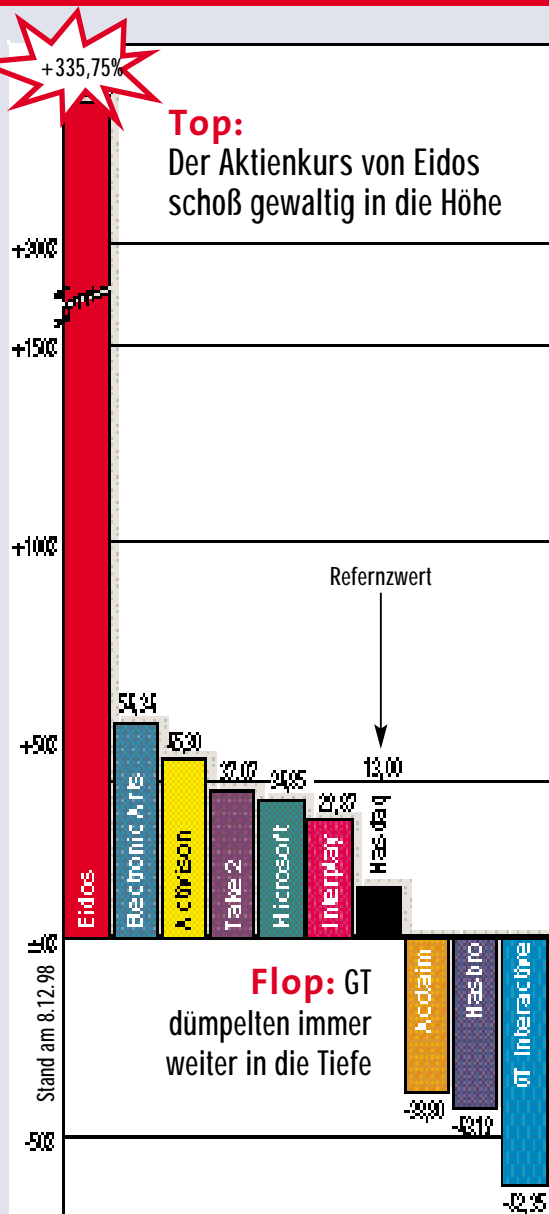


Börsenfieber '99

# Spielgeld

**Top und Flop am Aktienmarkt: So haben sich die Kurse der wichtigsten Spiele-Hersteller im letzten Jahr entwickelt.**

## Spieleaktien: Gewinner und Verlierer



Die Balken zeigen die prozentuale Veränderung der Aktienkurse wichtiger Spiele-Hersteller zwischen dem 8.12.98 und dem 23.10.99; zum Vergleich der Nasdaq-Index, der die Kursveränderungen von über 3.000 US-Firmen zusammenfaßt.

**M**illiardenbeträge wandern um den Globus, ständig wird mehr Kapital angelegt. Die Vorgänge an den Börsen dieser Welt sind für Manager wie Anleger oft das aufregendste Spiel überhaupt. So etwas wie die Quadratur des Kreis stellt da die Spekulation mit Spielefirmen dar. Kaum ein Investor versteht etwas vom Spielmarkt und kann die Chancen und Risiken richtig einschätzen, viele lassen deshalb gleich die Finger davon. Außerdem sind die meisten Spielefirmen immer noch relativ klein. Ein paar Verkäufe und Käufe sorgen da schon für kräftige Kurschwankungen. GameStar berichtet seit fast einem Jahr regelmäßig über die Börsenkurse der wichtigsten Hersteller. Jetzt ziehen wir Bilanz: Wer gehörte zu den Gewinnern, wer zu den Verlierern?

Für die meisten Firmen war 1999 ein gutes Jahr. Electronic Arts, Activision und einige andere haben vor allem in der zweiten Jahreshälfte gute bis ausgezeichnete Gewinne vermeldet.

### Spieler vs. Anleger

Spieler interessieren sich vor allem dafür, welche Firma derzeit die besten Programme entwickelt. Einem professionellen Anleger ist das egal – er möchte wissen, welche Firma zukünftig die meisten Programme verkauft. Für fachfremde Spekulanten ist das schwierig einzuschätzen, zumal das Geschäft unter immer weniger Spitzentiteln ausgemacht wird. Investoren achten deshalb auf Handfestes: Welche Lizenzen besitzt eine Firma, wie straff ist das Vertriebsnetz organisiert, und wie breit gestreut ist das Spieleangebot. Nicht nur über Genres, auch bei den Plattformen sollten vom PC bis zum Game Boy möglichst viele vertreten sein. Der künftige Gewinn muß planbar sein – ein echter Vorteil beispielsweise für El-

ectronic Arts, deren Sportspiele wie **Fifa** oder **NHL** mit schöner Regelmäßigkeit die Ladenkassen klingeln lassen.

### Top

Der Gewinner des Jahres heißt Eidos. Wer sich Ende '98 für 1.000 Mark Aktien vom **Tomb Raider**-Produzenten zugelegt hatte, konnte die Ende Oktober '99 für 4.400 Mark wieder verkaufen. Die Gründe liegen nicht nur im weltweiten Erfolg von Lara Croft, sondern auch in internen Umstrukturierungen: Vor allem in den USA konnte das Vertriebsnetz kräftig ausgebaut werden. Für weitere Kursphantasien sorgte ein Deal, dem zufolge Eidos exklusiv Spiele für die nächsten Olympischen Spiele verkaufen darf. Was angesichts der bislang schwachen Sporttitel von Eidos unter Spielern kaum für Begeisterung sorgt, läßt Spekulantenherzen höher schlagen. Den letzten Schwung brachte dann das Gerücht, daß Havas nach der Sierra-Übernahme auch an Eidos interessiert wäre. Inzwischen hat sich herausgestellt, daß da nichts dran war.

### Flop

Für GT Interactive war es ein schlechtes Jahr, geprägt von verspäteten Spielen – etwa **Unreal Tournament** – und Flops wie dem Echtzeit-Titel **T. A.: Kingdoms**; selbst der Erfolg des Action-Spiels **Driver** konnte den Kursverfall nicht bremsen. Wer vor einem Jahr 1.000 Mark angelegt hatte, besitzt derzeit gerade noch Aktien im Wert von etwa 380 Mark – kann also 620 Mark unter Verlust verbuchen. Allein im Sommer meldete GT einen Quartalsverlust von fast 50 Millionen Dollar, etwa 600 Mitarbeiter wurden gefeuert – ein Drittel der amerikanischen Belegschaft. Im November wurde GT von Infogrames aufgekauft. **PS**