

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

<b>Aktuell 07.07.2026 16:32</b>	<b>Industrie</b>	<b>Sektor</b>	<b>Marktkapitalisierung</b>	<b>Typ</b>
179,00 EUR	Informationstechnologie	Software	51.589,61 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	3,54 USD	KGV (EPS)	57,95 / 57,43	Bruttoumsatzrendite	78,97%
Umsatz je Aktie	30,03 USD	KUV	6,85 / 6,79	EBIT Marge	15,43%
Buchwert je Aktie	26,97 USD	PEG	-3,40 / -3,37	Nettoumsatzrendite	11,78%
Cash-Flow je Aktie	10,18 USD	Gewinnrendite	1,73% / 1,74%	Eigenkapitalrendite	13,11%
Dividende je Aktie	0,76 USD	Dividendenrendite	0,37% / 0,37%	Gesamtkapitalrendite	6,75%

Statistik	1M	6M	1J	3J	5J	10J	Jahresperformance	
Performance	+2,29%	+2,48%	+36,20%	+50,27%	+48,03%	+159,12%	2026	+3,62%
Volatilität	+8,19%	+8,30%	+23,03%	+23,26%	+24,28%	+27,53%	2025	+22,61%
Tageshoch	179,50	179,50	179,50	179,50	179,50	179,50	2024	+14,56%
Tagestief	173,50	166,48	127,68	108,66	102,58	66,51	2023	+8,91%
Preis Ø	176,57	172,88	165,31	140,26	131,37	113,56	2022	-3,68%

**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 / Düsseldorf**

<b>Aktiva</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>	<b>2026</b>
Sachanlagen	550	549	578	586	613
Immaterielle Vermögensgegenstände	962	618	400	293	195
Finanzanlagen	-	-	-	-	-
Anlagevermögen	9.649	9.490	9.173	9.092	9.158
Vorräte	-	-	-	-	-
Forderungen	650	684	565	679	632
Liquide Mitteln	2.732	2.424	2.900	2.136	2.864
Umlaufvermögen	4.151	3.969	4.247	3.276	3.973
Bilanzsumme	13.800	13.459	13.420	12.368	13.131
<b>Passiva</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>	<b>2026</b>
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	101	99	110	1.359	1.564
Langfristige Finanzverbindl.	1.878	1.880	1.882	1.484	1.485
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	-	-	-	-	-
Rückstellungen	1	-	-	-	-
Verbindlichkeiten	6.175	6.166	5.907	5.982	6.367
Gezeichnetes Kapital	3	3	3	3	3
Eigenkapital	7.625	7.293	7.513	6.386	6.764
Minderheitenanteile	-	-	-	-	-
Bilanzsumme	13.800	13.459	13.420	12.368	13.131
<b>GuV</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>	<b>2026</b>
Umsatzerlöse	6.991	7.426	7.562	7.463	7.531
Abschreibungen (Gesamt)	-	-	-	-	-
Betriebsergebnis	1.129	1.332	1.518	1.520	1.162
Zinsergebnis	-48	-6	71	67	17
Ergebnis vor Steuern	1.081	1.326	1.589	1.605	1.180
Ertragsteuern	292	524	316	484	293
Gewinnanteil Minderheitsgesellschafter	-	-	-	-	-
Konzernjahresüberschuss	789	802	1.273	1.121	887
Ergebnis je Aktie	2,8189	2,9408	4,7789	4,4703	3,5374
Dividende je Aktie	0,6800	0,7600	0,7600	0,7600	0,7600
<b>Cashflow</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>	<b>2026</b>
Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit	1.899	1.550	2.315	2.079	2.553
Cash Flow aus Investitionstätigkeit	-2.804	-217	-207	37	-276
Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit	-1.620	-1.600	-1.624	-2.863	-1.568
Veränderung der liquiden Mittel	-2.528	-308	476	-764	728
Anzahl der Mitarbeiter	12.900	-	-	-	-
<b>Vorstand</b>	Stuart Canfield, Laura Miele, Mala Singh, Cam Weber, Matt Thomlinson, Jake Schatz, David Tinson, Mihir Vaidya				
<b>Aufsichtsrat</b>	Andrew Wilson, Heidi Ueberoth, 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				