**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
IМЕНI ТАРАСА ШЕВЧЕНКА**

Факультет комп’ютерних наук та кібернетики

Кафедра інтелектуальних програмних систем

**Доповідь про компанію**

**“TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC”**

Виконав:

студент групи ІПС-41

Шатохін Максим Сергійович

Викладач:

доцент, кандидат економічних наук

Богуславський Олександр Володимирович

КИЇВ - 2021

**ЗМІСТ**

[ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ І РОЗВИТКУ КОМПАНІЇ 3](#_gjdgxs)

[1993–2000: Формування та початкове зростання 3](#_30j0zll)

[2001–2006: Подальші придбання та регулярні розслідування 5](#_1fob9te)

[2007–2008: Поглинання акцій та спроба викупу 7](#_3znysh7)

[2008–2018: безперервне зростання 9](#_2et92p0)

[2019 – сьогодні: розширення студії 12](#_tyjcwt)

[ПРОДУКТИ ТА ПОСЛУГИ, ЩО НАДАЄ КОМПАНІЯ 14](#_3dy6vkm)

[Які нові продукти та послуги запропонувала компанія 14](#_1t3h5sf)

[Новий вид бізнесу, що запропонувала компанія 14](#_4d34og8)

[Основні бізнес-сегменти компанії 15](#_2s8eyo1)

[Нові способи взаємодії зі споживачем 15](#_17dp8vu)

[НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИРОБНИЦТВІ, ВЕДЕННІ, ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПЛАНУВАННІ БІЗНЕСУ 16](#_3rdcrjn)

[ОСНОВНІ ПОКАЗНИКИ ДІЯЛЬНОСТІ КОМПАНІЇ 16](#_26in1rg)

[ВИСНОВКИ 18](#_lnxbz9)

[Що досвіду з цієї компанії можна використати для розвитку](#_35nkun2) [підприємництва в Україні? 18](#_1ksv4uv)

[ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ 19](#_44sinio)

[ДОДАТОК А 20](#_2jxsxqh)

**ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ І РОЗВИТКУ КОМПАНІЇ**

**1993–2000: Формування та початкове зростання**

Take-Two Interactive була заснована 30 вересня 1993 р. Райаном Брантом, сином співвласника Interview Пітера Бранта. Поки Брант працював у свого батька над комерційними питаннями для " Interview", він хотів прокласти свій власний шлях, вирішивши створити видавничу компанію з відеоігор. Брант заявив: "Я хотів зайнятися бізнесом, де я міг би залучати капітал як молодий хлопець. У галузі технологій люди очікують, що ти будеш молодим". Початкове фінансування від сімейних та приватних інвесторів становило 1,5 мільйона доларів США для запуску компанії.

Починаючи з "Star Crusader" в 1993 році, Take-Two здобула свій перший великий успіх в іграх, що включали повнометражне відео з відомими живими акторами. Такий спосіб розробки вони підглянули у "The Daedalus Encounter", в якій виступала Тіа Каррере. Take-Two найняла, серед інших зірок, Денніса Хоппера, який знявся у ролях для Hell: A Cyberpunk Thriller (1994), що продався понад 300 000 примірників протягом наступного року і приніс прибуток компанії. За цим слідував Ripper (1996), з якого більша частина грошей були використані на наймання таких акторів, як Крістофер Уолкен, Карен Аллен і Берджесс Мередіт. Успіх обох цих ігор, а також попередніх, призвів до видавничої угоди між Take-Two та Acclaim Entertainment щодо публікації назв Take-Two, а також отримання зарубіжної дистрибуції. Take-Two також отримав ліцензію Sony Computer Entertainment на публікацію на лінійці консолей PlayStation.

Приблизно в 1996 році компанія заробляла близько 10 мільйонів доларів США, але Брант хотів ще більше розширити компанію і здійснив своє перше придбання, купивши Mission Studios та видав від неї гру JetFighter III. Потім Брант вирішив знайти додаткові кошти на придбання, відкривши акціонерне товариство. Компанія завершила своє початкове публічне розміщення акцій (IPO) 15 квітня 1997 року, перерахувавшись під біржовим символом TTWO на фондовій біржі NASDAQ. В результаті IPO компанія отримала багато грошей, що дозволило Take-Two придбати європейські операції GameTek, їх внутрішню студію Alternative Reality Technologies (пізніше перейменовану на Rockstar Toronto) та права розповсюдження на Dark Colony GameTek, Jeopardy! та ігри «Колесо Фортуни». Крім того, компанія придбала Inventory Management Systems, Creative Alliance Group та Alliance Inventory Management, три компанії з розповсюдження відеоігор, які допомогли розширити охоплення Take-Two на роздрібному ринку.

