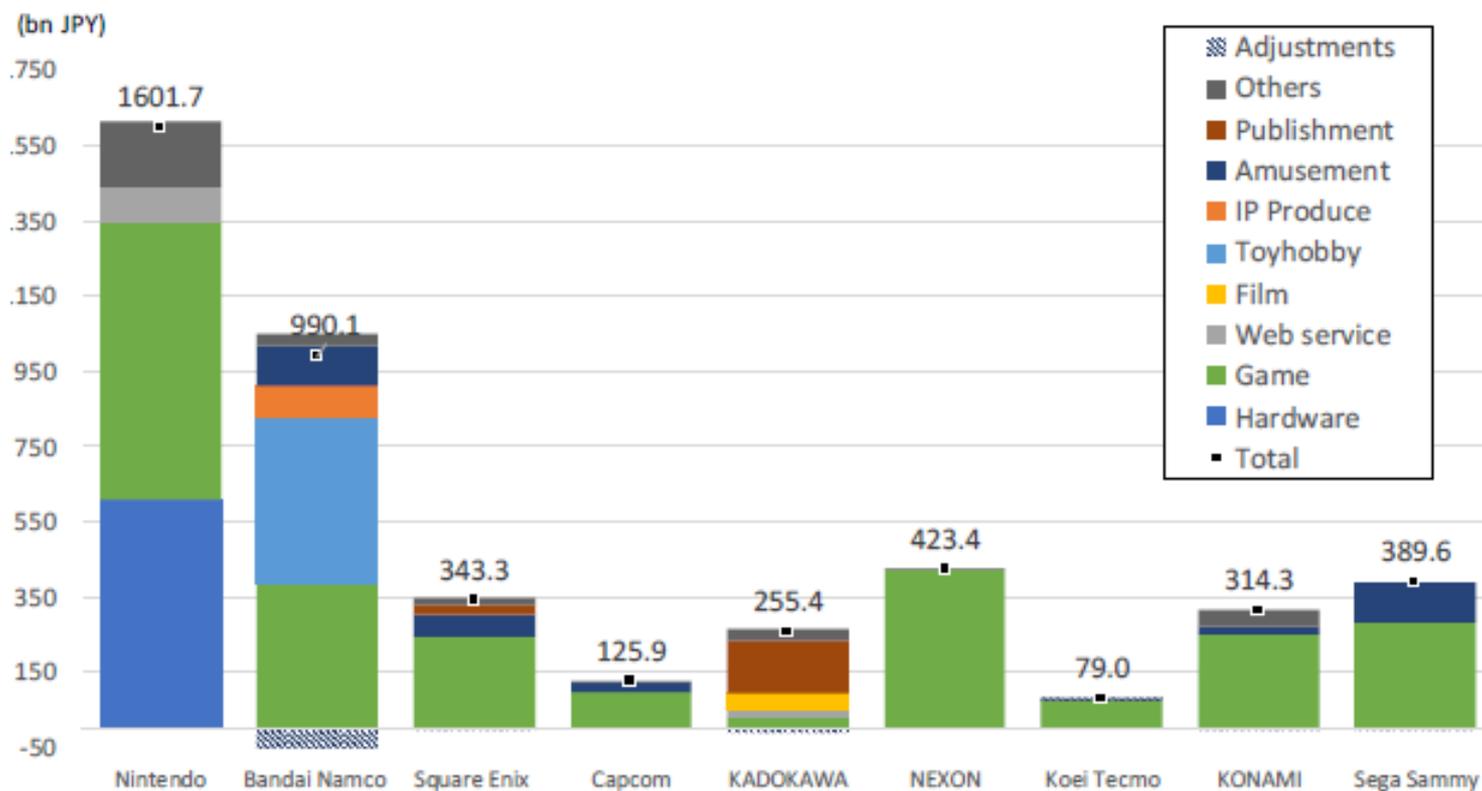


資料來源：Bandai Namco・第一金投信整理・2024/6/20
個股僅供舉例，未有推薦之意，亦不代表必然之投資，實際投資需視當時市場情況而定

營收結構vs同業

日本主要遊戲商 營收結構

Segment mix (F3/23 sales basis)

