

## Phenomenia: Das erste Moorhuhn,

**Noch im Dezember 1999 nahm von Phenomenia kaum jemand Notiz. Dann begann der Siegeszug des Moorhuhns und mit seinem gigantischen Erfolg kam es auch bei dem Entertainment-Software-Haus zu einem markanten Wandel.**

Das ursprünglich als Promotionspiel für Johnnie Walker konzipierte Spiel ist seit seinem Start im Jahre 1998 das erfolgreichste Werbespiel aller Zeiten und die Hauptfigur, das Moorhuhn, avancierte insbesondere im Laufe dieses Jahres zur virtuellen Kultfigur: Viele Millionen Mal wurde die virtuelle Moorhuhn jagd bereits aus dem Netz geladen. Die Wartezeit das Nachfolgespiel Moorhuhn 2 wird den Moorhuhnfans musikalisch ("Gimme more Huhn" von Wigald Boning) und durch die gerade in Kooperation mit großen Medienunternehmen online laufende 1. Deutsche Moorhuhnmeisterschaft verkürzt. Der Hit ist übrigens eines der ersten Produkte eines exklusiven Lizenzvertrages vom Februar mit dem BMG Musikverlag, einem der führenden Musikverlage in Deutschland, dessen Inhalt die Produktion von Singles und Compilations ist, bei denen das Moorhuhn nationale und internationale Stars präsentieren wird.

Im April vergab Phenomenia umfassende Lizenzen an die Münchener RTV Family Entertainment und legte damit die Basis für eine intensive wirtschaftliche Auswertung des Markenpotentials von Deutschlands Kulthuhn Nr. 1. Für die weltweiten TV-, Merchandising- und Videorechte sowie die territorial auf Deutschland bezogenen Auswertungsrechte für interaktive Spielformen erhielt Phenomenia eine garantierte Summe von 5,75 Mio. DM - die Online-Rechte blieben bei Phenomenia. Allein durch die Garantiesumme aus diesem Vertragsabschluß wird das gesamte EBIT (3,3 Mio. DM/+148%) des vergangenen Geschäftsjahres 1999 bereits deutlich übertroffen.

Die konsequente Vermarktung des Moorhuhns zeigt deutlich das Strategiekonzept der Phenomenia als Content-Developer im zukünftigen Megamarkt des Interactive Entertainment: Charaktere wie das "Moorhuhn" oder der "Gnarf"

### Stammdaten Phenomenia

Aktueller Kurs:  
**47,00 €**  
WKN:  
**541490**  
Umsatzstärkster Börsenplatz:  
**Frankfurt**  
Reutersabfrage:  
**PNMG.F**  
52-Wochen-High/Low:  
**95,00/21,50 €**  
Internet:  
<http://www.phenomenia.de>

werden im neuen Medium des Internets entwickelt und verbreitet, die lukrative wirtschaftliche (Lizenz-) Auswertung vollzieht sich hingegen in den klassischen Bereichen TV, Merchandising sowie im Bereich der Offline-Computerspiele für die Plattformen CD-ROM, Gameboy und Konsole.

Auf der soeben beendeten Computerspiele-Fachmesse E3 in Los Angeles präsentierten die Bochumer mit dem Werbespiel ein in den USA in dieser Form nahezu unbekanntes Marketing-Tool.

### Konservatives Musterdepot

Die **KLÖCKNER WERKE** haben im 1. Geschäftshalbjahr 99/2000 das Ergebnis der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit um 46,7% auf 44 Mio. € gesteigert. Das Ergebnis nach Steuern legte um 243% von 7 auf 24 Mio. € zu. Der Umsatz konnte um 15,9% auf 860 Mio. € zulegen, wobei der Bereich Folien den stärksten Zuwachs (+27,3%) verzeichnen konnte. Positiv entwickelte sich auch der Auftragseingang, der um 22,4% auf 944 Mio. € gesteigert wurde. Auch für das Gesamtjahr erwartet Klöckner eine Ergebnisverbesserung. **INTEL** führt zum 30. Juli einen Aktiensplitt im Verhältnis 1:2 durch. Zudem wird die Quartalsdividende auf 2,0 (1,5) cents je Aktie auf Post-Split-Basis angehoben.

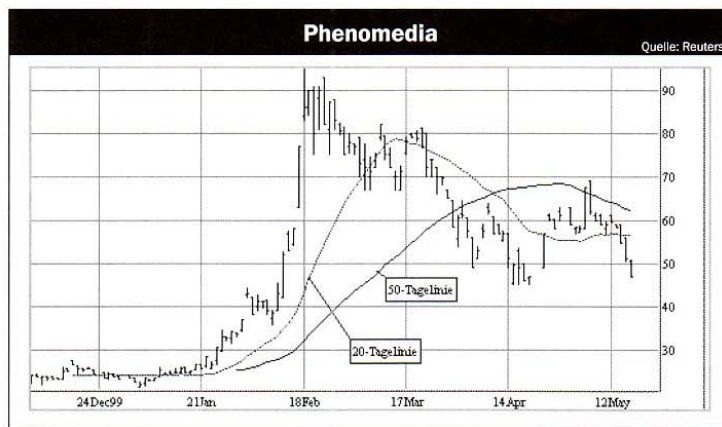
Titel	Empfehlungs- ausgabe	Kauf- kurs	WKN	aktueller Kurs	Vor- woche	Jahres- hoch	Jahres- tief	Stück- zahl	Gewinn/ Verlust	Dispo hinweise von Experten
Nokia	01/00	44,75	870737	61,00	57,75	65,30	38,00	400	36,31%	Halten
Klöckner Werke	01/00	18,20	678000	24,25	22,60	24,60	17,24	750	33,24%	Halten
Sony	01/00	146,50	853687	118,00	118,00	156,00	104,00	100	-19,45%	Halten
General Electric	01/00	52,60	851144	60,00	57,20	60,90	42,00	300	14,07%	Halten
Intel Corp.	15/00	143,50	855681	139,30	125,00	150,00	74,50	100	-2,93%	Halten
Porsche VZ	19/00	3045,00	693773	2940,00	2985,00	3350,00	2590,00	5	-3,45%	Halten
Liquidität:				8445,00						
Gesamtwert:				109462,50						
Performance Musterdepot		9,46%								

