

**EL. ARTS INC. DL-,01 / US2855121099 / gettex**

<b>Aktuell 08.05.2026 22:43</b>	<b>Industrie</b>	<b>Sektor</b>	<b>Marktkapitalisierung</b>	<b>Typ</b>
170,20 EUR	Informationstechnologie	Software	50.160,85 mill.	Aktie



Performanceergebnisse der Vergangenheit lassen keine Rückschlüsse auf die künftige Entwicklung zu.

Fundamentalkennzahlen (Letztes GJ)		Bewertungszahlen (Aktuell / Letztes GJ)		Rentabilität (Letztes GJ)	
Ergebnis je Aktie	4,47 USD	KGV (EPS)	46,83 / 33,77	Bruttoumsatzrendite	79,32%
Umsatz je Aktie	29,76 USD	KUV	6,74 / 4,86	EBIT Marge	20,37%
Buchwert je Aktie	25,47 USD	PEG	-5,13 / -3,70	Nettoumsatzrendite	15,02%
Cash-Flow je Aktie	8,29 USD	Gewinnrendite	2,14% / 2,96%	Eigenkapitalrendite	17,55%
Dividende je Aktie	0,76 USD	Dividendenrendite	0,38% / 0,53%	Gesamtkapitalrendite	9,06%

Statistik	1M	6M	1J	3J	5J	10J	Jahresperformance	
Performance	-1,63%	-1,77%	+24,85%	+48,39%	+45,15%	+198,73%	2026	-1,88%
Volatilität	+4,49%	+8,34%	+21,69%	+22,00%	+23,02%	+27,23%	2025	+23,16%
Tageshoch	173,26	176,66	176,66	176,66	176,66	176,66	2024	+14,00%
Tagestief	170,20	166,50	125,56	108,74	102,58	56,25	2023	+8,56%
Preis Ø	172,42	173,02	158,70	137,34	129,77	112,03	2022	-3,20%

**Unternehmensportrait**

Electronic Arts (EA) ist ein US-amerikanischer Hersteller von Unterhaltungssoftware. Der Konzern entwickelt und vermarktet interaktive Programme für PCs und moderne Unterhaltungssysteme wie die Sony Playstation, Playstation Portable, die Xbox Videospielekonsole sowie die Nintendo Wii oder mobile Geräte und gehört damit zu den führenden Anbietern seiner Branche. Die Anwendungen werden in eigenen Entwicklungsstudios rund um den Globus - in den USA, Kanada, Großbritannien, Japan und auch in Deutschland - entworfen und realisiert. Im Vordergrund der Unternehmensaktivitäten steht die Entwicklung innovativer und technisch hochwertiger Unterhaltungsmedien, die über verschiedene Plattformen gespielt werden können. Der Konzern legt großen Wert auf die Einbindung neuester Technologien in den Entwicklungs- und Konzeptionsprozess und arbeitet zum Beispiel an der Optimierung von Wireless-Technologien, Streaming-Gaming-Services oder internetbasierten Spielmöglichkeiten. Bei der Konzeption seiner Produkte kombiniert das Unternehmen verschiedene Medien wie Video, Bilder, 3D-Gesichts- und Körpersimulationen, Computergrafiken und Stereosound mit Beiträgen von Drehbuchautoren, Regisseuren und Musikern. Der Konzern vertreibt seine Produkte an Einzel- und Fachhändler sowie über die eigene Internetseite und das Onlineportal direkt an den Endkunden und bietet zudem einen Download-Service an.

**EL. ARTS INC. DL-,01 / US2855121099 / gettex**

<b>Aktiva</b>	<b>2021</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>
Sachanlagen	491	550	549	578	586
Immaterielle Vermögensgegenstände	309	962	618	400	293
Finanzanlagen	-	-	-	-	-
Anlagevermögen	6.075	9.649	9.490	9.173	9.092
Vorräte	-	-	-	-	-
Forderungen	521	650	684	565	679
Liquide Mitteln	5.260	2.732	2.424	2.900	2.136
Umlaufvermögen	7.213	4.151	3.969	4.247	3.276
Bilanzsumme	13.288	13.800	13.459	13.420	12.368
<b>Passiva</b>	<b>2021</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	96	101	99	110	1.359
Langfristige Finanzverbindl.	1.876	1.878	1.880	1.882	1.484
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	-	-	-	-	-
Rückstellungen	43	1	-	-	-
Verbindlichkeiten	5.448	6.175	6.166	5.907	5.982
Gezeichnetes Kapital	3	3	3	3	3
Eigenkapital	7.840	7.625	7.293	7.513	6.386
Minderheitenanteile	-	-	-	-	-
Bilanzsumme	13.288	13.800	13.459	13.420	12.368
<b>GuV</b>	<b>2021</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>
Umsatzerlöse	5.629	6.991	7.426	7.562	7.463
Abschreibungen (Gesamt)	-	-	-	-	-
Betriebsergebnis	1.046	1.129	1.332	1.518	1.520
Zinsergebnis	-29	-48	-6	71	67
Ergebnis vor Steuern	1.017	1.081	1.326	1.589	1.605
Ertragsteuern	180	292	524	316	484
Gewinnanteil Minderheitsgesellschafter	-	-	-	-	-
Konzernjahresüberschuss	837	789	802	1.273	1.121
Ergebnis je Aktie	2,9246	2,8189	2,9408	4,7789	4,4703
Dividende je Aktie	0,3400	0,6800	0,7600	0,7600	0,7600
<b>Cashflow</b>	<b>2021</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>
Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit	1.934	1.899	1.550	2.315	2.079
Cash Flow aus Investitionstätigkeit	-505	-2.804	-217	-207	37
Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit	-15	-1.620	-1.600	-1.624	-2.863
Veränderung der liquiden Mittel	1.492	-2.528	-308	476	-764
Anzahl der Mitarbeiter	11.000	12.900	-	-	-
<b>Vorstand</b>	Laura Miele, Stuart Canfield, David Tinson, Mala Singh, Jacob Schatz, Cam Weber, Matt Thomlinson, Jeff Karp, Marija Radulovic-Nastic, Vince Zampella, Eric Kelly, Paul Cairns, Mihir Vaidya				
<b>Aufsichtsrat</b>	Andrew Wilson, Heidi Ueberroth, Jeffrey T. Huber, Kofi Bruce, Luis A. Ubiñas, Rachel A. Gonzalez, Richard A. Simonson, Talbott Roche				
<b>Hauptaktionäre</b>	Vanguard Group Inc (11.31%),Blackrock Inc. (10.34%),Public Investment Fund (9.92%),State Street Corporation (6.44%),Capital International Investors (3.87%),Ninety One UK Ltd (3.4%),Geode Capital Management, LLC (2.65%),Pentwater Capital Management Lp (1.92%),Ameriprise Financial, Inc. (1.84%),Invesco Ltd. (1.73%)				
<b>Kontakt</b>	Website: www.ea.com, Telefon: +1-650-628-0255 E-Mail: IR@ea.com				