

FutureMONEY

ZUKUNFT VERDIENT MAN HEUTE

GAMING

CORONA BRACHTE DEN AUFSCHWUNG UND DAS GELD -
JETZT WIRD EXPANDIERT | 03

- + TAKE-TWO INTERACTIVE: MEHR POTENZIAL ALS ES SCHEINT | 04
- + ELECTRONIC ARTS: FOOTBALL´S COMING HOME | 05
- + SONY: AUSSICHTSREICHES PORTFOLIO | 05
- + BILIBILI: UNTER BEOBACHTUNG | 06
- + SCIPLAY: SPEZIALIST FÜR MOBILES GAMING | 06
- + PLAYTIKA LÄSST DIE VIRTUELLE KUGEL ROLLEN | 06
- + CAPCOM: WEITER AUF WACHSTUMSKURS | 07
- + INTUITIVE SURGICAL: TROTZ ENTÄUSCHUNG EIN KAUF? | 08
- + SHOPIFY: PREISERHÖHUNG WIRD GEFEIERT | 08
- + ETF-DEPOT: MOBILITY IM FOKUS | 09

MEHR UNTER: WWW.FUTURE-MONEY.DE

04
2023

EDITORIAL

Liebe Leserinnen und Leser!

Die aktuelle Kernfrage an der Börse lautet: "Wann wird die Inflation zurückgehen?" Leider ist die Antwort unklar, unter anderem, weil die Federal Reserve die Inflation falsch berechnet. Der Fehler ist einfach, vermeidbar, aber höchst folgenreich.

Die Fed verwendet zur Berechnung der offiziellen jährlichen Inflationsrate eine Formel, die den Blick auf die realen Preistrends in der Wirtschaft verzerrt und den Zeitpunkt geldpolitischer Entscheidungen durcheinanderbringt. Dies hat zur Folge, dass die Fed-Politik chronisch zu spät kommt. Sie hinkt den Entwicklungen in der Wirtschaft um bis zu einem Jahr hinterher. Aus diesem Grund hat die Fed die Inflation, die sich in den Jahren 2020 und 2021 entwickelte, erst spät erkannt. Heute ist dies der Grund dafür, dass die jüngsten unangemessenen Maßnahmen der Fed den wirtschaftlichen Schaden des Pandemieschocks nicht abmildern, sondern eher noch verschlimmern und das Land in eine Rezession führen.

Die Rohdaten sind nicht das Problem. Die vom Bureau of Labor Statistics und dem Bureau of Economic Analysis erfassten Preise sind korrekt. Das Problem liegt in der Art und Weise, wie die Daten zur Berechnung der Preisänderungsrate verwendet werden. Für die Berechnung der jährlichen Inflationsrate gibt es zwei Möglichkeiten: 1. Year-Over-Year (YoY), wobei die aktuelle Messung mit dem gleichen Zeitraum vor einem Jahr verglichen wird. Die Year-Over-Year-Methode ist rückwärtsgerichtet. Sie zeigt, wie sich die Preise seit dem letzten Jahr verändert haben. 2. Month-Over-Month (MoM), bei dem die Veränderung gegenüber dem Vormonat gemessen und mit 12 multipliziert wird, um eine Jahresrate zu erhalten. Die Monatsrate ist ein Maß für die aktuelle Veränderungsrate, und die annualisierte Monatsrate kann als vernünftige Projektion der zukünftigen Inflationsrate angesehen werden.

Zwei sehr unterschiedliche Bilder, die sehr unterschiedliche politische Reaktionen implizieren. Denn wenn die YoY-Zahl das wahre Maß für die Inflation ist, dann sollte die Fed das Gaspedal bei der Straffung der Geldpolitik in all ihren Formen zurückdrehen. Wenn die MoM-Zahl das wahre Maß ist, sollte die Fed die Sektorkorken knallen lassen, den Sieg verkünden - und die Zinssätze lockern.

