



**ALS
INDUSTRIETAK
IS GAMING NU
WERELDWIJD
GOED VOOR
138 MILJARD
DOLLAR**

Vier Amerikaanse Game-winnaars

	ticker	koers	wpa	wpa	wpa	BW	div%	KW	ROE	ROIC	Omzet	EV/Tot rev	ebitda marge	groei wpa
			2018	2019	2020									
Activision Blizzard	ATVI	\$83	\$2,62	\$3,01	\$3,23	63,3	0,4%	31,7	2,9%	2,2%	7,3	8,6	35,4%	11,0%
Electronic Arts	EA	\$116	\$4,40	\$4,62	\$5,35	35,5	0,0%	26,4	24,1%	19,5%	4,8	6,6	23,8%	10,3%
Nvidia	NVDA	\$287	\$8,00	\$8,90	\$10,60	174,3	0,2%	35,9	46,1%	33,6%	11,9	14,2	39,1%	15,1%
Take-Two Interactive Software	TTWO	\$136	\$3,32	\$4,45	\$5,00	15,5	0,0%	41,0	13,9%	11,9%	1,8	7,7	16,3%	22,7%

▲ LEGENDA

ticker Symbool voor het aandeel op de beurs **wpa** winst per aandeel (taxatie) **BW** beurswaarde, in miljard dollar **div%** dividendrendement **KW** koers-winstverhouding (taxatie 2018) **ROE** rendement op het eigen vermogen (laatste boekjaar) **ROIC** rendement op het geïnvesteerde kapitaal (laatste boekjaar) **Omzet** jaaronzet in miljard dollar (laatste 4 kwartalen) **EV/Tot rev** verhouding tussen de ondernemingswaarde en de omzet **ebitda marge** operationeel resultaat (ebitda) ten opzichte van de omzet (laatste 4 kwartalen) **groei wpa** verwachte jaarlijkse groei van de winst per aandeel tot 2020
(Bron: Bloomberg)

geweest. Dat zal de komende vijf jaar niet herhaald worden, maar kansen bieden de aandelen in deze sector nog wel. Volgens Newzoo groeit de sector de komende jaren met 11 procent per jaar.

ELECTRONIC ARTS

Daar zit het eveneens Amerikaanse Electronic Arts (ticker EA) naar verwachting iets onder. EA werd in 1982 opgericht door de van het toen nog kleine Apple afkomstige Trip Hawkins. Het Californische bedrijf was destijds vooral actief met het ontwikkelen van producten voor de Commodore-computers.

Na Activision Blizzard is Electronic Arts nu de tweede game-verkoper wereldwijd. Het bedrijf is vooral bekend van de sportspellen, zoals het voetbalspel *FIFA* en American Footballspel *Madden NFL*.

De jaaronzet van Electronic Arts ligt op 4,8 miljard dollar, waarover in de afgelopen 12 maanden een nettowinst van bijna 700 miljoen dollar werd geboekt. De brutomarge (ebitda) op de verkopen is met 23,8 procent hoog, en ook hoger dan die bij Take-Two. Marktleider Activision Blizzard spant hier echter met een marge van 35,4 procent de kroon.

NVIDIA

Naast deze top 3 van spellenontwikkelaars is er een bedrijf dat op indirecte wijze ook sterk profiteert van de snelle opmars van deze sector, en dat is Nvidia. Deze chipmaker verslaat de spellenmakers ruimschoots als het gaat om de ebitda-marge, want die ligt bij Nvidia op 39,1 procent. Nvidia is een hardwareprodu-

ELECTRONIC ARTS IS VOORAL BEKEND VAN DE SPORTSPELLEN, ZOALS HET VOETBALSPEL FIFA



cent die groot geworden is met grafische kaarten en chipsets voor moederborden en processors in computers en mobiele apparaten. Nvidia maakt de grafische chips voor spelcomputers als Microsofts Xbox en Sony's PlayStation. Het in 1993 opgerichte bedrijf heeft een speciale technologie ontwikkeld die softwareontwikkelaars in staat stelt om in de programmeertaal C geschreven algoritmes uit te voeren op de grafische processor.

De laatste jaren richt Nvidia zich behalve op de game-industrie vooral op professionele visualisatie, toepassingen in datacenters, navigatie- en entertainmentsystemen voor de automobiellindustrie en kunstmatige intelligentie. Met name die laatste markt biedt kansen; onderzoeksbureau Allied Market Research schat in dat de