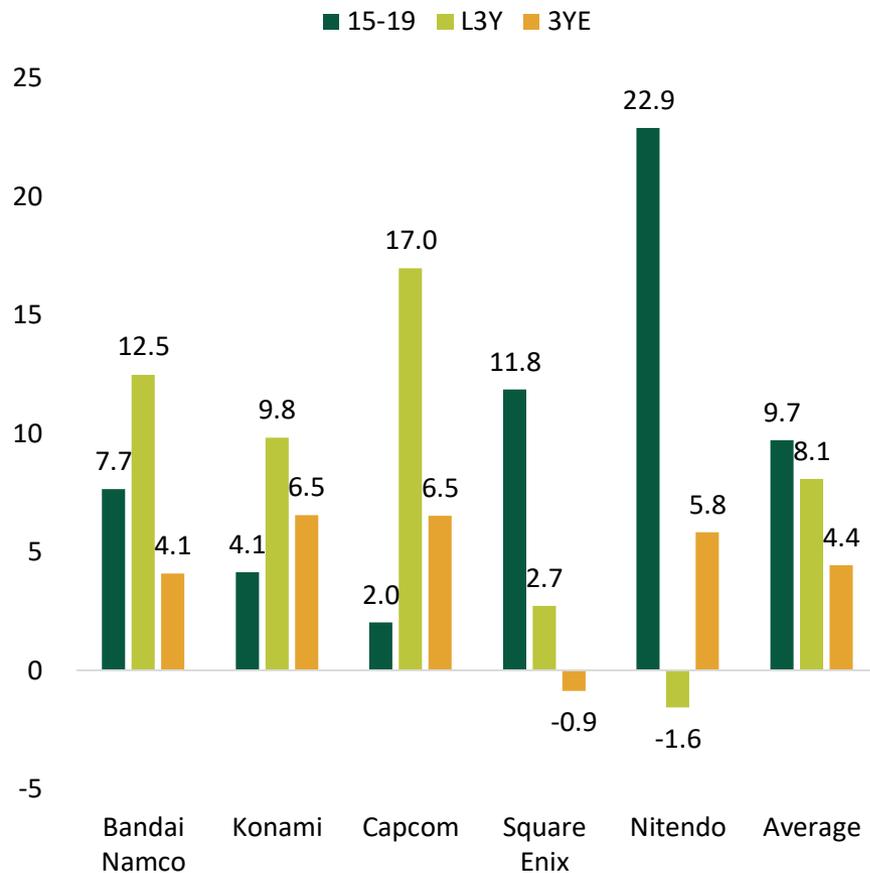
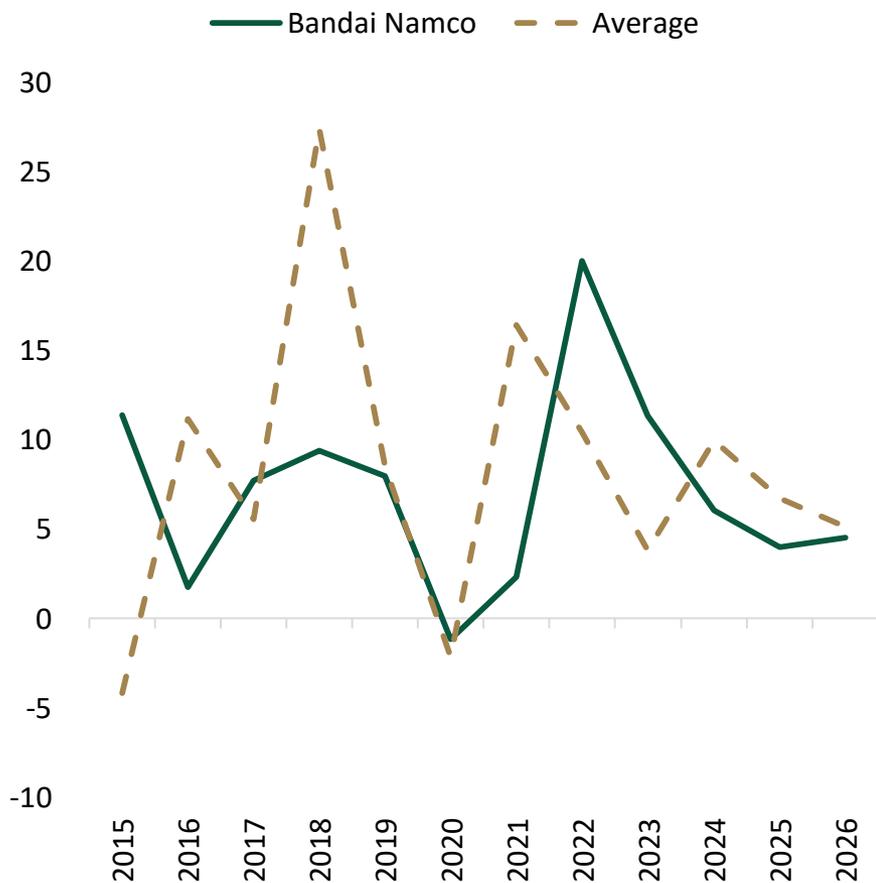


