

# Инвестиция – Electronic Arts



ELECTRONIC ARTS™

Тикер: EA  
 Текущая цена: \$108,90  
 Целевая цена: \$181  
 Прибыльность: 66,2%

Целевая цена: \$181  
 Прибыльность: 66,2%

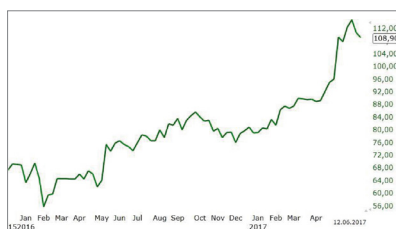
По состоянию на 13.06.17

- Торгуется на NASDAQ
- Капитализация: \$33,76 млрд
- За месяц: -0,17%
- За квартал: 21,26%
- За полгода: 35,08%
- За год: 44,66%
- С начала года: 38,27%

## Динамика выручки и прибыли компании



## Динамика акций с начала 2016 года



Electronic Arts Inc. (EA) — это американская компания, которая разрабатывает и продает видеоигры и специализированное ПО. EA находится на четвертой строчке среди самых больших игровых компаний после Tencent, Sony и Microsoft по выручке от игровых продуктов. В портфеле EA такие популярные игры, как FIFA, The Sims, Battlefield, Dead Space, Need for Speed и десятки других. Компания продает свою продукцию в Северной Америке, Европе, Азии и Австралии. США и Канада приносят ей 43% оборота.

EA уходит от офлайн- к онлайн-сегменту: это удобно как для производителя игр, так и для геймеров. Electronic Arts имеет новый доход с подписок на сервисы, что означает стабильный денежный поток, а игроки получают последние обновления для продуктов компании. Выручка офлайн-сети дистрибьюторов до 2015 года составляла больше половины оборота, а на сегодня сократилась до 40%. С момента покупки лицензии у Disney и создания игры Star Wars: Galaxy of Heroes прошло полтора года. За это время игра принесла \$100 млн — 16% от мобильной выручки, а скачана была 50 млн раз. В ближайшее время есть основания ждать новых популярных игр.

Оборот EA за последний год вырос на 10,2%, до \$4,8 млрд, при этом маржинальность составила 20,6%. Консольные продажи сформировали 70% дохода компании, компьютерная и мобильная платформы принесли 16% и 13% соответственно. Если же смотреть на цифровой и офлайн-сегмент, то первый приносит \$2,8 млрд, а второй — \$1,9 млрд. Рост денежного потока от онлайн-продаж составил 19%. Игры для мобильной платформы стали одним из катализаторов повышения онлайн-выручки, которая за три года в среднем прибавляла 16%. Electronic Arts анонсировала новую программу выкупа акций на сумму \$1,2 млрд до 31 мая 2019 года, что положительно повлияет на их котировки.

Игровой бизнес компании несет на себе риски, среди которых высокая конкуренция, кибератаки и неспособность адаптироваться к изменениям. Появление новых креативных продуктов позволяет Electronic Arts справляться с натиском конкурентов. Также компания увеличивает инвестиции в кибербезопасность, защищая свою интеллектуальную собственность.