

## Bilan du secteur du divertissement interactif suisse

# Contenu du bulletin SIEA Chiffres du marché pour le 4<sup>ème</sup> trimestre 2008 et de 2008

5 février 2009

1. Points importants en bref .....	2
2. Autres évolutions .....	2
a) 2008 .....	2
b) 4T/2008 .....	3
3. Les gagnants .....	3
a) 2008 .....	3
b) 4T/2008 .....	3
4. Perspectives pour 2009 .....	4
5. Volumes de vente et chiffres d'affaires en détail .....	4



**Xbox 360**  
**Augmente le chiffre de vente au quatrième trimestre de 77%**

**Pegi 3+**  
**73% des 30 meilleurs jeux vendus avaient cette classification**

### Swiss Interactive Entertainment Association SIEA

La SIEA réunit les principaux fournisseurs et éditeurs de logiciels de divertissement, comme ceux des plateformes Microsoft (Xbox), Nintendo et Sony Computer Entertainment (PlayStation), ainsi que les représentations officielles en Suisse des sociétés de développement logiciel Electronic Arts (ABC Software GmbH), Ubisoft (Ubisoft Suisse), Take 2 (Gametime AG), Deep Silver (Koch Media AG) et Warner Bros. Interactive Entertainment. La SIEA s'engage en faveur de l'acceptation sociale des jeux informatiques et vidéo. Par ailleurs, elle traite des thèmes majeurs pour la branche tels que la protection de la jeunesse et la lutte contre le piratage informatique.

### Service aux médias SIEA

sensus pr, Peter Kuster / Pascal Rosenberger  
Tél. 043 366 55 11  
[siea@sensus.ch](mailto:siea@sensus.ch)

## Bilan du secteur du divertissement interactif suisse

### 1. Points importants en bref

**Forte croissance du chiffre d'affaires en 2008** : Avec un bénéfice de 10% par rapport à l'année précédente, le secteur du divertissement interactif enregistre de nouveau une croissance importante en 2008. Le chiffre d'affaires de 460 millions de francs représente, une fois de plus, un **résultat record**.

Cette hausse du chiffre d'affaires en 2008 est attribuée en grande partie à l'**augmentation de 16% du nombre de jeux vendus** par rapport à l'année précédente, atteignant ainsi 245 millions de francs. Les consoles, pour leur part, ont contribué à 193 millions de francs au résultat total (+2%). La SIEA chiffre les coûts pour accessoires et affiliations en ligne liées aux consoles à environ 22 millions de francs. Les chiffres provenant de jeux en ligne n'y sont pas saisis.

**Chiffre d'affaires triplé en cinq ans** : En l'espace de cinq années, le secteur a plus que triplé son chiffre d'affaires lié à l'achat de matériels et de logiciels grâce à des projets de jeux innovateurs, passant de 146 millions de francs pour l'année 2004 à 460 millions de francs aujourd'hui.

**Quatrième trimestre 2008** : La tradition des **bonnes affaires des fêtes de Noël** s'est fait remarquer une fois de plus, amplifiant le volume du quatrième trimestre de 5% par rapport au même trimestre de l'année précédente. Ce sont avant tout les jeux pour consoles de salon qui y ont contribué (+28%), alors que le chiffre pour les matériels était légèrement en baisse (-3%).

### 2. Autres évolutions

#### a) 2008

La **tendance à la baisse des jeux pour PC** a persisté en 2008. Dans l'ensemble, leur chiffre d'affaires a diminué de 8%, soit tout juste un jeu vendu sur cinq est joué sur PC.

Le loisir du jeu est plus populaire à la maison qu'en déplacement. La part du marché des consoles fixes s'élève à 55% pour l'année passée. Parallèlement, nettement plus de jeux pour consoles de salon ont été vendus.

En ce qui concerne la Sony Playstation, elle a subi le **changement de génération** en 2008. Alors que la PS3 prend entre-temps une part de marché de 30%, celle de la PS2 a baissé de plus de la moitié et ne représente plus que 10%.