Sicher ist, die Methode zur Berechnung der Inflationsrate im Jahresvergleich ist weniger genau, weniger zeitnah, gibt weniger Aufschluss über Trendumkehrungen und wird durch strukturelle Störungen (z. B. den Basiseffekt) verzerrt als die auf Jahresbasis umgerechnete Monatszahl. Es ist ein schlechter Leitfaden für die politische Entscheidungsfindung bei der Federal Reserve und anderswo. Insbesondere in den letzten fünf oder sechs Monaten hat die Jahresinflationsrate die wichtigen Veränderungen in der Wirtschaftslage nicht berücksichtigt: Der Inflationsschub, der auf die Angebotsschocks durch die Pandemie und den Ukraine-Krieg folgte, ist vorbei. Seit letztem Sommer haben sich weit verbreitete disinflationäre und sogar deflationäre Signale aus Schlüsselsektoren der Wirtschaft entwickelt. Die Methode zur Berechnung der Inflationsrate im Jahresvergleich ist im Wesentlichen blind für die Zukunft.

Wann wird die Inflation zurückgehen? Die Antwort ist, dass die Inflation bereits zurückgegangen ist. Die Fed kann es nur nicht sehen, weil sie durch den Rückspiegel blickt. Was in der Regel keine gute Fahrpraxis ist. **▀**

Mit besten Grüßen, Ihre Redaktion



Jens Bernecker & Carsten Müller

Future Money erscheint bei
Finx Media UG (haftungsbeschränkt); Steinbachstr. 103;
D-12489 Berlin
MAIL: info@finx.media

Wir im Netz:
www.future-money.de
Facebook: [boerseglobal](https://www.facebook.com/boerseglobal)
Twitter: [BoerseGlobal](https://twitter.com/BoerseGlobal)
Instagram: [@boersenfakten](https://www.instagram.com/boersenfakten)

Hauptredaktion:
Carsten Müller (v.i.S.d.P.)
Jens Bernecker



GAMING

Gespielt wird immer

Für den Gamingsektor war die Pandemie ein Gamechanger. Millionen von Bürgern, die die Spiele nutzten, um mit der Unsicherheit und Isolation der Pandemie fertig zu werden, spielen auch 2023 weiter, jetzt aber zum Vergnügen und als integraler Bestandteil ihres Lebensstils.

So viele bestehende und neue Spieler haben während der Pandemie für Spiele, Konsolen und andere Ausrüstung Geld ausgegeben, dass der Markt zwischen 2019 und 2021 um 26% gewachsen ist. Folge: Die Spieleindustrie schwimmt im Geld und allein in den ersten sechs Monaten des Jahres 2022 wurden mehr als 650 Fusionen, Übernahmen oder Investitionen in der Branche angekündigt oder abgeschlossen. Spieleunternehmen wie Epic Games konnten dank des starken Marktes Milliardenbeträge einnehmen. Nach einem schleppenden Jahr 2022 wird die Videospieleindustrie im neuen Jahr ein neues Wachstumsniveau erreichen, da mehr hochbudgetierte, hochkarätige Spiele und Konsolen der nächsten Generation auf den Markt kommen.

Diese neuen Inhalte werden das Wachstum weiter antreiben und 2023

dürfte ein "Wendejahr" für die Spieleindustrie sein. Denn die Entwicklungsteams für Videospiele sind produktiver und effizienter geworden. Gleichzeitig ist es wahrscheinlich, dass Titel, die 2022 strategisch verschoben wurden, im Jahr 2023 auf den Markt kommen. Schon jetzt sehen wir eine Fülle von qualitativ hochwertigen Inhalten als den wichtigsten Faktor hinter unseren Erwartungen für eine starke Markterholung.