У березні 1998 року Take-Two придбала BMG Interactive, сплячий підрозділ видавничих відеоігор BMG Entertainment. У тому ж році компанія DMA Design та BMG Entertainment, що базуються у Великобританії, випустила Grand Theft Auto, і хоча вона мала великі фінансові успіхи, але не стала бестселером в Європі. До того ж вона викликала суперечки щодо використання насильства у відеоіграх. Побачивши можливість привернути увагу до гри, Брант ініціював придбання BMG для придбання власності Grand Theft Auto, і в той же час зв'язався зі Семом і Деном Хаузером з BMG (обидва сприяють виведенню Grand Theft Auto на ринок). Террі Донован та Джеймі Кінг заснували новий лейбл у Take-Two під назвою Rockstar Games. Генеральний директор Electronic Arts '(EA) 2008, Джон Рікчієлло, заявив, що, заснувавши Rockstar, Take-Two фактично винайшов корпоративну структуру "етикетки", якій EA керувався у 2008 році. Завдяки правам на Grand Theft Auto, Take-Two розширив свою публікацію в Північній Америці, і гра стала першим фінансовим успіхом Take-Two, продавши понад 1,5 мільйона копій.

У 1999 році Take-Two придбала DMA Design (далі перейменований на Rockstar North) та інвестував у Gathering of Developers та Bungie. У вересні компанія також придбала Triad Distributors та Global Star Software, розповсюджувача та видавця відеоігор відповідно, обидві засновані в 1993 році Крейгом Макголі та Даміаном Крістіані, та працюють у тих же офісах у Конкорді, Онтаріо, з тією ж керівною командою .

**2001–2006: Подальші придбання та регулярні розслідування**

Разом із Rockstar Take-Two інвестувала у розробки продовжень Grand Theft Auto, включаючи Grand Theft Auto 2 (1999) та Grand Theft Auto III (2001), а також спін-аути, Grand Theft Auto: Vice City (2003) та Grand Theft Auto: San Andreas (2004). До 2003 року дохід Take-Two перевищив 1 млрд. доларів США. Це дозволило у 2004 році Take-Two викупити у Infogrames права на Civilizaion.

У 2005 році Take-Two розпочала безліч поглинань, витративши понад 80 мільйонів доларів на придбання розробників ігор. Одним з найбільших її придбань була студія розробки Visual Concepts та Kush Games від Sega. Обидві студії в значній мірі стояли за кількома спортивними імітаційними іграми, які були брендовані через ESPN, і зазвичай випускали оновлені версії щороку, торгова марка 2K для розмежування версій (наприклад, ESPN NFL 2K5). У 2004 році Take-Two уклав угоду з Sega, щоб допомогти опублікувати ці заголовки. Незадовго до придбання Take-Two компанія Electronic Arts оголосила, що отримала ексклюзивні права на створення відеоігор на базі Національної футбольної ліги (NFL) та п'ятнадцятирічну угоду з ESPN, що ефективно вбиває власний титул Visual Concepts у НФЛ та знецінює їх інші ігри. Це рішення призвело Sega до відмови від ринку спортивних ігор. Take-Two придбав ці студії та унікальний бренд (включаючи бренд 2K), а також домовився про ексклюзивні права з бейсболом Major League Baseball на відеоігри. [23] [24] Через день після оголошення про придбання, Take-Two заснували свій видавничий лейбл 2K для підтримки бренду 2K, перенісши кілька запланованих ігор зі свого бюджетного програмного лейбла, Global Star, на 2K. Далі Take-Two перепрофілював інші існуючі внутрішні студії - Indie Built, Venom Games, PopTop Software та Frog City Software та Take-Two Licensing - в рамках цієї нової структури.

Після утворення 2K Take-Two завершила інші основні придбання. Firaxis Games було придбано в листопаді 2005, Irrational Games – в січні 2006 рок, включаючи як Бостон, так і студію в Канберрі. На той час Irrational вже уклала видавничу угоду з Take-Two для своєї майбутньої гри BioShock. З цією угодою Irrational стала частиною лейбла 2K. Вона також придбала PAM Development у Gaia Capital, надавши їм доступ до серії тенісних ігор Top Spin.