„Les résultats de l'année passée montrent que le **loisir du jeu a occupé un rôle actif dans la culture du divertissement en Suisse**, et que le secteur continue à augmenter ses volumes grâce à des projets et produits innovateurs. Il est vrai que malgré les résultats record, nous avons ressenti une certaine prudence dans les achats des consommateurs au quatrième trimestre. C'est probablement pourquoi les ventes de consoles portables sont restées légèrement sous le niveau élevé de l'année précédente. D'autre part, nous sommes ravis que les joueurs actifs aient continué d'acquérir de nouveaux jeux“, conclut Daniel Hess, président de la SIEA, à l'égard du bilan annuel.

## Bilan du secteur du divertissement interactif suisse

### b) 4T/2008

**Croissance ralentie** : Grâce à des offres attractives du commerce, le chiffre des ventes de consoles et de jeux a connu une hausse totale de 6%. Par conséquent, la courbe s'aplanit légèrement après le deuxième et le troisième trimestre de l'année ; deux trimestres forts en terme de croissance. Une augmentation a été enregistrée pour les jeux (+7%) et les consoles de salon (+17%), alors que les consoles portables connaissaient une baisse de 22%.

### 3. Les gagnants

#### a) 2008

Si l'on considère toute l'année, **Nintendo** obtient une **part de marché de 45%** avec la **Wii** pour les consoles fixes et **70%** avec la **DS** pour les portables, suivi par Sony, respectivement 30% avec la PS3, 30% avec la PSP. La Xbox360 quant à elle représente 14% des consoles de salon vendues. „Nintendo a atteint ces parts de marché en ciblant résolument l'utilisation facile et le divertissement pour toutes les générations. C'est ainsi que Nintendo a gagné de nouveaux groupes cible, notamment les familles, les personnes de plus de 45 ans et les femmes. 35% des acheteurs de matériel de Wii et DS ne possédaient pas de console auparavant“, explique Renato Meier de la Waldmeier AG, distributrice de Nintendo en Suisse.

La **plateforme gagnante était Sony PS3** avec 106 millions de francs, dont 57 millions proviennent des matériels et 49 millions des logiciels.

Toutes plateformes confondues, **GTA IV est le jeu le plus vendu de l'année avec 70'000 exemplaires**, suivi par Mario Kart incl. Wheel avec 60'000, FIFA 09 avec 54'000 et Wii Fit avec 45'000 pièces vendues.

Parmi les 30 meilleurs jeux, **73% des jeux avaient le classement PEGI 3+**. 17% correspondent à la classification par âge de 16+ ou 18+, dont plus de la moitié est attribuée au gros succès GTA IV.

#### b) 4T/2008

Grâce à la Wii, Nintendo a gagné 8% des parts de marché des consoles fixes au quatrième trimestre et occupe avec 50% la pole position, devant la PS3 de Sony avec 27% et la Xbox de Microsoft avec 16%. Cette dernière a augmenté son volume de 77%.

Dans l'ensemble, on peut noter la forte augmentation du chiffre d'affaires des consoles de salon (+8%) et des jeux correspondants (+28%).

## **Bilan du secteur du divertissement interactif suisse**

### **4. Perspectives pour 2009**

Pour 2009, la SIEA estime que la récession se répercutera sur le comportement des consommateurs. Aux vues de ces circonstances, le secteur s'attend actuellement à une consolidation à haut niveau, c'est-à-dire des volumes de vente de matériel se positionnant dans l'ordre de grandeur de 2008. En ce qui concerne les logiciels, les jeux pour consoles augmenteraient à un seul chiffre, alors que la part de marché des jeux pour PC diminuerait davantage. Seuls les jeux en ligne sur toutes les plateformes connaîtraient une hausse significative. „Pendant les dernières années, le secteur a fait de grands pas de croissance grâce à sa force innovatrice et assurera – malgré la situation économique défavorable – des contributions positives“, dit Hess, président de l'association, avec un optimisme prudent.