Der Terminkalender ist in der Tat vollgepackt: Nintendo Co.'s The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Electronic Arts Inc.'s Dead Space, Square Enix Holdings Co.'s Final Fantasy XVI, Activision Blizzard Inc.'s Diablo IV und viele andere werden in diesem Jahr erscheinen und diese Rei-



he der Neuerscheinungen wird wahrscheinlich dazu beitragen, dass die Verbraucher in diesem Jahr mehr Geld für Spiele ausgeben. Folgende Schlüsselfaktoren werden das Wachstum zusätzlich ankurbeln:

Mehr Konsolen der nächsten Generation und neue Spiele: Da sich die Probleme in der Lieferkette abbauen werden im nächsten Jahr aktualisierte Spielkonsolen für mehr Haushalte verfügbar sein. Der Anstieg der Next-Gen-Konsolen wiederum fördert die Entwicklung von Triple-A-Spielen. Viele Dritthersteller haben die Markteinführung von Spielen aufgrund der Unterbrechung der globalen Lieferkette verschoben, so dass Morgan Stanley Research davon ausgeht, dass sich die Markteinführung neuer Titel 2023 beschleunigen wird.

Regulatorischer Wandel in China: Um die Spielsucht unter Jugendlichen einzudämmen, hatte die chinesische Regierung 2021 Spielern unter 18 Jahren das Spielen an Schultagen untersagt und nur eine Stunde Spielzeit an Wochenenden und Feiertagen genehmigt. Das wird sich ändern, da die Auswirkungen der regulatorischen Maßnahmen in China nachlassen und sich die Beschränkungen für Minderjährige allmählich wieder normalisieren. Schon jetzt hat China mehrere neue Spielkonzesse genehmigt. Dies sind erste Anzeichen dafür, dass sich das regulatorische Umfeld gebessert hat.

Rezessionen sind nicht unbedingt schlecht für Spiele: Zu Hause zu bleiben und gegen Zombies zu kämpfen ist in der Regel billiger als ein Abend mit Freunden, selbst wenn man die Anfangsinvestitionen in Spiele und Konsolen berücksichtigt. Die Spieleverkäufe haben sich als widerstandsfähig gegenüber wirtschaftlichen Abschwüngen erwiesen, und dies bietet die Möglichkeit, sich frühzeitig in einem Sektor mit attraktiven Bewertungen zu engagieren. Nicht vergessen: In der Vergangenheit haben die Verbraucher auch in Rezessionen weiterhin Geld für Videospiele ausgegeben.

>>> Im Fokus: Die Marktführer

Take-Two Interactive: Mehr Potenzial als es scheint

Take-Two Interactive hat ein sehr schwieriges Jahr hinter sich und wurde vom Parkett abgestraft. Wir erwarten jedoch, dass das Unternehmen von seiner bevorstehenden starken Pipeline profitieren und gleichzeitig seine Schlüssellizenzen nutzen wird:

Das Unternehmen ist vor allem für seine Lizenzen für Grand Theft Auto (GTA VI wird bald erscheinen) und Red Dead Redemption (RDR) bekannt, die beide von Rockstar Games entwickelt werden. GTA V ist das zweitmeistverkaufte Spiel der Welt (170 Millionen verkaufte Einheiten) und RDR II das achtmeistverkaufte Spiel (40 Millionen verkaufte Einheiten).

Die Verschmelzung mit Zynga schafft zudem ein rigides Konstrukt, um ein einzigartiges und breit gefächertes Wertangebot im Segment der mobilen Spiele zu liefern und trotz kurzfristiger Bedenken wird dieser Deal Synergien ermöglichen und die Rentabilität verbessern.



Fazit: Die Performance der Aktie ist nicht repräsentativ für das Potenzial des Unternehmens, welches von Katalysatoren angetrieben wird, die bald kommen werden. Die starke aktuelle Pipeline des Unternehmens und seine Erfolgsbilanz zeigt, dass es in der Lage ist, erstklassige Inhalte zu liefern, und dies wird dem Unternehmen eine gute Performance im Jahr 2022 ermöglichen.

Wir erwarten für 2023 ein sattes Kursplus von über 30% und erwarten Kurse um 138 Dollar im Jahresverlauf.

Electronic Arts: Football´s coming home

Electronic Arts meldete gemischte Finanzergebnisse für das zweite Quartal des Geschäftsjahres 2023. Das Unternehmen verwendet eine spezielle Kennzahl namens "Net Bookings", dies ist der Nettobetrag der sowohl virtuell als auch physisch verkauften Produkte. In diesem Fall kann man sie als eine Art Umsatz betrachten und dieser belief sich auf 1,75 Mrd. Dollar, was einem Rückgang von 5% im Vergleich zum Vorjahr, aber einem Anstieg von 2% auf der Basis konstanter Wechselkurse entspricht.

