

### 重要提示

- 三星亞太元宇宙概念（新西蘭除外）ETF（「子基金」）為三星ETF信託的子基金，其投資目標是透過主要投資於從事有助推動元宇宙發展及運作的活動或提供相關產品、服務或技術（「元宇宙業務」）的亞太區（新西蘭除外）公司，以實現長期資本增長，惟概不能保證子基金一定會達到其投資目標。
- 投資涉及風險，過往表現不代表將來表現，基金的價格可升亦可跌，投資者可能需承受所有或重大投資損失，投資者切勿單憑本資料作任何投資決定。
- 子基金可能面對的主要風險因素，例如一般投資風險；主動投資管理風險；股票市場風險；嶄新概念風險；與涉及元宇宙業務的公司相關的風險(包括營運歷史有限的風險、技術改變的風險、政府干預風險、監管風險及知識產權風險、龐大資本投資風險、網絡攻擊風險、受到其他相關行業影響的風險等)；行業集中風險；地域集中風險；中國相關風險；互聯互通機制風險；QFI制度風險；上交所、創業板及／或科創板風險(包括股價波動及流動性風險較高、估值偏高風險、法規差異、除牌風險、上交所上市股票轉板上市風險、集中投資風險、投資可能會導致重大損失風險等)；新興市場風險；與美國預託證券相關的風險；貨幣風險；人民幣貨幣及兌換風險；證券借貸交易風險；從資本或實際從資本作出分派的風險；交易風險；交易差異的風險；對管理人依賴的風險；對莊家依賴的風險；終止的風險等。請注意，以上列出的投資風險並非詳盡無遺，投資者應在作出任何投資決定前詳細閱讀產品章程、產品資料概要及相關銷售文件，以了解包括產品特性、風險因素及分派政策等詳情。
- 管理人可酌情決定以子基金的資本或實際上以子基金的資本支付分派，相當於退還或提取投資者部分原有之投資或任何歸屬於該原有投資的資本收益，導致每個基金單位之資產淨值即時減少。

# 三星亞太元宇宙概念（新西蘭除外）ETF

## 3172 港元櫃台

2025年2月

### 基金資料

ETF 名稱	三星亞太元宇宙概念（新西蘭除外）ETF
投資策略	主動型管理
管理費	每年0.85%
上市日期	2022年7月7日
股息政策	就所有基金單位每年（一般為每年十二月）（如有）以港元分派，由管理人酌情決定。
上市交易所	香港交易所 – 主板
交易貨幣	HKD
每手買賣單位	50個基金單位
增設/贖回單位	100,000單位(或其倍數)
ISIN	HK0000860996
彭博代碼	3172 HK

### 基金10大持股

投資組合持股	上市地點	比重
台積電	台灣	8.10%
索尼	日本	6.34%
冬海集團	美國	5.71%
小米集團	香港	5.53%
騰訊控股	香港	5.45%
阿里巴巴	香港	4.77%
聯發科	台灣	3.53%
SK海力士	韓國	3.51%
緯穎科技	台灣	3.32%
任天堂	日本	3.27%



### 投資策略

- 主要投資於從事有助推動元宇宙發展及運作的活動或提供相關產品、服務或技術（「元宇宙業務」）的亞太區（新西蘭除外）公司

### 產品特點

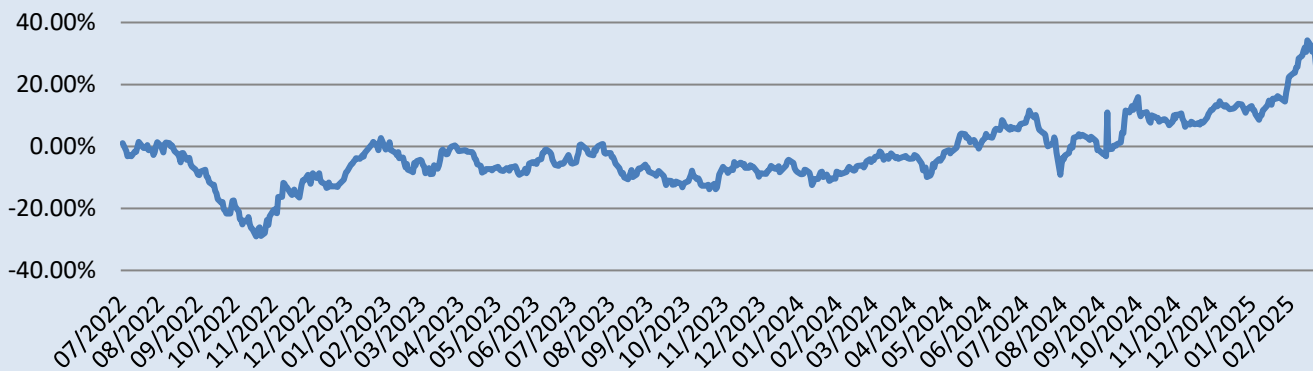
- 香港首隻亞太元宇宙主動型管理ETF\*
- 簡單的工具助投資者在亞太（新西蘭除外）投資元宇宙相關行業。擬投資的元宇宙業務公司可能包括但不限於以下類別：擴增實境／虛擬實境、人工智能、社交媒體、網絡遊戲、數碼交易、裝置和平台
- 經驗豐富的投資管理團隊助投資者主動挑選元宇宙相關概念公司。投資管理團隊將揀選當前業務及／或未來項目計劃而言屬於涉及元宇宙業務的公司

