



## PRESSEMELDUNG

Electronic Arts Inc. schließt die Übernahme von Codemasters Group Holdings plc ab

### **Electronic Arts und Codemasters errichten eine neue globale Ideenschmiede für Rennspiele und Motorsport-Unterhaltung**

**Köln, 18. Februar 2021** – Electronic Arts Inc. (NASDAQ: EA), ein weltweit führendes Unternehmen im Bereich der interaktiven Unterhaltung, gab heute den Abschluss des Kaufs von Codemasters bekannt – für 604 Pence (ca. 8,37 USD\*) in bar für jede Stammaktie von Codemasters mit einem impliziten Unternehmenswert von 1,2 Milliarden USD\*.

Das Zusammenführen von Electronic Arts und Codemasters stellt eine aufregende neue Ära in der Rennspiel-Unterhaltung dar. Zwei der leidenschaftlichsten, kreativsten und talentiertesten Spieleentwickler und Publisher der Branche werden weiteren Wachstum und anhaltenden Erfolg für zahlreiche der besten und beliebtesten Rennspielmarken der Welt ermöglichen, darunter Formel 1®, Need for Speed, DIRT, DiRT Rally/WRC, GRID, Project CARS, Real Racing und noch viele mehr. Mit diesem von Kritikern gefeierten Portfolio werden Electronic Arts und Codemasters dazu in der Lage sein, den Fans regelmäßig neue und aufregende Inhalte in Rennspielen zu liefern und darüber hinaus Inhalte für noch mehr Plattformen und in noch mehr Regionen der Welt zu veröffentlichen.

Die Franchises Formel 1®, DIRT, DiRT Rally, GRID und Project CARS werden zusammengeführt mit Electronic Arts' weltweit bekannter Reihe Need for Speed, dem bei den Fans beliebten Mobilespiel Real Racing sowie den Marken von EA SPORTS, was

mehr Innovation ermöglichen sowie Inhalte und Spielerlebnisse im Bereich Rennunterhaltung einem Zielpublikum weltweit zur Verfügung stellen wird.

„Dies ist der Beginn einer aufregenden neuen Ära für Rennspiele und neue Inhalte, in der wir die talentierten Teams von Electronic Arts und Codemasters zusammenbringen“, sagte Andrew Wilson, CEO von Electronic Arts. „Die Rennsport-Fangemeinde wächst weltweit weiter und die Spielereihen in unserem gemeinsamen Portfolio werden es uns ermöglichen, innovative neue Spielerlebnisse zu erschaffen und mehr Spieler in die aufregende Welt der Autos und des Motorsports zu entführen. Unsere Teams werden zu einem weltweit führenden Entwickler im Bereich der Rennunterhaltung werden, mit fantastischen Games für Spieler auf allen Plattformen. Wir können es kaum erwarten, gemeinsam loszulegen.“

„Heute ist ein Meilenstein in der Geschichte von Codemasters und ein aufregender Tag für all unsere Mitarbeiter und Spieler“, sagte Frank Sagnier, CEO von Codemasters. „Die Partnerschaft mit EA wird es unseren Teams ermöglichen, unsere hochgelobten Franchises weiter auszubauen und zu verbessern und mit ihnen über EAs Spielernetzwerk ein riesiges Publikum weltweit zu erreichen. Gemeinsam können wir das Genre der Rennspiele neu definieren, um noch fesselndere Spielerlebnisse für Fans auf der ganzen Welt zu erschaffen.“

Diese Zusammenarbeit wird den Reihen von Codemasters große Wachstumsmöglichkeiten eröffnen und ihnen Zugriff auf das Netzwerk von Electronic Arts mit über 430 Millionen Spielern und seinen branchenführenden, plattformübergreifenden Spiele-Abonnement-Diensten geben. Darüber hinaus bietet Electronic Arts den Entwicklungs- und Publishing-Teams von Codemasters die Möglichkeit, durch tiefgehende Datenanalyse Einblicke in die Zielgruppe zu erhalten und die Leistung seiner wichtigsten Franchises zu verbessern. Diese Tatsachen sowie die weltweiten Stärken von Electronic Arts in den Bereichen Publishing, Marketing und Spieleentwicklung werden neue Möglichkeiten für das Portfolio an Rennspielen und -inhalten von EA und

Codemasters eröffnen, um mehr Spieler auf der ganzen Welt auf Konsolen, PC und Mobilgeräten zu erreichen und ihnen fesselnde Spiele zu bieten.

Die Übernahme von Codemasters ist Teil der Wachstumsstrategie von Electronic Arts, die darauf ausgerichtet ist, mehr außergewöhnliche Spielerlebnisse und herausragende Live-Services anzubieten und dabei mehr Spieler weltweit auf mehr Plattformen zu erreichen. Durch den Erwerb von Codemasters wird außerdem erwartet, dass die Nettogewinne sowie die grundlegende Rentabilität von Electronic Arts steigen.