資料來源：Bandai Namco，第一金投信整理，2024/6/20

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

營收成長vs同業

Bandai Namco 營收成長vs同業

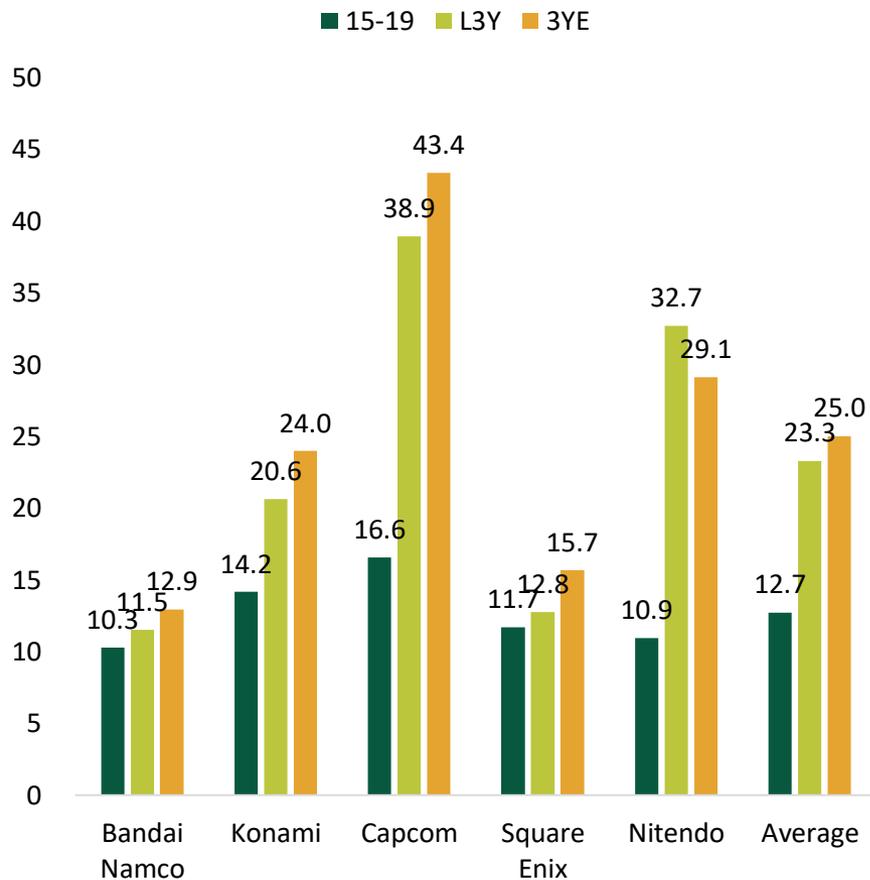
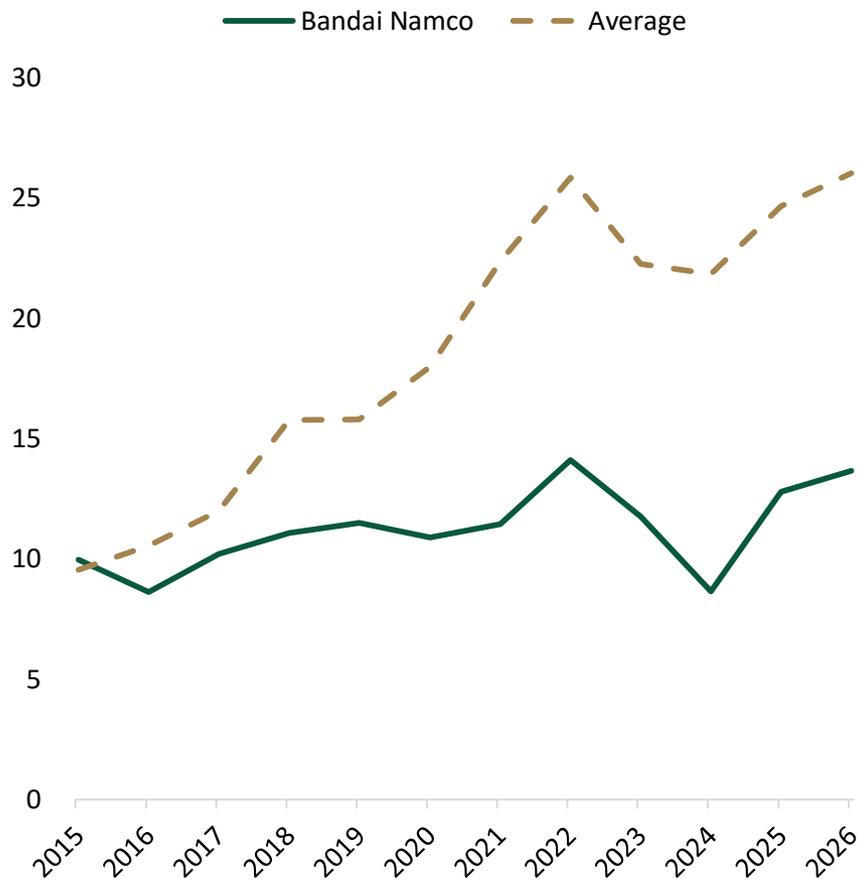


