

Marktcijfers Interactief 2014

Omzet stijgt licht – Flinke groei hardware en online games

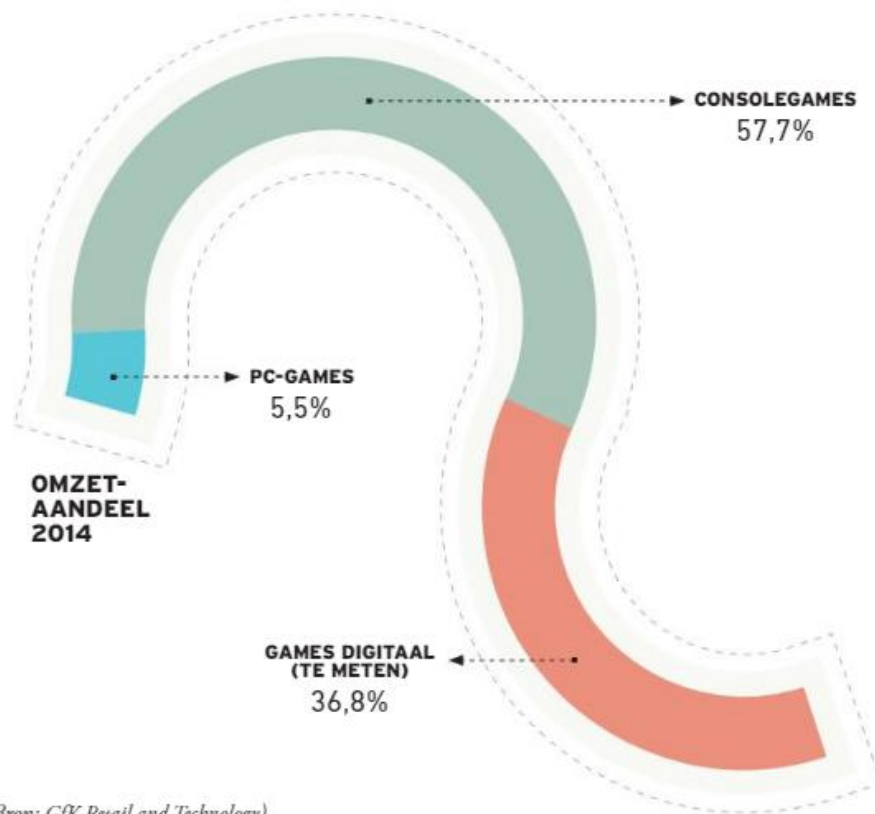
‘Hardware drives software’ is het adagium van marktonderzoeksbureau GfK Retail and Technology. Oftewel: de ontwikkelingen op de hardwaremarkt zijn belangrijk (zelfs bepalend) voor de softwaremarkt. Vanuit die optiek is het bemoedigend om te zien dat de markt voor game hardware, nadat die in 2013 zijn dieptepunt bereikte, vorig jaar weer een omzetplus behaalde. De omzet steeg met 78,5% tot 132,6 miljoen euro. De verkoop van portable consoles laat nog altijd rode cijfers zien, maar het succes van de nieuwe generatie home consoles zorgt ervoor dat de totale markt flink plust in omzet. Zowel de Xbox One als de PlayStation 4, die eind 2013 uitkwamen, verkopen goed door.

Toch lift fysieke game software nog niet volledig mee op het succes van de nieuwe consoles. De daling in software is dit jaar zelfs groter dan vorig jaar. De vernieuwde levenscyclus van software loopt niet synchroon aan hardware, daar gaat tijd overheen.

Het downloaden van games (games digitaal) groeit in populariteit en GfK schat in dat op dit vlak in 2014 een omzetgroei van 48% geboekt werd. Daarmee kwam de totale omzet van online gameverkopen vorig jaar uit op 91,8 miljoen euro. In totaal valt dus een kleine plus van 0,8% te noteren; van 247,3 miljoen naar 249,6 miljoen euro.

