

# INHOUD

**VEB-ONDERZOEK** KEY AUDIT MATTERS

Sinds vier jaar moeten accountants uitgebreid rapporteren over de manier waarop ze een bedrijf controleren. Voor beleggers zijn deze teksten in de diepe krochten van het jaarverslag een echte aanrader.



## DE NUTTIGE KLEINE LETTERTJES in het jaarverslag

### EN VERDER...

<b>NIEUWS</b> .....	04
<b>CEO-INTERVIEW</b> MARCO ROELEVELD: "ALFEN GAAT DE GROEIDOELLEN HALEN".....	18
<b>EUROPEAN INVESTORS</b> STRIJDEN VOOR DE BESCHIKBAARHEID VAN BELEGINGSPRODUCTEN.....	24
<b>BUFFETT-AANDEEL</b> VERMOGENSBEHEERDER BLACKROCK IS ZELF OOK EEN AANTREKKELIJK AANDEEL.....	30
<b>MACRO</b> OKTOBERSTREKEN OP DE AANDELENMARKTEN.....	32
<b>GRONDSTOFFEN</b> OVERDREVEN OPTIMISME OVER ENERGIEPRIJZEN IS MISPLAATST.....	34
<b>FINANCIËEL PLANNEN</b> GELD OPMAKEN IS OOK EEN KUNST.....	36
<b>JURIDISCHE ZAKEN</b> HET KIFID EN DE VERDWENEN KPNQWEST-OBLIGATIES.....	38
<b>BELEGINGSFONDSEN</b> DIVIDENDFONDSEN ZIJN ACHTERGEBLEVEN.....	40
<b>STATISTIEKEN</b> KERNCIJFERS.....	42
<b>INGEZONDEN BRIEVEN</b> LEZERSPOST.....	50
<b>COLOFON &amp; NEXT</b> .....	51

**SECTORANALYSE** GAME-INDUSTRIE

### 14 GAMES BIJDEN KANSEN VOOR BELEGGER

Sinds Atari in 1972 het simpele spelletje Pong introduceerde, heeft de wereld van de videogames een enorme vlucht genomen. In de game-industrie gaan nu miljarden om, de sector is de veel oudere filmindustrie voorbijgestreefd. Effect bespreekt een viertal interessante aandelen die groot zijn geworden in deze snelgroeiende sector: Take-Two Interactive Software, Activision Blizzard, Electronic Arts en Nvidia.



### COLUMNS

<b>Paul Koster</b>	05
<b>Errol Keyner</b>	17
<b>Marius Kerdel &amp; Jolmer Schukken</b>	21
<b>Paul Frentrop</b>	29