### **5. Volumes de vente et chiffres d'affaires en détail**

Une transparence maximale des chiffres du marché : Les listes suivantes offrent pour la première fois une vue d'ensemble complète des chiffres de vente et d'affaires du secteur – au franc et au nombre de pièce près. L'institut d'études du marché media control recueillant depuis 2007 les chiffres du marché, il est désormais possible de comparer les chiffres d'une façon pertinente avec celles du trimestre de l'année dernière.

# SIEA Chiffres du marché de 2008

	quantités vendues			chiffre d'affaires (CHF)		
	2008	Part de marché	Evolution en pour cent	2008	Part de marché	Evolution en pour cent
<b>Marché global</b>	<b>4'516'525</b>		<b>7%</b>	<b>437'879'500</b>		<b>10%</b>
Consoles	541'880	100%	2%	192'697'834	100%	2%
Consoles "Home"	296'155	55%	15%	130'433'052	55%	8%
Consoles portables	245'725	45%	-10%	62'264'782	45%	-8%
Jeux	3'974'645	100%	8%	245'181'666	100%	16%
PC	780'439	21%	-9%	36'517'952	21%	-8%
Consoles "Home"	2'014'451	51%	14%	147'737'359	60%	31%
Consoles portables	1'179'755	30%	10%	60'926'355	25%	3%
<b>Consoles par plateformes</b>	<b>541'880</b>		<b>2%</b>	<b>192'697'834</b>		<b>2%</b>
Consoles "Home"	296'155	100%	15%	130'433'052	100%	8%
Nintendo Wii	133'168	45%	52%	51'846'109	40%	48%
Sony PS3	89'647	30%	23%	57'040'670	44%	-1%
Sony PS2	30'740	10%	-54%	5'735'413	4%	-54%
Xbox360	42'338	14%	46%	15'787'905	12%	4%
Autres	262	0%	-87%	22'955	0%	-95%
Consoles portables	245'725	100%	-10%	62'264'782	100%	-8%
Nintendo DS	172'051	70%	2%	41'832'131	67%	2%
Sony PSP	72'714	30%	-14%	20'348'973	33%	-16%
Autres	960	0%	-95%	83'678	0%	-96%
<b>Jeux par plateformes</b>	<b>3'974'645</b>		<b>8%</b>	<b>245'181'666</b>		<b>16%</b>
PC	780'439		-9%	36'517'952		-8%
Consoles "Home"	2'014'451	100%	14%	147'737'359	100%	31%
Nintendo Wii	561'898	28%	121%	46'564'905	32%	132%
Sony PS3	546'972	27%	129%	49'164'031	33%	114%
Sony PS2	591'781	29%	-39%	25'886'212	18%	-45%
Xbox360	311'094	15%	23%	26'065'846	18%	26%
Autres	2'706	0%		56'365	0%	
Consoles portables	1'179'755	100%	10%	60'926'355	100%	3%
Nintendo DS	815'248	69%	35%	45'531'128	75%	24%
Sony PSP	341'200	29%	-5%	14'767'681	24%	-18%
Autres	23'306	2%	-79%	627'547	1%	-87%
<b>Consoles et jeux par plateformes</b>	<b>4'516'525</b>		<b>7%</b>	<b>437'879'500</b>		<b>10%</b>
PC	780'439		-9%	36'517'952		-8%
Consoles "Home"	2'310'606	100%	15%	278'170'411	100%	19%
Nintendo Wii	695'066	30%	104%	98'411'014	35%	79%
Sony PS3	636'619	28%	104%	106'204'701	38%	31%
Sony PS2	622'521	27%	-40%	31'621'625	11%	-47%
Xbox360	353'432	15%	25%	41'853'751	15%	17%
Autres	2'968	0%		79'320	0%	
Consoles portables	1'425'479	100%	6%	123'191'137	100%	-3%
Nintendo DS	987'299	69%	28%	87'363'259	71%	12%
Sony PSP	413'914	29%	-6%	35'116'654	29%	-17%
Autres	24'266	2%	-81%	711'225	1%	-89%

## Relevé des données du marché

Les chiffres du marché du divertissement interactif de Suisse sont relevés par media control depuis le 1er janvier 2007. Aujourd'hui ceux-ci atteignent une couverture de 74%.