Trotz der scheinbar enttäuschenden Ergebnisse zeigt sich das Management überraschend optimistisch und erklärt, die Ergebnisse entsprächen den Erwartungen. Positiv ist auch, dass die Nettobuchungen auf Basis der letzten 12 Monate im Vergleich zum Vorjahr um 4% gestiegen sind. Außerdem verfügt EA über eine starke Bilanz mit 1,874 Mrd. Dollar an Barmitteln und kurzfristigen Anlagen. Das Unternehmen hat zwar mit 2,2 Mrd. Dollar relativ hohe Schulden, aber der Großteil (1,879 Mrd. Dollar) sind langfristige Schulden.

Viel wichtiger: Electronic Arts investiert massiv in den Ausbau seiner Fußball-Franchise und konzentriert sich dabei zunehmend auf den Aufbau von Communities und Erlebnissen. EA Sports FC soll die "Zukunft des interaktiven Fußballs" sein und wird unabhängiger sein als die FIFA-Franchise. Dies wird viel größere Möglichkeiten und höhere Gewinnspannen bieten als die FIFA-Version des Spiels. Wir vermuten, dass EA den Schwung der Weltmeisterschaft als Gelegenheit nutzt, um dieses neue Spiel auf den Markt zu bringen.



Die relative Stärke der Aktie im schwachen Umfeld ist ein weiterer Pluspunkt. Gelingt im nächsten Run auf die Spitze ein Break bei 150 Dollar, sollten bei einem gelungenen Start der neuen Spiele auch Kurse darüber machbar sein.

Sony: Aussichtsreiches Portfolio

Sony hat sein Finanzdienstleistungsgeschäft (Sony Financial) im GJ3/2021 vollständig konsolidiert. Zu den Vermögenswerten in seinem Aktienportfolio gehören eine 58,7%-ige Beteiligung an M3, eine 5%-ige Beteiligung an Bilibili, eine 100%-ige Beteiligung an dem Spieleentwickler Bungie (Übernahme im Juli 2022) und eine nicht genannte Minderheitsbeteiligung an dem Spielesoftwarehersteller Epic Games.

Trotz des schwachen japanischen Yen waren die Ergebnisse des 1. bis 2. Quartals des Geschäftsjahres 2022/23 enttäuschend, da der Umsatz bei konstanten Wechselkursen nur um 1% wuchs.

Das Gesamtbild für das GJ3/2023 zeigt folglich noch ein flaches Gewinnwachstum im Jahresvergleich. Dies ist zwar nicht sonderlich aufregend, aber die verschiedenen Geschäftsbereiche bleiben insgesamt relativ stabil.



Zum Gaming: Der Bereich Game & Network Services trug 26% zum Gesamtumsatz und 5,5 Mrd. Dollar (720,7 Mrd. Yen) im zweiten Quartal des Geschäftsjahres 2022 bei und die Sony PlayStation war mit ca. 35 Millionen installierten Konsolen führend auf dem Spielemarkt. Dies ist mehr als die Xbox von Microsoft, die etwa 23 Millionen installierte Konsolen hat.

Fazit auch hier: relative Stärke zählt. Die Sony Group Corporation erzielt in den meisten ihrer Geschäftsbereiche trotz des schwierigen wirtschaftlichen Gegenwinds weiterhin solides Wachstum. Die starke Führungsposition in den Bereichen Spiele, Sensoren und Musik ist positiv, da sich diese Branchen weiter konsolidieren werden.

Bilibili: Unter Beobachtung

Kurz zur Kurzvideoplattform Bilibili Inc. an der Sony beteiligt ist: Goldman Sachs hat kürzlich als Konsortialführer erfolgreich 15,344 Mio. ADS an sechs Investoren zu einem Preis von 26,65 Dollar pro ADS platziert. Die Erlöse aus der Platzierung werden zum Teil für den Rückkauf der Ende 2026 fälligen vorrangigen Wandelanleihen und zur Aufstockung des Betriebskapitals des Unternehmens verwendet. Hier beobachten wir den Wert vorerst nur.