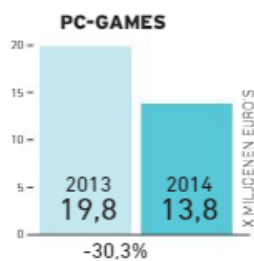
Hierin zijn niet meegenomen: inkomsten uit ‘in-app’ aankopen (die volgens Apple in 2014 met 50% zijn gestegen ten opzichte van het jaar ervoor) en inkomsten uit advertising. Ook de inkomsten uit abonnementen op bijvoorbeeld Microsofts Xbox Live en Sony’s PlayStation plus zijn in de GfK-cijfers (en dus in de hiernaast staande grafieken) niet meegenomen.

Doordat platformhouders als Apple, Google, Sony en Microsoft geen mededelingen doen over hun omzet in Nederland, is het vooralsnog niet mogelijk een uitspraak te doen over de gecombineerde omzetontwikkeling op het gebied van games. Wel is met zekerheid te stellen dat de omzet uit fysiek nog altijd daalt en digitaal stijgt.

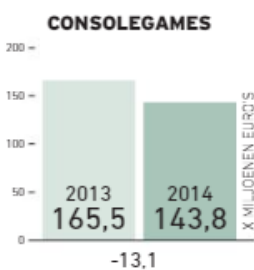
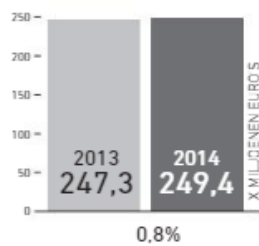


(Bron: GfK Retail and Technology)

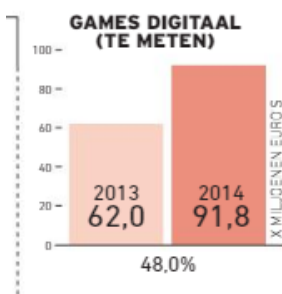
MARKTCIJFERS INTERACTIEF



TOTAAL TE METEN GAMESOFTWARE



Bron: GfK Retail and Technology.
Een definitief overzicht is vooralsnog niet te maken, aangezien een deel van de inkomsten nog niet meetbaar is.



BESTVERKOCHTE CONSOLEGAMES (home + portable)

1	<i>FIFA 15</i>	<i>Electronic Arts</i>
2	<i>Grand Theft Auto 5</i>	<i>Take Two Interactive</i>
3	<i>Call Of Duty/Advanced Warfare</i>	<i>Activision Blizzard</i>
4	<i>FIFA 14</i>	<i>Electronic Arts</i>
5	<i>Watch Dogs</i>	<i>Ubisoft</i>
6	<i>Call Of Duty/Ghosts</i>	<i>Activision Blizzard</i>
7	<i>Destiny</i>	<i>Activision Blizzard</i>
8	<i>Minecraft</i>	<i>Sony</i>
9	<i>Assassin's Creed 4/Black Flag</i>	<i>Ubisoft</i>
10	<i>Battlefield 4</i>	<i>Electronic Arts</i>

(Bron: GfK)

BESTVERKOCHTE PC-GAMES

1	<i>The Sims 4</i>	<i>Electronic Arts</i>
2	<i>Farming Simulator 2015</i>	<i>Koch Media</i>
3	<i>Diablo 3 Reaper Of Souls</i>	<i>Activision Blizzard</i>
4	<i>The Sims 3/Starterpack</i>	<i>Electronic Arts</i>
5	<i>Battlefield 4</i>	<i>Electronic Arts</i>
6	<i>WOW/Warlords Of Draenor</i>	<i>Activision Blizzard</i>
7	<i>Grand Theft Auto 4</i>	<i>Take Two Interactive</i>
8	<i>Elder Scrolls Online</i>	<i>Bethesda Softworks</i>
9	<i>Watch Dogs</i>	<i>Ubisoft</i>
10	<i>Diablo 3</i>	<i>Activision Blizzard</i>

(Bron: GfK)