# SIEA Chiffres du marché de 2008

Top 10 jeux Wii	Publisher
1 MARIO KART - INCL. WHEEL	NINTENDO
2 WII-FIT WITH BALANCE BOARD	NINTENDO
3 WII PLAY + REMOTE CONT.	NINTENDO
4 SUPER SMASH BROS BRAWL	NINTENDO
5 SUPER MARIO GALAXY	NINTENDO
6 MARIO PARTY 8	NINTENDO
7 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	SEGA
8 SPORTS ISLAND	KONAMI
9 ZELDA TWILIGHT PRINCESS	NINTENDO
10 BIG BRAIN ACADEMY	NINTENDO

Top 10 jeux PS3	Publisher
1 GTA IV	TAKE 2
2 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
3 GRAN TURISMO 5: PROLOGUE	SONY
4 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOT	KONAMI
5 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS
6 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD
7 ASSASSIN'S CREED	UBISOFT
8 PRO EVOLUTION SOCCER 2009	KONAMI
9 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	ACTIVISION BLIZZARD
10 FAR CRY 2	UBISOFT

Top 10 jeux PS2	Publisher
1 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
2 NEED FOR SPEED PROSTREET	ELECTRONIC ARTS
3 UEFA EURO 2008	ELECTRONIC ARTS
4 FIFA 08 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
5 GTA: SAN ANDREAS (PLATINUM)	TAKE 2
6 BLACK	ELECTRONIC ARTS
7 FIFA STREET 2 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
8 NEED FOR SPEED CARBON (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
9 NEED FOR SPEED - MOST WANTED (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
10 PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PLATINUM)	KONAMI

Top 10 jeux Xbox360	Publisher
1 GTA IV	TAKE 2
2 FABLE 2	MICROSOFT
3 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
4 GEARS OF WAR 2	MICROSOFT
5 HALO 3	MICROSOFT
6 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD
7 FAR CRY 2	UBISOFT
8 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS
9 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	ACTIVISION BLIZZARD
10 ARMY OF TWO	ELECTRONIC ARTS

Top 10 jeux DS	Publisher
1 MARIO KART	NINTENDO
2 DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	NINTENDO
3 NEW SUPER MARIO BROS	NINTENDO
4 DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN JOGGING	NINTENDO
5 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	SEGA
6 MARIO PARTY	NINTENDO
7 SUPER MARIO 64	NINTENDO
8 POKEMON DIAMOND	NINTENDO
9 LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	NINTENDO
10 CATZ 2007	UBISOFT

Top 10 jeux PSP	Publisher
1 NEED FOR SPEED - MOST WANTED 5-1-0 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
2 FIFA STREET 2 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
3 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS (PLATINUM)	SONY
4 FIFA 08 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
5 GTA: LIBERTY CITY STORIES (PLATINUM)	TAKE 2
6 SSX ON TOUR (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
7 GTA: VICE CITY STORIES (UNCUT)	TAKE 2
8 UEFA EURO 2008	ELECTRONIC ARTS
9 NEED FOR SPEED CARBON - OWN THE CITY (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
10 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS

Top 10 jeux PC	Publisher
1 WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING - /	ACTIVISION BLIZZARD
2 WORLD OF WARCRAFT	ACTIVISION BLIZZARD
3 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	ACTIVISION BLIZZARD
4 SPORE	ELECTRONIC ARTS
5 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE - AC	ACTIVISION BLIZZARD
6 ASSASSIN'S CREED	UBISOFT
7 COUNTER STRIKE: SOURCE	ELECTRONIC ARTS
8 SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS	UBISOFT
9 SIMS 2 FREE TIME - ADDON	ELECTRONIC ARTS
10 FAR CRY 2	UBISOFT