Kommen wir zu den Aktien in der zweiten Reihe des Sektors.

SciPlay: Spezialist für mobiles Gaming

SciPlay entwickelt Handy- und Web-Plattformspiele. Das Unternehmen konzentriert sich auf das so genannte Freemium-Modell, indem es zunächst kostenlose Unterhaltungsspiele anbietet, wobei Premium- und Bezahloptionen angeboten werden, um in den Spielen voranzukommen. Zu den typischen Spielen gehören unter anderem Spielautomaten, Casinospiele und von Monopoly inspirierte Spiele.

Das Unternehmen wurde 2019 zu einem Preis von 16 Dollar pro Aktie aus Scientific Games ausgegliedert und ist z.Zt. mit 2 Mrd. Dollar bewertet bei einem Umsatz i.H.v. von 418 Mio. Dollar und einem GAAP-Betriebsgewinn von rund 74 Mio. Dollar. Bei einem bereinigten Gewinn von insgesamt 100 Mio. Dollar liegt der Gewinnmultiplikator also beim 23-24fachen des Gewinns.

Darüber hinaus gab SciPlay den Kauf des in der Türkei ansässigen Entwicklers von mobilen Ge-

legenheitsspielen, Alictus, bekannt, an dem das Unternehmen 80% der Anteile für 100 Mio. Dollar erwarb. Da das Management einen Umsatzbeitrag von etwa 30 Mio. Dollar bekannt gab, schien dieser Deal recht fair zu sein.

Das Jahr 2022 war auch hier schwierig. Stieg der Umsatz in Q1 '22 um fast 5% auf 158 Mio. Dollar, sank der Nettogewinn von 38 Mio. auf 32 Mio. Dollar, und der Quartalsgewinn ging um drei Cent auf 0,18 Dollar pro Aktie zurück. Ähnliche Tendenzen waren im zweiten Quartal zu beobachten, als der Umsatz um weniger als 4 % auf 160 Mio. Dollar stieg, während der Nettogewinn in ähnlicher Weise wie im ersten Quartal zurückging.



Die Ergebnisse des dritten Quartals zeigten indes die Auswirkungen der Alictus-Übernahme: Der Umsatz stieg um 17% auf 171 Mio. Dollar, bei einem Nettogewinn von 34 Mio. Dollar. In der Zwischenzeit beläuft sich der Nettobarmittelbestand von 299 Mio. Dollar auf fast 2 Dollar je Aktie. Die Aussichten: Die Alictus-Akquisition wird sich sicher auch 2023 auszahlen. Zwar greift die Aktie der Entwicklung z.Zt. etwas vor, aber für eine Anfangsposition ist das ok. Kurse um 22 Dollar sollten per Sommer machbar sein.

Playtika lässt die virtuelle Kugel rollen

Playtika ist ein führender Anbieter von Handyspielen in den USA und hat sich als dominanter Akteur im Bereich Social Casino etabliert. Das Unternehmen hat mehrere Spiele, die in den Top-100-Charts rangieren, darunter viele hochrangige Spiele in ihren jeweiligen Kategorien. Playtika

erwirtschaftet seine Einnahmen in erster Linie durch den Verkauf von virtuellen Gegenständen, die restlichen 3% seiner Einnahmen stammen aus der Werbung im Spiel.

Das in Israel ansässige Unternehmen mit einer Marktkapitalisierung von 3 Mrd. Dollar aus der Unterhaltungsbranche innerhalb des Sektors Kommunikationsdienste wird zu einem niedrigen KGV von 12 nach 12 Monaten gehandelt und zahlt keine Dividende da das Management Big-Data-Analysen nutzt, um seine Marketingstrategien zu entwickeln, und investiert daher kontinuierlich in Forschung und Entwicklung.