Однак у цей період Комісія з цінних паперів та бірж США (SEC) розпочала вивчення ділових записів Take-Two на основі скарг, поданих у 2001 році, що доходи Take-Two, схоже, не збігаються з числами продажів ігор, повідомленими NPD Group. Офіційна скарга SEC виявила, що компанія передбачала продавати продукцію дистриб'юторам як "транзакцію паркування" протягом кварталу, щоб штучно збільшити свої доходи для інвесторів, що, за її оцінкою, становило 60 мільйонів доларів США. Після виходу скарги SEC у 2005 році Take-Two погодилась заплатити 7,5 мільйона доларів США штрафу, а Брант та інші керівники сплатили штрафи на загальну суму близько 6,4 мільйона доларів. Брант пішов з посади генерального директора, щоб залишитися віце-президентом з виробництва, оскільки йому було заборонено працювати в якості офіцера або директора публічно торгуваної компанії. Зрештою Брант звільнився з компанії у жовтні 2006 року після чотиримісячної відпустки по інвалідності через хвору спину.

У 2007 році окреме розслідування SEC виявило подальші проблеми з Брантом та двома іншими керівниками компанії. У рамках загальногалузевої розгортки щодо зворотного датування опціонів (отримання акцій, коли вони мають високу ціну, але зворотне володіння ними, коли вони були низькими). Брант визнав себе винним у фальсифікації ділових записів, але погодився співпрацювати з SEC та замість того, щоб отримати до чотирьох років ув'язнення, був оштрафований на 7,3 млн. Доларів США та заборонений займати будь-які "контрольні посади" в публічній компанії.

Наступною проблемою Take-Two протягом цього періоду стала критика та юридичні дії щодо Hot Coffee – користувальницької модифікації Grand Theft Auto: San Andreas, яка розблокувала приховану графічну сексуальну сцену, вбудовану в гру, із зацікавленими політиками. Споживачі, які заявляють про сцену, заперечували рейтинг вмісту ESRB гри. Серед дій, вжитих проти Take-Two, було розслідування Федеральної торгової комісії, за рішенням якого Take-Two і Rockstar у 2006 році виплатили великі штрафи.

**2007–2008: Поглинання акцій та спроба викупу**

Минулий рік був не легким, вже на початку нового пожежа пошкодила частину будівлі штаб-квартири Take-Two в Нью-Йорку, тому на початку січня 2007 року Take-Two переніс штаб-квартиру для 2K в Новато. Пізніше того ж року у вересні Take-Two налагодив партнерство з Nickelodeon і випустив новий лейбл 2K Play, призначений для публікації сімейних заголовків поряд з 2K, 2K Games та 2K Sports. У грудні 2007 року Take-Two заснував 2K Marin (названий на честь округу Марін, де знаходиться Новато) .

Через різні розслідування SEC та суперечки щодо Hot Coffee, інвестори в Take-Two обговорили можливість на наступному засіданні правління в березні 2007 року вигнати поточне керівництво компанії. Також були проблеми з тим, що Take-Two не змогла досягти запланованих доходів, втративши в 2006 році 163,3 млн. Доларів США. Інвестори, Oppenheimer Funds Inc., S.A.C. Capital Management, Tudor Investment Corp., D.E. Show Valence Portfolio та ZelnickMedia на цей момент утримували 46% акцій компанії, і прагнули поставити Штрауса Зельніка з ZelnickMedia головою правління, виходячи з давніх керівників та членів правління. Раніше Зельник був президентом і генеральним директором північноамериканського підрозділу BMG під час продажу BMG Interactive компанії Take-Two, а слідом директором операційної служби 20th Century Fox та генеральним директором Crystal Dynamics. Через кілька років у 2001 році він заснував ZelnickMedia як приватну інвестиційну компанію, щоб зосередитись на засобах масової інформації та інтерактивних розважальних інвестиціях. Галузевий аналітик Майкл Пахтер заявив, що для Take-Two найкращим виходом буде поглинання, оскільки нинішнє керівництво "повністю відмовилось від будь-якої відповідальності за нагляд за політикою надання опціонів. Більш відповідальна рада зробила б харакірі". Нинішній генеральний директор Пол Ейбелер, який замінив Бранта після відставки, намагався знайти покупця Take-Two після того, як інвестори подали свої наміри до SEC, серед яких був EA, але не міг домовитись про продаж. Зустріч відбулася 29 березня 2007 року, акціонери успішно домовились про поглинання, а Зелнік призначив новим генеральним директором Бена Федера, партнера в ZelnickMedia. Станом на липень 2015 року Штраус Зельник є найбільшим акціонером за рівнем голосу.