Top 30 des jeux, classement ind. pour toutes les platef.	Publisher	PEGI	Plateforme
1 MARIO KART - INCL. WHEEL	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
2 WII-FIT WITH BALANCE BOARD	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
3 GTA IV	TAKE 2	18+	SONY PS3
4 WII PLAY + REMOTE CONT.	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
5 MARIO KART	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
6 DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
7 SUPER SMASH BROS BRAWL	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
8 GTA IV	TAKE 2	18+	MICROSOFT X-BOX 360
9 NEW SUPER MARIO BROS	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
10 DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN JOGGING	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
11 SUPER MARIO GALAXY	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
12 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	SEGA	3+	NINTENDO DS
13 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS	3+	SONY PS3
14 GRAN TURISMO 5: PROLOGUE	SONY	3+	SONY PS3
15 WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING	ACTIVISION BLIZZARD	12+	PC
16 MARIO PARTY 8	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
17 MARIO PARTY	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
18 SUPER MARIO 64	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
19 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	SEGA	3+	NINTENDO WII
20 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS	3+	SONY PS2
21 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOT	KONAMI	18+	SONY PS3
22 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS	12+	SONY PS3
23 NEED FOR SPEED PROSTREET	ELECTRONIC ARTS	12+	SONY PS2
24 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD	18+	SONY PS3
25 NEED FOR SPEED - MOST WANTED 5-1-0 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS	12+	SONY PSP
26 UEFA EURO 2008	ELECTRONIC ARTS	3+	SONY PS2
27 WORLD OF WARCRAFT	ACTIVISION BLIZZARD	12+	PC
28 POKEMON DIAMOND	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
29 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	ACTIVISION BLIZZARD	16+	PC
30 ASSASSIN'S CREED	UBISOFT	18+	SONY PS3

Pourcentage PEGI des jeux Top 30		
	des titres	des chiffres d'affaires
3+	66%	73%
7+	0%	0%
12+	17%	10%
16+	3%	2%
18+	17%	15%

## Relevé des données du marché

Les chiffres du marché du divertissement interactif de Suisse sont relevés par media control depuis le 1er janvier 2007. Aujourd'hui ceux-ci atteignent une couverture de 74%.

# SIEA Chiffres du marché du 4ème trimestre 2008



	quantités vendues			chiffre d'affaires (CHF)		
	T4 2008	Part de marché	Evolution en pour cent	T4 2008	Part de marché	Evolution en pour cent
<b>Marché global</b>	<b>1'685'253</b>		<b>6%</b>	<b>182'038'779</b>		<b>5%</b>
Consoles	236'880	100%	-2%	84'787'532	100%	-3%
Consoles "Home"	142'442	49%	17%	60'625'998	49%	8%
Consoles portables	94'438	51%	-22%	24'161'534	51%	-22%
Jeux	1'448'373	100%	7%	97'251'247	100%	13%
PC	254'401	21%	-5%	13'524'101	21%	-5%
Consoles "Home"	803'777	55%	19%	62'604'890	64%	28%
Consoles portables	390'195	27%	-4%	21'122'256	22%	-7%
<b>Consoles par plateformes</b>	<b>236'880</b>		<b>-2%</b>	<b>84'787'532</b>		<b>-3%</b>
Consoles "Home"	142'442	100%	17%	60'625'998	100%	8%
Nintendo Wii	70'620	50%	39%	26'866'129	44%	33%
Sony PS3	38'667	27%	6%	24'051'537	40%	-4%
Sony PS2	9'887	7%	-52%	1'859'838	3%	-51%
Xbox360	23'265	16%	77%	7'848'145	13%	14%
Autres	2	0%	-99%	349	0%	-100%
Consoles portables	94'438	100%	-22%	24'161'534	100%	-22%
Nintendo DS	68'155	72%	-19%	16'535'841	68%	-21%
Sony PSP	26'282	28%	-27%	7'625'448	32%	-23%
Autres	2	0%	-100%	245	0%	-100%
<b>Jeux par plateformes</b>	<b>1'448'373</b>		<b>7%</b>	<b>97'251'247</b>		<b>13%</b>
PC	254'401		-5%	13'524'101		-5%
Consoles "Home"	803'777	100%	19%	62'604'890	100%	28%
Nintendo Wii	251'749	31%	81%	20'957'606	33%	95%
Sony PS3	234'942	29%	84%	21'231'800	34%	71%
Sony PS2	187'209	23%	-39%	9'083'059	15%	-46%
Xbox360	129'355	16%	30%	11'312'114	18%	29%
Autres	522	0%		20'311	0%	
Consoles portables	390'195	100%	-4%	21'122'256	100%	-7%
Nintendo DS	287'143	74%	10%	16'553'122	78%	4%
Sony PSP	101'562	26%	-18%	4'538'399	21%	-25%
Autres	1'489	0%	-94%	30'735	0%	-96%
<b>Consoles et jeux par plateformes</b>	<b>1'685'253</b>		<b>6%</b>	<b>182'038'779</b>		<b>5%</b>
PC	254'401		-5%	13'524'101		-5%
Consoles "Home"	946'219	100%	19%	123'230'888	100%	17%
Nintendo Wii	322'369	34%	70%	47'823'734	39%	54%
Sony PS3	273'609	29%	67%	45'283'337	37%	21%
Sony PS2	197'097	21%	-40%	10'942'898	9%	-47%
Xbox360	152'621	16%	35%	19'160'259	16%	22%
Autres	523	0%		20'660	0%	
Consoles portables	484'633	100%	-8%	45'283'790	100%	-16%
Nintendo DS	355'298	73%	3%	33'088'963	73%	-10%
Sony PSP	127'844	26%	-20%	12'163'846	27%	-24%
Autres	1'491	0%	-94%	30'980	0%	-97%