## das Geld verdient

Gleichzeitig wurde das für den internationalen Markt entwickelte 3D-Fantasy-Spiel "Gothic" vorgestellt, das vor dem simultanen, weltweiten Release steht. Um der hier zu Lande auf Phenomedia explosionsartig angewachsenen Nachfrage nach Phenomedia-Werbespots Herr zu werden, wurde Ende April die deutsch-rumänische Spielesoftware-Entwickler Lunatech Informatics

GmbH mit über 30 hochqualifizierten Fachleute erworben. Mit dem Zukauf der durch die Entwicklung des Kicker-Fußballmanagers (bereits 50.000 Spiele verkauft) bekanntgewordenen heart-line GmbH baute das Unternehmen nun seine Kompetenz in den Bereichen Games und digitales Sportentertainment weiter aus. Bei all dem Wirbel um das Moorhuhn

vergißt man übrigens leicht, dass Phenomedia im Bereich der Lokalisation, der Anpassung internationaler Computerspiele an den deutschsprachigen Markt, Marktführer ist. Mit einer Beteiligung (10% + Option von 14,9%) an dem vor dem Börsengang stehenden Düsseldorf Internet-Musik-Label Netrecord-z AG und der gleichzeitigen Einbringung der Tochter Ty-Phon bündelte Phenomedia zudem Ende April seine Entertainmentkompetenz im Musikbereich.



Aufgrund der deutlichen Veränderungen - weitere Akquisitionen sind noch in der Pipeline - wurden für das Ende des zweiten Quartals bereits nach oben korrigierte Umsatz- und Ertragsprognosen angekündigt. Der ursprünglich anvisierte Umsatz von 16,3 Mio. DM war bereits im März mit einem akquirierten Projektvolumen von zwölf Mio. DM zu 75% "im Sack".

**Im Vorgriff auf diese Revisionen nehmen wir per Montag zur Kasse 200 Phenomedia-Titel in unser spekulatives Musterdepot auf.**

### Spekulatives Musterdepot

**TOMORROW INTERNET** steigt in den Sportrechtshandel für das Internet ein. Unter der Homepage [www.dtm.de](http://www.dtm.de) präsentiert Tomorrow ab sofort als offizieller Partner der Deutschen Tourenwagen Masters (DTM) unter anderem Live-Chats mit den Fahrern, Hintergrundberichte und aktuelle News der Rennserie. Mit der Vermarktung des Angebots werden zusätzliche Erlöspotentiale in den Bereichen Banner-Werbung und e-Commerce eröffnet. Weiterhin wurde mit Consors eine strategische Partnerschaft vereinbart. Dessen Brokerboard, in dem sich Einsteiger und Profis über Aktien und andere Geldanlagen austauschen können, wurde bei Tomorrow gestartet. Die Kooperation ist Bestandteil der neuen Business Network, die sukzessive ausgebaut werden soll. **Da TOMORROW eine wichtige Unterstützung unterboten, verkaufen wir die Position. QIAGEN** wird der HV am 16. Juni eine Kapitalerhöhung aus Gesellschaftsmitteln mit einem anschließenden Aktiensplit im Verhältnis eins zu vier vorschlagen. **Bei SURGUTNEFTEGAZ realisieren wir durch den Verkauf von 500 Anteilen erste Teilgewinne.**

Titel	Empfehlungs- ausgabe	Kauf- kurs	WKN	aktueller Kurs	Vor- woche	Jahres- hoch	Jahres- tief	Stück- zahl	Gewinn/ Verlust	Disposition von Experten
Tomorrow Int.	01/00	51,00	541460	60,50	68,00	139,80	40,05	300	18,63%	Verkaufen
Surgutneftegaz	01/00	13,85	904596	16,75	17,50	18,50	11,00	1000	20,94%	Hälfte verkaufen
SVC	03/00	33,55	730030	39,10	35,75	59,30	18,70	300	16,54%	Halten
AOL	03/00	63,00	904596	62,00	60,00	89,00	48,05	250	-1,59%	Stopp 45 Euro
InternetMediaHouse	07/00	68,40	613860	41,30	49,50	92,00	40,00	300	-39,62%	Halten
Qiagen	18/00	170,00	901626	155,25	157,80	230,00	67,50	100	-8,68%	Halten
Liquidität:				7515,00						
Gesamtwert:				97560,00						
Performance Musterdepot										-2,44%