
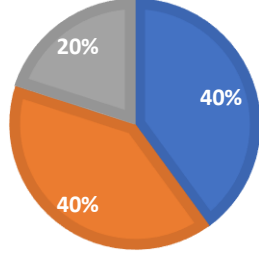





## UBISOFT Aktien – Analyse



1. HISTORIE	2. ENTERPRISE	3. EVALUATION																		
<ul style="list-style-type: none"><li>1986: 5 Guillemot 5 Brüder</li><li>Mail-Order -&gt; „Ubiquitous“ Soft. ZOMBI</li><li>1995: Rayman</li><li><b>1996: IPO – Expansion</b></li><li>Lizensierung -&gt; RedStorm Entertainment</li><li>2007: Assassins Creed</li><li>26 Entwickler-Studios</li><li>AC, FarCry, Dance, Tom Clancy, Watch Dogs</li><li>2019: Umsatz= <b>1,85 mrd.€</b> Gewinn = <b>0,10 mrd.€</b></li><li>Marktkapitalisierung = <b>7,71 Mrd.€</b></li></ul> 	<table border="1" data-bbox="797 526 1402 635"><thead><tr><th colspan="3">26 Studios</th></tr></thead><tbody><tr><td>Spiele B2C</td><td>Lizensen B2B</td><td>Services B2B</td></tr></tbody></table> <ul style="list-style-type: none"><li>11 Titel + 10 Mio verkaufte Einheiten</li><li>z.B. 2010 – 56 Spiele</li><li>UBISOFT CLUB</li></ul> <div data-bbox="797 853 1402 1276"><p><b>UMSÄTZE</b></p><table border="1"><thead><tr><th>Region</th><th>Umsatzanteil</th></tr></thead><tbody><tr><td>USA</td><td>40%</td></tr><tr><td>EU</td><td>40%</td></tr><tr><td>Asien</td><td>20%</td></tr></tbody></table></div>	26 Studios			Spiele B2C	Lizensen B2B	Services B2B	Region	Umsatzanteil	USA	40%	EU	40%	Asien	20%	<table border="1" data-bbox="1431 526 2020 1002"><tbody><tr><td data-bbox="1431 526 1590 746"><b>Positiv</b></td><td data-bbox="1597 526 2020 746"><ul style="list-style-type: none"><li>Ø 5 Jahre: <b>Umsatz: +12,88%</b> <b>EPS: +28,1%</b></li><li>Piotroski: 4/9</li><li>AAQS: 7/10</li></ul></td></tr><tr><td data-bbox="1431 751 1590 1002"><b>Negativ</b></td><td data-bbox="1597 751 2020 1002"><ul style="list-style-type: none"><li>niedrige Margen: EBIT: <b>9,17%</b> Netto: <b>5,4%</b></li><li>Hohe Verschuldungsquote: <b>72%</b></li><li>Spiele &amp; Charaktere</li></ul></td></tr></tbody></table> <p><b>FAZIT:</b> Für mich ist UBISOFT kein Kauf wert, da es zu schlecht im Vergleich zu der Konkurrenz abschneidet.</p> 	<b>Positiv</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ø 5 Jahre: <b>Umsatz: +12,88%</b> <b>EPS: +28,1%</b></li><li>Piotroski: 4/9</li><li>AAQS: 7/10</li></ul>	<b>Negativ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>niedrige Margen: EBIT: <b>9,17%</b> Netto: <b>5,4%</b></li><li>Hohe Verschuldungsquote: <b>72%</b></li><li>Spiele &amp; Charaktere</li></ul>
26 Studios																				
Spiele B2C	Lizensen B2B	Services B2B																		
Region	Umsatzanteil																			
USA	40%																			
EU	40%																			
Asien	20%																			
<b>Positiv</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ø 5 Jahre: <b>Umsatz: +12,88%</b> <b>EPS: +28,1%</b></li><li>Piotroski: 4/9</li><li>AAQS: 7/10</li></ul>																			
<b>Negativ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>niedrige Margen: EBIT: <b>9,17%</b> Netto: <b>5,4%</b></li><li>Hohe Verschuldungsquote: <b>72%</b></li><li>Spiele &amp; Charaktere</li></ul>																			