Playtika verfügt also über ein beträchtliches Maß an Know-how in Bezug auf die Gewinnung neuer Nutzer, die Umstellung von Spielern und die Bindung aktiver Nutzer. Wenn das Management weiterhin datenbasierte Marketingstrategien einsetzt und die Marketingausgaben nicht sinken, wird das Umsatzwachstum hoch bleiben. Und sollte Playtika weiterhin Akquisitionen auswählen und erfolgreich verhandeln, werden Größenvorteile die künftige Rentabilität steigern.



Unter normalen Bedingungen würde allein der künftige freie Cashflow eine Bewertung von 18 Dollar je Aktie rechtfertigen. Aktueller Kurs: 10 Dollar!

Capcom: Weiter auf Wachstumskurs

Capcom ist ein japanischer Videospieleentwickler, zu dessen Kerngeschäften "Resident Evil", "Monster Hunter" und "Street Fighter" gehören. Das Unternehmen entwickelt außerdem Spielhal-

len, Pachinko/Pachislot (japanische Glücksspielautomaten) und betreibt "Plaza Capcom"-Spielhallen. Zu seinen Konkurrenten zählen BANDAI NAMCO, Sony, Kadokawa und Sega Sammy. Capcom strebt im Jahr 2023 das zehnte Jahr in Folge ein Wachstum des Betriebsgewinns an und beweist damit seine Fähigkeit, mit hochwertigen IPs ein nachhaltiges Wachstum zu erzielen.



Der Kursverlauf spiegelt dies! Obwohl es sich um eine risikoreiche Strategie handelt, wird die Veröffentlichung von zwei neuen großen Titeln im Jahr 2024 einen Erfolg haben und weitere Wachstumsmöglichkeiten eröffnen. Uneingeschränkter Kauf für diesen Spezialisten. //

**WIR IM NETZ:
PODCAST & YOUTUBE-KANAL
FÜR IHRE AKTUELLE INFORMATION**



UPDATES

News zur Dispositionsliste

Intuitive Surgical: Trotz Enttäuschung ein Kauf?

Intuitive Surgical, der führende Hersteller von Operationsrobotern hat beim Ergebnis enttäuscht. Der Umsatz kam im vierten Quartal um 7% auf 1,66 Mrd. Dollar und das Ergebnis je Aktie lag bei 0,91 Dollar, erwartet wurden 1,67 Mrd. Dollar und 1,25 Dollar/Aktie. Indes: Es wurden 369 DaVinci Operationssysteme abgesetzt und die installierten DaVinci's summieren sich mittlerweile auf 7.544 Systeme und an jeder Operation verdient IS mit. Jeder Roboter, der im Markt ist, sorgt für jahrelange regelmäßige Einnahmen. Für 2023 erwartet IS ein Wachstum im Umsatz von 12 bis 16% bei steigenden Kosten. Die Bruttomarge soll bei 69% landen, ergo Wachstum im Plan, aber stagnierende Margen. Unser Rat: Enttäuschungskurse sind Kaufkurse!



Shopify: Preiserhöhung wird gefeiert

Shopify stiegen um 10,95%, als das Unternehmen ankündigte, dass es die Preise für alle Händler,

die seine Plattform nutzen im Durchschnitt um 33% anheben wird. Wie wir bereits erwähnt haben, war das vergangene Jahr für Shopify eine Zeit des Umbruchs, eine Herausforderung, die das Unternehmen frontal angegangen ist. Als Folge der einbrechenden E-Commerce-Aktivitäten hat Shopify seine Belegschaft um 10% reduziert, und Anfang dieses Jahres vier wichtige Investitionsthemen identifiziert, um sich für die Zukunft zu rüsten. Dazu gehören der Aufbau von Kundenbeziehungen, die Internationalisierung, die Skalierung mit Händlern und die Vereinfachung der Abwicklung.