\*資料來源：彭博社，2025年2月28日

Samsung Asset Management  
Hong Kong

資料來源：三星資產運用(香港)有限公司，截至2025年2月28日

## 累計表現 (%)



回報 (%)	1個月	3個月	6個月	1年	年初至今	曆年表現 (%)				
						2020	2021	2022	2023	2024
基金	8.52%	16.96%	22.30%	34.24%	11.92%	-	-	-	9.26%	17.72%

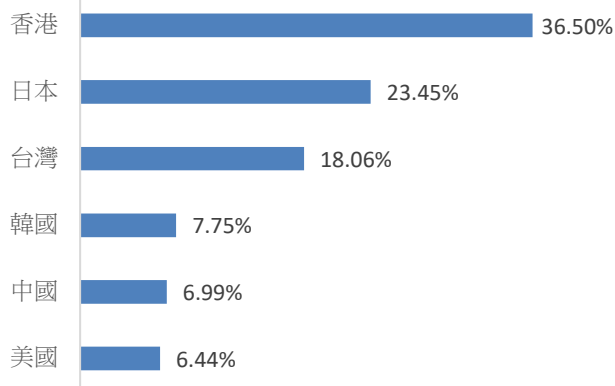
資料來源: 三星資產運用(香港)有限公司, 截至2025年2月28日  
基金表現按資產淨值比較, 以美元計算, 不包括股息再投資  
過往表現並非將來業績的指標

## 元宇宙業務公司類別



資料來源: 三星資產運用(香港)有限公司, 截至2022年6月16日

## 基金持股上市地區分佈



資料來源: 彭博, 截至2025年2月28日

## 亞太元宇宙的潛力

- 中國、韓國和日本為2022年網絡遊戲收入及用戶滲透率前5名國家<sup>^</sup>

中國 <sup>@</sup>	韓國 <sup>*</sup>	日本 <sup>@</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>作為世界上最大的在線遊戲市場, 目前有 6.66 億遊戲玩家, 到 2025 年可能達到 6.98 億, 無論是用戶群還是市場規模都有上升空間</li> <li>領先企業: 騰訊、阿里巴巴和網易</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>目標於 2026 年成為全球虛擬世界市場第五大國家</li> <li>元宇宙已被用作舉辦虛擬活動、推廣品牌、舉辦線下活動甚至舉辦政治活動的營銷渠道</li> <li>領先企業: 三星電子</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>有大量的初創公司參與 VR/AR 遊戲, 也有很多創投或企業創投 (CVC) 在日本投資 VR/AR 遊戲</li> <li>領先企業: 索尼</li> </ul>

<sup>^</sup>資料來源: Statista, 截至 2021 年 11 月

<sup>@</sup>資料來源: 瑞信, 截至 2022 年 2 月 8 日

<sup>\*</sup>資料來源: 韓國先驅報, 截至 2022 年 1 月 20 日

### 免責聲明:

- 產品已獲香港證券及期貨事務監察委員會(「證監會」)認可, 即使產品獲得認可亦不表示產品獲得官方推介。本資料僅供參考之用, 並不構成要約或招攬任何人士購買、出售產品或採用任何投資策略的建議。
- 此文件由三星資產運用(香港)有限公司編制, 並未經證監會或任何其他監管機構審核。投資者應根據個人財務狀況、投資經驗及目標, 確定任何投資產品及策略是否適合閣下, 如閣下對相關資料有任何疑問, 應按需要而尋求專業顧問的建議。
- 此文件的原文為英文, 並翻譯成中文以便閱覽。如中/英文翻譯之間存有差異, 相關內容則以英文版本為準。英文版本刊登於www.samsungetfhk.com。(此網站並未經證監會審核)