Der Erwerb von Codemasters wurde mit Barguthaben finanziert.

Weitere Informationen über die Übernahme sind hier zu finden: [investor.ea.com](http://investor.ea.com).

\*Die entsprechenden Werte in USD basieren auf dem Wechselkurs von 1,3855 USD:1 £ vom 17. Februar 2021. Der Unternehmenswert basiert auf der ungeprüften Bilanz von Codemasters zum 30. September 2020.

UBS Investment Bank agiert als Finanzberater für Electronic Arts und Skadden, Arps, Slate, Meagher & Flom (UK) LLP als Rechtsberater für Electronic Arts.

---

#### **Weitere Informationen:**

Martin Lorber

PR Director GSA und Jugendschutzbeauftragter

Telefon: +49 221 9758 22637

E-Mail: [mlorber@ea.com](mailto:mlorber@ea.com)

[www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)

<http://presse.ea.de>

**Bei Veröffentlichung Beleg erbeten.**

## Über Electronic Arts

Electronic Arts (NASDAQ: EA) ist ein weltweit führender Anbieter digitaler interaktiver Unterhaltungsprogramme. Das Unternehmen entwickelt und vertreibt Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs und Mobilgeräte. Im Geschäftsjahr 2020 erzielte EA einen Nettoumsatz nach US-GAAP in Höhe von 5,5 Mrd. USD. Das Unternehmen EA hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie EA SPORTS™ FIFA, Battlefield™, Apex Legends™, Die Sims™, Madden NFL, Need for Speed™, Titanfall™ und Plants vs. Zombies™. Weitere Informationen über EA sind auf [www.ea.com/de-de/news](http://www.ea.com/de-de/news) erhältlich.

EA SPORTS, Ultimate Team, Battlefield, Apex Legends, The Sims, Need for Speed, Titanfall and Plants vs. Zombies sind Markenzeichen von Electronic Arts Inc. Madden, NFL und FIFA sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer und werden mit Genehmigung verwendet.

## Forward-Looking Statements

The statements contained herein which are not historical facts are considered forward-looking statements that are subject to change. Statements including words such as “anticipate,” “believe,” “expect,” “intend,” “estimate,” “plan,” “predict,” “seek,” “goal,” “will,” “may,” “likely,” “should,” “could” (and the negative of any of these terms), “future” and similar expressions also identify forward-looking statements. These forward-looking statements are not guarantees of future performance and reflect management’s current expectations. Our actual results could differ materially from those discussed in the forward-looking statements. Some of the factors which could cause the Company’s results to differ materially from its expectations include the following: the impact of the acquisition’s announcement on the Company’s business and operating results; the occurrence of any circumstance or any other events that could give rise to the termination of the acquisition, or the failure to meet conditions to complete the acquisition, including the receipt of all necessary regulatory approvals; the Company’s ability to successfully integrate Codemasters’ operations and employees; the impact of the COVID-19 pandemic, sales of the Company’s products and services; the Company’s ability to develop and support digital products and services, including managing online security and privacy; outages of our products, services and technological infrastructure; the Company’s ability to manage expenses; the competition in the interactive entertainment industry; governmental regulations; the effectiveness of the Company’s sales and marketing programs; timely development and release of the Company’s products and services; the Company’s ability to realize the anticipated benefits of acquisitions; the consumer demand for, and the availability of an adequate supply of console hardware units; the Company’s ability to predict consumer preferences among competing platforms; the Company’s ability to develop and implement new technology; foreign currency exchange rate fluctuations; general economic conditions; changes in our tax rates or tax laws; and other factors described in Part II, Item 1A of Electronic Arts’ latest Quarterly Report on Form 10-Q under the heading “Risk Factors”, as well as in other documents we have filed with the Securities and Exchange Commission, including our Annual Report on Form 10-K for the fiscal year ended March 31, 2020.

These forward-looking statements are current as of February 18, 2021. Electronic Arts assumes no obligation to revise or update any forward-looking statement for any reason, except as required by law.

## Other Important Notices

UBS AG London Branch is authorised and regulated by the Financial Market Supervisory Authority in Switzerland. It is authorised by the Prudential Regulation Authority (the “PRA”) and subject to regulation by the Financial Conduct Authority and limited regulation by the PRA in the United Kingdom. UBS is acting as financial adviser to Electronic Arts and Codex Games Limited and no one else in connection with the matters referred to herein. In connection with such matters, UBS, its affiliates and their respective directors, officers, employees and agents will not regard any other person as their client, nor will they be responsible to any other person for providing the protections afforded to their clients or for providing advice in relation to the contents of this document or any matter referred to herein.