Die Investition in diese Prioritäten kostet Geld, was die Preiserhöhungen erklärt. Fazit: Eine Preiserhöhung ist zwar nie ein beliebter Schritt, aber sie war unvermeidlich. Shopify sollte durch die Bewältigung der Herausforderungen als noch stärkeres Unternehmen hervorgehen. Shopify bleibt ein Kauf! //

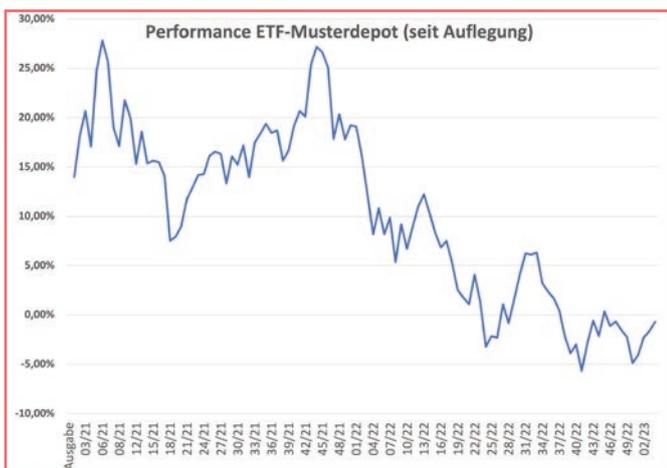




ETF

Weitere Käufe

Bereits in der letzten Woche konnten wir auch im ETF-Musterdepot leichte Verbesserungen verzeichnen. Diese wurden in den letzten Handelstagen weiter ausgebaut, sodass hier die Annahme immer mehr Bestand bekommt, dass wir den Boden gesehen haben.



Mit Blick auf die Wochenperformance der einzelnen Positionen im Musterdepot ist festzustellen, dass bis auf den iShares Global Infrastructure ETF alle anderen Positionen mehr oder weniger zulegen konnten. Tagesgewinner, wenn man so will, war der SPDR Kensho Smart Mobility ETF mit einem Wochengewinn von über 4%. Allerdings hat er noch einen langen Weg vor sich, bevor er aus der Verlustzone wieder herauskommen kann.

Wobei noch einmal beachtet werden sollte: Hierbei handelt es sich nicht um einen reinen E-Mobility-ETF, bei dem zu vermuten wäre, dass bspw. Tesla die größte Position darstellt. Im Gegenteil: Tesla findet sich

zumindest nicht unter den Top-15-Position in diesem ETF. Dieser hat sich tatsächlich fokussiert auf Unternehmen, die zwar auch zum Teil Elektrofahrzeuge produzieren, aber auch stark in anderen Mobilitätskonzepten zu Hause sind. Dazu zählt beispielsweise, dass der Fahrdienstleister Lyft derzeit mit einer Gewichtung von 2,21% der größte Wert im ETF ist, gefolgt von Lucid Group mit 2,11%. Zu finden in der Spitzengruppe sind auch Werte wie Ballard Power, der Drohnen-Spezialist Workhorse oder der Wasserstoff-Spezialist Plug Power. Insgesamt haben Small Caps im ETF derzeit mit knapp einem Drittel die höchste Gewichtung.

Insofern sollten Anleger noch Vorsicht walten lassen. Denn im sich abzeichnenden weiteren Markt-Turnaround könnte es sein, dass sich die Anleger generell erst einmal nur auf die großen Werte fokussieren. Dennoch gehen wir davon aus, dass auch dieser ETF sich zunehmend von seiner bisherigen Talsohle lösen kann, zumal der ETF auch vor gut zwei Wochen aus seinem Abwärtstrend nach oben ausbrechen konnte. Vor diesem Hintergrund also dann auch hier eine erste Nachkaufempfehlung über insgesamt 100 Anteile. //



Future Money ETF-Strategie

Aufgelegt: 19.09.2020

Kapital: 120.000 EUR (Aufstockung um 20.000 EUR 05.04.2021)