資料來源：Bloomberg · 第一金投信整理 · 2024/6/20

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

利潤率vs同業

Bandai Namco營業利潤率vs同業



資料來源：Bloomberg · 第一金投信整理 · 2024/6/20

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

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

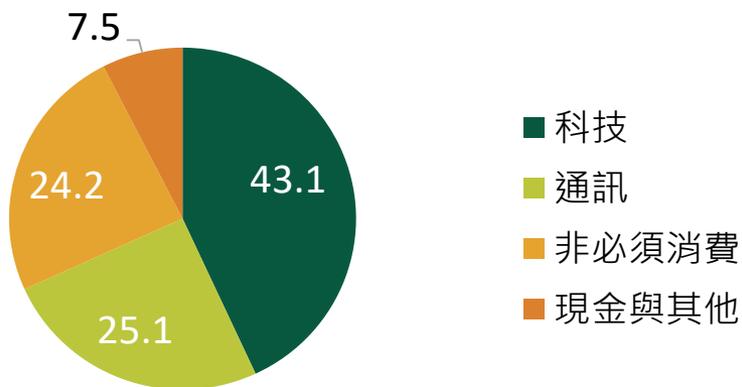
	基礎設備/技術	遊戲開發/營運/平台	衍生商機
定義	軟/硬體技術	遊戲商/雲端平台	元宇宙/VR/AR; 線上體育和遊戲
產業特色	成長、創新、 受投資面影響	遊戲時程展望、 受景氣影響	受投資面、情緒面、景氣 影響
選股 依據	成長、現金流	創新、營運效率、現金流	創新、現金流
代表 公司	<ul style="list-style-type: none">半導體：NVIDIA、AMD、 INTEL	<ul style="list-style-type: none">遊戲商：EAMicrosoft、Nintendo、 Sony雲端/平台：Apple、 Amazon	<ul style="list-style-type: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