Компанія оголосила про масштабну реструктуризацію в середині 2007 року після поглинання. З переходом лейблів 2K до Novato було оцінено сферу виконавчої влади, управління, розподілу та збуту, щоб узгодити їх за діловою дисципліною, а не за географією. Згодом компанія звільнила від 5 до 15% співробітників, закрила деякі європейські офіси та централізувала їх у своєму місцезнаходженні в Женеві, і прагнула вийти з ринку дистрибуції, шукаючи покупців Jack of All Games .

У середині лютого 2008 генеральний директор EA Джон Рікчієлло заявив, що EA раніше розглядав угоду про купівлю Take-Two у попередньому році, коли до них звернувся Eibeler, однак, із придбанням Activision Vivendi Games у грудні 2007 року, EA виглядає як безпечний провідний видавник відеоігор. Поки Take-Two обговорювали потенціал викупу великої медіа-компанії після поглинання акціонерів, Зелнік і правління відхилили пропозицію, і Зелнік заявив: "Ми не стукнули дверима, ми просто сказали, дивіться, ціна не вірна і час не той". Take-Two запропонувала обговорити пропозицію після випуску Grand Theft Auto IV 29 квітня 2008 р., яку багато хто вважав прибутковою власністю, яку жадала EA. Придбання закінчило б суперництво EA у спортивних відеоіграх. EA продовжувала свою пропозицію торгів протягом усього 2008 року, але вже до вересня того ж року EA вирішила відступити і дати термін дії пропозиції закінчитися.

**2008–2018: безперервне зростання**

У вересні 2008 року компанія Take-Two уклала угоду про аутсорсинг з компанією Ditan Distribution LLC, що на той час належала Cinram, канадському виробнику оптичних носіїв. Згідно з угодою, Take-Two розвантажила усі розповсюджувальні обов'язки від Jack of All Games до Ditan. Згодом, у грудні 2009 року, Take-Two продала "Jack of All Games" компанії Synnex приблизно за 43 мільйони доларів, залишивши ринок дистрибуції та зосередившись виключно на розробці та видавництві.

У 2010 році Бен Федер покинув посаду генерального директора, і його замінив Зельник, який досі залишається головою та генеральним директором компанії. У січні 2013 року, розпустившись, THQ продав права серії ігор WWE Take-Two. Наразі 2K Sports публікує щорічні ігри WWE 2K як частину свого складу.

Приблизно в 2013 році Take-Two почала викуповувати до 7,5 мільйонів акцій компанії (близько 10%), виходячи з прогнозі, що вона залишатиметься прибутковою протягом наступних кількох років. Як частина цього, компанія викупила близько 12 мільйонів акцій, що належать Карлу Ікану, близько 11% від загальної кількості акцій, приблизно за 203 мільйони доларів США. Цей крок з викупу акцій побачили аналітики гарантії компанії в Grand Theft Auto V, який був випущений у вересні 2013 року. Grand Theft Auto V з тих пір продалась майже в 100 мільйонів одиниць станом на 2018 рік, що робить її однією з найуспішніших відеоігор і приносить 6 мільярдів доларів США Take-Two, збільшуючи вартість акцій більш ніж на 600%.

У грудні 2013 року колишній головний редактор Marvel Білл Джемас оголосив, що приєднався до Take-Two, щоб створити "графічний вимисел". Відбиток, Double Take Comics, був випущений в жовтні 2014 року, але в підсумку не був успішним і закрився у листопаді 2016 року. Леслі Бензіз, колишній президент Rockstar North, взяв відпустку у Rockstar 1 вересня 2014 року. У січні 2016 року було оголошено, що він покинув компанію. 12 квітня 2016 року Бензіз розпочав судовий процес проти Rockstar і Take-Two, вимагаючи невиплачених премій в розмірі 150 мільйонів доларів. Take-Two інвестувала у розробника мобільних ігор Scopely у липні 2016 р. 1 лютого 2017 року компанія придбала розробника соціальних і мобільних ігор Social Point на суму близько 250 мільйонів доларів США, щоб увійти в індустрію мобільних ігор.