29.01.23

ETF	Börse	ISIN	Währung	Stückzahl	Kauf	Kaufkurs	Akt. Kurs	G/V EUR	G/V %
ETFMG Prime Cyber Security ETF	USA	US26924G2012	USD	220	19.10.20	49,72	45,76	1,09	0,01%
ETFMG Prime Mobile Payments ETF	USA	US26924G4091	USD	100	19.10.20	57,14	44,41	-753,92	-15,54%
First Trust Clean Edge Smart Grid Infrastructure Fund	USA	US33737A1088	USD	200	05.10.20	84,96	94,80	2446,14	16,26%
First Trust Cloud Computing ETF	USA	US33734X1928	USD	150	26.10.20	79,46	64,23	-1821,39	-17,01%
Global X Internet of Things ETF	USA	US37954Y7803	USD	300	07.12.20	32,63	32,04	688,81	8,42%
Global X Robotics & Artificial Intelligence ETF	USA	US37954Y7159	USD	400	30.11.20	30,54	23,77	-2039,81	-18,87%
iShares Global Infrastructure ETF	USA	US4642883726	USD	300	05.04.21	46,73	48,48	1004,67	8,09%
Lyxor MSCI New Energy ESG Filtered ETF	D	FR0010524777	EUR	100	04.05.22	38,54	38,57	2,50	0,06%
Procore Space ETF	USA	US74280R2058	USD	300	25.01.21	29,10	21,12	-1553,56	-21,00%
Roundhill Ball Metaverse ETF	USA	US53656F4173	USD	300	04.05.22	10,19	8,71	-473,56	-16,42%
SPDR S&P Kensho Smart Mobility ETF	USA	US78468R6898	USD	190	05.10.20	43,19	35,24	-1728,62	-21,87%
VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF	USA	US92189F1140	USD	150	21.09.20	62,70	49,96	-1098,11	-13,71%

Depot (EUR) 96016,04

Liquidität (EUR) 23157,39

Gesamt (EUR) 119173,43

G/V -0,69%

Dispositionen "Future Money" 04/23

Unternehmen	ISIN	Seite	Aktion
Take-Two Interactive	US8740541094	4	Kauf
Electronic Arts	US2855121099	5	Kauf
Sony	JP3435000009	5	Kauf
Bilibili	US0900401060	6	Watchlist
SciPlay	US8090871091	6	Kauf
Playtika	US72815L1070	6	Kauf
Capcom	JP3218900003	7	Kauf
Intuitive Surgical	US46120E6023	8	Kauf
Shopify	CA82509L1076	8	Kauf
SPDR S&P Kensho Smart Mobility ETF	US78468R6898	9	Kauf 100 Anteile

Legende: KS - Kaufsignal; SB Stop-Buy, KL - Kauflimit

Impressum / Disclaimer

Future Money erscheint wöchentlich
Bezugspreis regulär monatlich: 39,90 EUR
(inkl. gesetzl. MwSt.)

Rechnungstellung erfolgt im Voraus. Kündigungsfrist jeweils 7 Tage zum Ende des Bezugszeitraumes. Der Inhalt ist ohne Gewähr. Nachdruck nicht erlaubt. Kein Teil darf (auch nicht auszugsweise) ohne unsere ausdrückliche vorherige Zustimmung reproduziert werden. Jede im Bereich eines gewerblichen Unternehmens hergestellte oder genutzte Kopie verpflichtet zur Gebührenzahlung an den Verleger. Alle Informationen beruhen auf Quellen, die wir als zuverlässig erachten. Alle Hinweise dienen der aktuellen Information ohne letzte Verbindlichkeit, begründen also kein Haftungsobligo. Erfüllungsort und Gerichtsstand: Berlin. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Risikohinweis: Alle Börsen- und Anlagegeschäfte sind grundsätzlich mit Risiken verbunden. Verluste können nicht ausgeschlossen werden. Der Leser sollte die von den Banken herausgegebenen Informationsschriften „Basisinformationen für Wertpapier-Vermögensanlagen“, „Basisinformationen über Finanzderivate“ und „Basisinformationen über Termingeschäfte“ sorgfältig gelesen und verstanden haben.

Bildnachweise:

Titelbild - Ahmed Shaffik / stock.adobe.com

Gaming - erkhaphan / stock.adobe.com

Updates - Hand Robot / stock.adobe.com

ETF - Stockwerk-Fotodesign / stock.adobe.com