資料來源：第一金投信整理

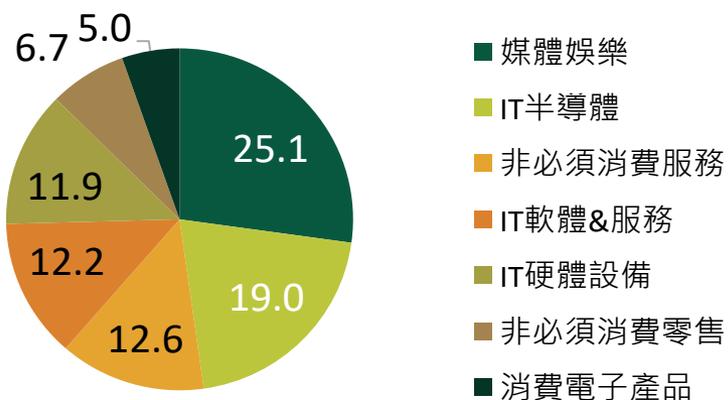
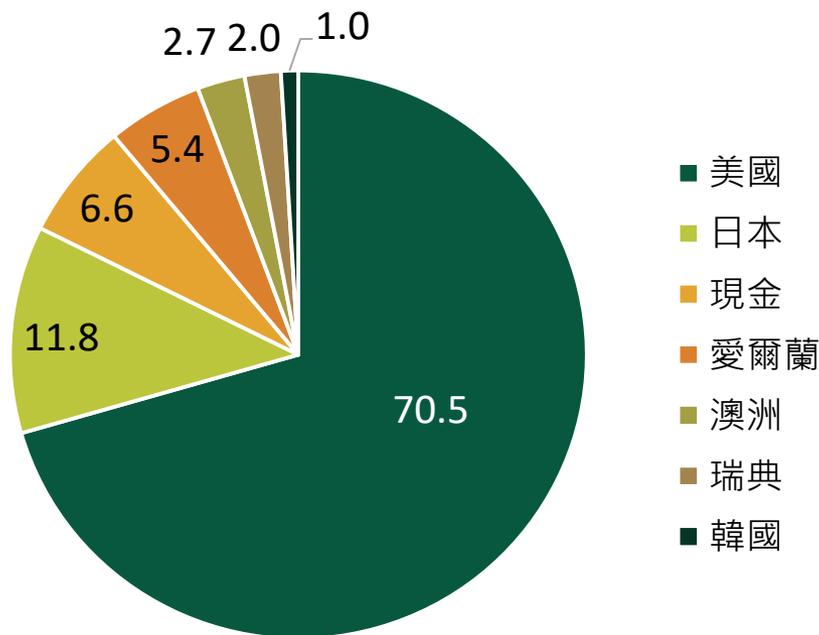
個股僅供舉例，未有推薦之意，亦不代表必然之投資，實際投資需視當時市場情況而定

產業配置：科技與媒體娛樂為主

產業配置(%)



國家配置(%)



資料來源：第一金投信，截至2024/5/31
圖表數值為內部估算，以公告為準。

投資組合—前十大標的

公司	比重(%)	國家	產業	介紹
NVIDIA Corp	9.40	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
Microsoft Corp	9.25	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
Apple Inc	8.94	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
Advanced Micro Devic	6.98	美國	IT半導體	研發與生產高效能處理器晶片大廠，並跨足三大市場：個人電腦、遊戲機及資料中心
AMAZON.COM	6.75	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
Flutter Entertainmen	5.43	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	5.19	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	4.16	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	4.07	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	4.00	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2024/5/31

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、Nintendo

	4月 十大持股	比重	5月 十大持股	比重
1	NVIDIA Corp	9.74	NVIDIA Corp	9.40
2	Microsoft Corp	8.92	Microsoft Corp	9.25
3	Apple Inc	8.14	Apple Inc	8.94
4	AMAZON.COM	6.88	Advanced Micro Devic	6.98
5	Advanced Micro Devic	6.81	AMAZON.COM	6.75
6	Flutter Entertainmen	5.41	Flutter Entertainmen	5.43
7	Nintendo Co Ltd	5.35	Nintendo Co Ltd	5.19
8	WALT DISNEY CO/THE	4.58	WALT DISNEY CO/THE	4.16
9	Sony Corp	4.16	ELECTRONIC ARTS INC	4.07
10	ELECTRONIC ARTS INC	4.00	Sony Corp	4.00

資料來源：第一金投信，截至2024/5/31，*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。

策略與展望

■ 市場展望：

- 5月美股再度創高，隨後在部分科技股財報不如預期漲勢收斂，整月標普500上漲4.8%，電競指數漲7.1%。

近期數據顯示美國經濟有放緩現象，有助緩解通膨壓力，然經濟數據是否支撐Fed進行預防性降息，仍有待觀察。研判美股仍保持在多頭架構，近期更隨著Computex利多消息帶動，指數再創高，加上6月還有蘋果WWDC，有望持續為市場帶來動能。

■ 投資策略：

- 基金配置上，維持94%±2%。半導體財報在AI需求強勁下，成長動能維持強勁，AI相關的軟硬體公司則因應用程度及貨幣化能力的差異，表現好壞參半；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">• 一般型• N類型	手續費率	<ul style="list-style-type: none">• 前收：最高不超過4%• 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
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">• 10億元(含)以下：每年1.8%；• 逾10億元(不含)~20億元(含)：每年1.65%；• 逾20億元(不含)：每年1.5%	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）、公開資訊觀測站（mops.twse.com.tw）或境外基金資訊觀測站（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，相關基金之風險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 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