

## Wechselt Laras Arbeitgeber?

## Wer will Eidos?



**Absturz des Aktienkurses, Verlustjahr 1999: Eidos, einer der zehn wichtigsten Publisher, gilt im Moment als Übernahmekandidat. Doch wer wird zuschlagen?**

Die Financial Times meldete es Ende Juni, kurz darauf zog die Neuigkeit im Netz Kreise: Die britische Spielefirma

Eidos befinde sich in Verkaufsverhandlungen. Ausgerechnet der letztjährige Darling der Börse droht geschluckt zu werden. Die Investition wäre lohnend: Die Engländer haben hochkarätige Entwickler wie Pyro Studios unter Vertrag, exzellente Spiele in der Entwicklung (**Commandos 2**, **Republic**, **Anachronox**) und lukrative Lizenzen an Land gezogen – zum Beispiel die Rechte an den nächsten fünf olympischen Spielen. Über Vermarktungserlöse wie die der Branchen-Ikone Lara Croft und ihrer populären **Tomb Raider**-Reihe erblasen andere Publisher vor Neid. Wie konnte der nach eigenen Angaben viertgrößte Publisher Deutschlands zum Übernahmekandidaten werden?

## Enttäuschte Erwartungen

Eidos, 1998 ein strahlender Stern am Publisher-Himmel, musste 1999 finanzielle Einbußen hinnehmen. Der Umsatz sank um 14 Prozent auf rund 617 Millionen Mark, aus dem reinen Spiele-Geschäft meldete das Unternehmen sogar einen Verlust von rund 85 Millionen

Mark. Rolf Duhnke, Geschäftsführer von Eidos Deutschland, sieht den Grund dafür im Konsolengeschäft: »Der Umsatzrückgang ist hauptsächlich durch die Plattformwechsel auf der Videospelseite bedingt. Der PC-Markt ist sehr stabil.« Mit dieser Begründung ist er nicht allein. »Der Technik-Wechsel

bei den Konsolen hat sich früher ausgewirkt, als wir angenommen haben«, erklärt auch Larry Probst, Vorstandsvorsitzender von Electronic Arts. Auf enttäuschte Erwartungen reagiert die Börse erfahrungsgemäß empfindlich. Als der Spielemarkt 1999 deutlich schwächer wuchs als im Vorjahr, sahen viele Anleger das Ende der Fahnenstange erreicht – und sprangen ab. Die Kurse aller Spielefirmen fielen, der Ikarus Eidos stürzte unvorbereitet ins Aktien-Tal.

## Eidos beim Shopping

Dass es Eidos besonders hart erwischte, weiß Rolf Duhnke zu rechtfertigen: »Wir sind die ersten gewesen, die im Ja-

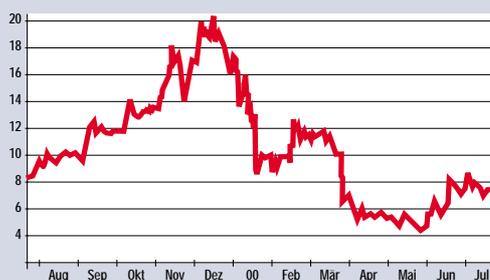
nuar eine Verlustwarnung herausgegeben haben. Dafür sind wir bestraft worden.« Zuvor war die englische Firma aber mit den Aktiengewinnen erst mal kräftig einkaufen gegangen. Neben Anteilen an den spanischen Firmen Pyro Studios und Proein erwarb man eine Beteiligung am Internet-Unternehmen Express.com. Zudem erwiesen sich 1999



**Commandos 2** ist das derzeit am heißesten erwartete Eidos-Spiel.

zahlreiche Spiele, unter anderem **Abomination**, **Unter schwarzer Flagge** und die teure Lizenz **Braveheart**, als finanzielle Flops. Als der Spielemarkt schwächelte, fehlten die Rücklagen, die Bilanz rutschte ins Minus. Eidos wird zum Übernahmekandidaten. Seitdem brodelt die Gerüchteküche. Wird Eidos geschluckt? Wenn ja, von wem? Zwar haben die meisten großen Publisher und Eidos selbst dementiert, trotzdem laufen Verhandlungen. »Im Moment liegt ein Angebot auf dem Tisch, das gerade geprüft wird«, verriet uns Rolf Duhnke. Wer die heißesten Kandidaten für einen Kauf der Engländer sind, haben wir auf der folgenden Seite analysiert. **CS**

## Der Sturz der Eidos-Aktie



Die Entwicklung des Eidos-Aktienkurses bis 20.7.2000. (Kurs in Euro, Handelsplatz: Börse Frankfurt.)



