

TIN Fonder Jan 2022 – Bud på dataspel

2022 inledes med en historisk börsnedgång. Endast under ett fåtal tillfällen har januari visat på en sämre utveckling, sett över 50 eller till och med 100 år bakåt. Olika bedömare lägger olika emfas på olika möjliga bakomliggande orsaker. Vi finner det omöjligt att utröna hur mycket inflationstendenser, konjunkturoro eller geopolitik (läs: en eventuell förestående invasion av Ukraina) kan ha påverkat. Däremot identifierar vi en faktor som är särskilt relevant för vårt investeringsmandat: hastigt högre långräntor.

När vi tittar på våra innehav ser vinstutvecklingen fortsatt mycket hälsosam ut, trots hacket i räntekurvan. Vi noterar att värderingarna därmed kommit ned rejält om vi till exempel jämför med situationen för ett år sedan. I vissa fall är bolagen lägre värderade än någon gång under de senaste fem åren. Både i absoluta tal och i jämförelse med övriga börsen ser vi optimistiskt på möjligheterna framåt.

Vi har vant oss vid att svenska bolag stått för en ansevärd del av förvärvsaktiviteten inom dataspel globalt. **Stillfront** annonserade också ett nytt förvärv under januari. Köpet bleknar dock, åtminstone storleksmässigt, bredvid såväl **Take Two Interactives** köp av **Zynga** som **Microsofts** förvärv av **Activision Blizzard**. På månadens sista dag kom så **Sonys** köp av oberoende utvecklaren Bungie, som står bakom smått ikoniska spel som *Halo* och *Destiny*. Digitala varumärken och intellektuella rättigheter (IP) är uppenbart i fokus, vilket exempelvis sätter ljuset på **Embracer**, med sin breda och väldiversifierade portfölj, och **Paradox Interactive**, med sin erkänt starka position inom kategorierna *grand strategy* och management-spel.

Förvärven vi sett i branschen skall också ses som en del av flera stora företags satsningar på stundens starkaste *buzzword*: *metaverse*. Vi ser två distinkta vägar som olika teknikjättar tar för att realisera och kapitalisera på framtidens alternativa verkligheter. **Facebook** bytte namn till **Meta** i syfte att signalera sitt helhjärtade fokus på (sin version av) *metaverse*. I likhet med Apple verkar Metas sikta på att gå vägen mot AR/VR-teknik för att skapa digitala upplevelser. Allt levererat via deras respektive exklusiva plattformar.

En annan approach till *metaverse* är den som troligen är mer hemtam för den som sysslat med dataspel länge. *Metaverse* är helt enkelt de historier vi berättar – för oss själva och för andra. Från lägerelden till böcker. Vidare till film och in i vår tid av allt rikare och bättre interaktiv digital underhållning. Vi tror att det är i det ljuset man ska se Microsofts förvärv och varför starka IP kommer bli än viktigare i framtiden. Företag som **Unity** och **Roblox** bygger infrastrukturen på vilken flera framtida metaversa kommer att byggas.

TIN Ny Teknik

Senaste månaden sjönk andelsvärdet med 14,7 procent. Under samma period var värdeutvecklingen för det bredare jämförelseindexet för nordiska småbolag VINCSCN -8,6 procent. På rullande 12 månader har fonden minskat med 6,3 procent, jämfört med +19,9 procent för index. Sedan fondens start 4 februari 2019 har fonden stigit 98,6 procent, samtidigt som index ökat 68,6 procent. De tre största innehaven i fonden var vid månadskiftet Embracer, **Evolution** och **Cint Group**. För en lista över de tio största se tinfonder.se/innehav/.



De innehav som bidragit mest till avkastningen under månaden är Paradox Interactive, **Leaddesk** och **Kindred**. Bland innehav som påverkat negativt under månaden finner vi **Surgical Science**, Evolution och **Nemetschek**. Fondens största segment är Mjukvara, som utgör 34 procent av förvaltad kapital, följt av Hälsa på 25 procent och Digitala Varumärken på 23 procent.

TIN World Tech

Senaste månaden sjönk andelsvärdet med 13,3 procent. Under samma period var värdeutvecklingen för jämförelseindexet MSCI World -2,5 procent. På rullande 12 månader har fonden minskat med 0,2 procent, jämfört med +30,6 procent för index. Sedan fondens start 12 juni 2020 har fonden stigit 28,9 procent, samtidigt som index ökat 45,1 procent. De tre största innehaven i fonden var vid månadsskiftet Embracer, **Edwards Lifesciences** och Microsoft. För en lista över de tio största innehaven se [tinfonder.se/innehav-twt/](https://www.tinfonder.se/innehav-twt/).

De innehav som bidragit mest till avkastningen under månaden var **Nintendo**, **Teamviewer** och **IAC**. Bland innehav som påverkat negativt finner vi Nemetschek, Unity och Roblox. Fondens största segment är Mjukvara, som utgör 49 procent av förvaltad kapital, följt av Hälsa på 21 procent och Digitala varumärken på 15 procent.

Vi tackar alla som tog sig tiden att se vår *live stream* av vår årliga investerarträff den 25 januari. Det var verkligen inspirerande att så många deltog trots att vi inte kunde ses fysiskt. Vi njöt också av diskussionen med företagsledare för två av innehaven i portföljen: Surgical Science och **Checkin.com**. Nu finns även allt material på YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=OS1-5iUox_4

Kontakter

Tomas Lundmark
Tel: +46 (0) 72 143 99 08
E-mail: tomas.lundmark@tinfonder.se

TIN Fonder
Riddargatan 23
114 57 Stockholm
Tel: +46 (0) 8 520 277 44
E-mail: info@tinfonder.se
Twitter: @tinfonder

www.tinfonder.se

Bifogade bilder

[TIN Fonder Investera I Dataspel Microsoft](#)

Pressmeddelande
01 februari 2022 15:59:00 CET



Bifogade filer

[TIN Fonder Jan 2022 – Bud på dataspel](#)