## Relevé des données du marché

Les chiffres du marché du divertissement interactif de Suisse sont relevés par media control depuis le 1er janvier 2007. Aujourd'hui ceux-ci atteignent une couverture de 74%.

# SIEA Chiffres du marché du 4ème trimestre 2008

Top 10 jeux Wii	Publisher
1 WII-FIT WITH BALANCE BOARD	NINTENDO
2 MARIO KART - INCL. WHEEL	NINTENDO
3 WII PLAY + REMOTE CONT.	NINTENDO
4 SUPER SMASH BROS BRAWL	NINTENDO
5 MARIO PARTY 8	NINTENDO
6 SUPER MARIO GALAXY	NINTENDO
7 RAYMAN RAVING RABBIDS: TV PARTY	UBISOFT
8 SPORTS ISLAND	KONAMI
9 WII MUSIC	NINTENDO
10 WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION	NINTENDO

Top 10 jeux PS3	Publisher
1 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
2 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS
3 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD
4 PRO EVOLUTION SOCCER 2009	KONAMI
5 FAR CRY 2	UBISOFT
6 GTA IV	TAKE 2
7 LITTLE BIG PLANET	SONY
8 TOMB RAIDER: UNDERWORLD	EIDOS
9 MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES	TAKE 2
10 SHAUN WHITE SNOWBOARD	UBISOFT

Top 10 jeux PS2	Publisher
1 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
2 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS
3 PRO EVOLUTION SOCCER 2009	KONAMI
4 SINGSTAR ABBA	SONY
5 NEED FOR SPEED PROSTREET	ELECTRONIC ARTS
6 FIFA 08 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
7 JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE	ACTIVISION BLIZZARD
8 DISNEY: SING IT	DISNEY INTERACTIVE
9 SINGSTAR SUMMER PARTY	SONY
10 NHL 09	ELECTRONIC ARTS

Top 10 jeux Xbox360	Publisher
1 FABLE 2	MICROSOFT
2 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
3 GEARS OF WAR 2	MICROSOFT
4 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD
5 FAR CRY 2	UBISOFT
6 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS
7 FALLOUT 3	BETHESDA SOFTWORKS
8 GTA IV	TAKE 2
9 LIPS - INCL. MICRO	MICROSOFT
10 HALO 3	MICROSOFT

## Relevé des données du marché

Les chiffres du marché du divertissement interactif de Suisse sont relevés par media control depuis le 1er janvier 2007. Aujourd'hui ceux-ci atteignent une couverture de 74%.