## Szenario 1: Electronic Arts kauft Eidos

**Umsatz 1999:** ca. 3 Milliarden Mark

**Operativer Gewinn:** ca. 325 Millionen Mark

**Marktposition:** Die Firma hat weltweit den größten Marktanteil bei PC-Spielen.

**Prognose:** Der traditionsreiche Publisher ist bekannt dafür, gerne zuzuschlagen, wenn eine Firma preiswert zu haben ist. Electronic Arts dürfte es allerdings weniger um lokales Knowhow gehen – in Europa ist EA selbst stark genug. Viel interessanter sind innovative Entwicklerteams wie Pyro Studios, die Rechte an Tomb Raider und die interessantesten Lizenzen Formel 1 und Olympia.

**Prognose für die Spiele:** Electronic Arts baut auf Monopole – die EA-Sports-Reihen haben erfolgreich jede Konkurrenz verdrängt. Dementsprechend würden die Reihen der Eidos-Projekte nach einem Kauf wohl erst einmal gelichtet. Official Formula 1 Racing stirbt zugunsten von F1 2001, die UEFA-Fußballspiele werden eingestellt. Gut möglich, dass EA auch dem Millionengrab Ion Storm den Hahn zudrehen würde. Wenn EA die Eidos-Produktpalette auf Linie trimmt, büßt der Markt weiter an Vielfalt ein.

**Aktueller Stand:** EA hat dementiert.

### Die wichtigsten Serien und Lizenzen

Genre	EA	Eidos
Action	James-Bond-Lizenz	–
Strategie	Command & Conquer, Sim-Serie	Commandos, Praetorians
Sport	EA-Sports-Reihe, Need for Speed, DFB-Lizenz	Olympia-Lizenz, Formel-1-Lizenz
Simulationen	Jane's-Reihe	–
Adventures	Ultima Online	Tomb Raider, Resident Evil (PSX), Soul Reaver (PSX)



## Szenario 2: Havas Interactive kauft Eidos

**Umsatz 1999:** ca. 1,1 Milliarden Mark

**Operativer Gewinn:** ca. 139 Millionen Mark

**Marktposition:** Die Firma hat weltweit den zweitgrößten Marktanteil bei PC-Spielen.

**Prognose:** Der Software-Riese hat im Moment noch größere Probleme, im Konsolen-Markt Fuß zu fassen. Eidos brächte bei einem Kauf ein Bündel erstklassiger Videospiele mit, die dem Marktanteil der Franzosen kräftig Auftrieb geben könnten. Zudem müht sich Havas in England bislang arg, es reichte 1999 gerade mal für Platz 10 der erfolgreichsten

Publisher der Insel. Ein Zukauf des Knowhows beim Vertrieb könnte Havas auch auf der Insel zum Top-Seller machen.

**Prognose für die Spiele:** Schon einmal hat Havas eine große Spielefirma übernommen: Kaum war Sierra gekauft, wurden mehrere Studios dicht gemacht. Ein solches Schicksal würde Eidos wohl nicht drohen, kleinere Entwicklerteams müssten aber unter Umständen die Sachen packen. Große Projekte unterstützt Havas dagegen erfahrungsgemäß nach Kräften.

**Aktueller Stand:** Havas hat dementiert.

### Die wichtigsten Serien und Lizenzen

Genre	Havas	Eidos
Action	Half-Life	–
Strategie	WarCraft, Caesar-Reihe	Commandos
Sport	DSF-Lizenz	Olympia-Lizenz, Formel-1-Lizenz
Simulationen	–	–
Adventures	Diablo	Tomb Raider, Resident Evil (PSX), Soul Reaver (PSX)



## Szenario 3: Infogrames kauft Eidos

**Umsatz 1999:** ca. 930 Millionen Mark

**Operativer Verlust:** ca. 670 Millionen Mark

**Marktposition:** Die Firma belegt beim Marktanteil für PC-Spiele weltweit Platz 5.

**Prognose:** Der europäische Software-Riese möchte gerne vollends zum Global Player aufsteigen – deshalb war Infogrames in den letzten Monaten auf einer regelrechten Einkaufstour. Eidos würde gut ins Imperium der Franzosen passen; besonders der traditionell schwierige englische Markt wäre mit Eidos' Erfahrung deutlich leichter zu erobern. Mit dem Zukauf würde

Infogrames weltweit in die Top 3 der wichtigsten PC-Publisher aufsteigen.

**Prognose für die Spiele:** Im Spiele-Gemischtladen Infogrames dürften die Eidos-Produkte gute Überlebenschancen haben. Knifflig wird es nur bei den Action-Adventures: Infogrames wird seinem 10 Millionen Mark teuren Prestigeobjekt Alone in the Dark 4 kaum selbst Konkurrenz machen wollen. Möglich, dass ähnliche Projekte verschoben würden.

**Aktueller Stand:** Die Verhandlungen sind bisher ohne Ergebnis geblieben.

### Die wichtigsten Serien und Lizenzen

Genre	Infogrames	Eidos
Action	Driver, Unreal	–
Strategie	Anno-Reihe	Commandos
Sport	Anstoss, Deer Hunter	Olympia-Lizenz, Formel-1-Lizenz
Simulationen	–	–
Adventures	Alone in the Dark, Oddworld	Tomb Raider, Resident Evil, Soul Reaver