Top 10 jeux DS	Publisher
1 MARIO KART	NINTENDO
2 NEW SUPER MARIO BROS	NINTENDO
3 DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	NINTENDO
4 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	SEGA
5 DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN JOGGING	NINTENDO
6 MARIO PARTY	NINTENDO
7 SUPER MARIO 64	NINTENDO
8 HAPPY COOKING: SOPHIES FREUNDE IM KOCHSPAS	UBISOFT
9 PETZ HAMSTERFREUNDE	UBISOFT
10 HORSEZ: ABENTEUER AUF DEM REITERHOF 2	UBISOFT

Top 10 jeux PSP	Publisher
1 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
2 PRO EVOLUTION SOCCER 2009	KONAMI
3 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS
4 NEED FOR SPEED - MOST WANTED 5-1-0 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
5 MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES (REMIX)	TAKE 2
6 THE SIMPSONS (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
7 NEED FOR SPEED CARBON - OWN THE CITY (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
8 FIFA 08 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
9 FIFA STREET 2 (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS
10 SXS ON TOUR (PLATINUM)	ELECTRONIC ARTS

Top 10 jeux PC	Publisher
1 WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING - /	ACTIVISION BLIZZARD
2 FAR CRY 2	UBISOFT
3 GTA IV	TAKE 2
4 COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3	ELECTRONIC ARTS
5 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD
6 FIFA MANAGER 09	ELECTRONIC ARTS
7 FALLOUT 3	BETHESDA SOFTWORKS
8 SPORE	ELECTRONIC ARTS
9 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS
10 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS

Top 30 des jeux, classement ind. pour toutes les platef.	Publisher	PEGI	Plateforme
1 WII-FIT WITH BALANCE BOARD	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
2 MARIO KART - INCL. WHEEL	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
3 WII PLAY + REMOTE CONT.	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
4 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS	3+	SONY PS3
5 WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING	ACTIVISION BLIZZARD	12+	PC
6 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS	3+	SONY PS2
7 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS	12+	SONY PS3
8 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD	18+	SONY PS3
9 MARIO KART	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
10 PRO EVOLUTION SOCCER 2009	KONAMI	3+	SONY PS3
11 NEW SUPER MARIO BROS	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
12 FAR CRY 2	UBISOFT	16+	SONY PS3
13 FABLE 2	MICROSOFT	16+	MICROSOFT X-BOX 360
14 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS	3+	MICROSOFT X-BOX 360
15 DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
16 SUPER SMASH BROS BRAWL	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
17 FAR CRY 2	UBISOFT	16+	PC
18 MARIO PARTY 8	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
19 GEARS OF WAR 2	MICROSOFT	18+	MICROSOFT X-BOX 360
20 SUPER MARIO GALAXY	NINTENDO	3+	NINTENDO WII
21 DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN JOGGING	NINTENDO	3+	NINTENDO DS
22 GTA IV	TAKE 2	18+	PC
23 NEED FOR SPEED UNDERCOVER	ELECTRONIC ARTS	12+	SONY PS2
24 GTA IV	TAKE 2	18+	SONY PS3
25 LITTLE BIG PLANET	SONY	7+	SONY PS3
26 CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR	ACTIVISION BLIZZARD	18+	MICROSOFT X-BOX 360
27 RAYMAN RAVING RABBIDS: TV PARTY	UBISOFT	7+	NINTENDO WII
28 FIFA 09	ELECTRONIC ARTS	3+	SONY PSP
29 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	SEGA	3+	NINTENDO DS
30 COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3	ELECTRONIC ARTS	16+	PC

Pourcentage PEGI des jeux Top 30		
	des titres	des chiffres d'affaires
3+	55%	63%
7+	7%	4%
12+	10%	12%
16+	14%	9%
18+	17%	11%