У тому ж місяці Take-Two та Національна баскетбольна асоціація (НБА) оголосили про партнерство з метою створення Ліги НБА 2K – професійної ліги кіберспорту на базі ігор НБА 2K та першої ліги кіберспорту, якою керує професійна спортивна ліга . Команди Ліги повинні частково фінансуватись наявними командами НБА, щоб у кожній з тридцяти професійних команд НБА були еквівалентні команди кіберспорту. Інавгураційний сезон планувався розпочатися у травні 2018 року.

31 травня 2017 року компанія Take-Two Interactive придбала Kerbal Space Program. Пізніше Take-Two оголосив про створення свого видавничого лейбла Private Division 14 грудня 2017 року. Private Division був створений для фінансування та публікації ігор середніх незалежних студій розробки, таких як Kerbal Space Program, і мав чотири заплановані ігри з окремих студії на момент її запуску.

Компанія завершила переїзд штаб-квартири в Нью-Йорку на більш ніж 61 000 квадратних футів площі в парку Брайант на початку 2018 року. За словами Дана Хаузера, Rockstar Games вимагав розширення в спільному штабі двох компаній, і, таким чином, попросив керівників Take-Two переїхати. 8 березня 2018 року Зельник взяв участь у засіданні Білого дому, проведеному 45-м президентом США Дональдом Трампом, а також різними учасниками, причетними до індустрії відеоігор, та членами Конгресу, щоб обговорити насильство у відеоіграх в результаті стрільби учня середньої школи Стоунмена Дугласа.

9 березня 2018 року S&P Global оголосила про додавання Take-Two Interactive до S&P 500, приєднавшись до двох інших великих видавців відеоігор EA та Activision Blizzard. Подібно до ситуації в 2013 році, Take-Two почала викуповувати близько 308 млн. доларів своїх акцій (за оцінками, близько 2,5% від випуску акцій), що базується на подібних очікуваннях щодо Red Dead Redemption 2, який вийшов незабаром у жовтні 2018 року, також збільшить прибуток компанії, як це зробив Grand Theft Auto V.

29 березня 2018 року судовий процес Бензі проти Rockstar і Take-Two зазнав значного спаду, коли компаніям вдалося відхилити 12 з 18 його позовів, хоча суд все-таки постановив, що Бензіс "залишається за правом отримувати певні премії" як частина його компенсації.

Десь у 2018 році Take-Two виніс юридичне попередження проти нової компанії Benzies Royal Circus Games, посилаючись на подібність його скорочення (RCG) від Rockstar Games (RSG) як порушення інтелектуальної власності; завдяки цьому Бензіс пізніше перейменовав свою компанію Rocket Boy Games у жовтні 2018 р.

Take-Two та НБА підписали семирічну ліцензійну угоду на 1,1 млрд. Доларів США для продовження прав Take-Two на розробку ігор NBA 2K у січні 2019 року. Аналітики підрахували, що це становить щонайменше 15% доходу Take-Two від продажу ігор NBA 2K, нетипових для інших ліцензійних угод, через зростаючу популярність серії.

**2019 – сьогодні: розширення студії**

Будується нова студія під брендом 2K в районі Силіконової долини заснована Take-Two у лютому 2019 року. Студією керуватиме Майкл Кондрі, який раніше працював у Sledgehammer Games та Visceral Games, і працює за непередбаченим проектом.

7 лютого 2019 року судовий процес Бензіса з Take-Two офіційно завершився. Усі сторони, які брали участь у справі, успішно здійснили конфіденційну угоду, при цьому кожна з них погодилась нести власні витрати, включаючи, без обмежень, адвокатські.

У травні 2019 року Rockstar Games оголосила, що придбала компанію Dhruva Interactive у Starbreeze Studios за 7,9 мільйона доларів, а продаж був завершений пізніше того ж місяця. Компанія була об’єднана з компанією Rockstar India, яка додала в студію ще 320 співробітників.

У вересні 2019 року компанія Rockstar Games оголосила, що випустила власну програму запуску ігор, цифровий розподіл, управління цифровими правами, багатокористувацьку програму та службу зв'язку.

В лютому 2020 року Take-Two заснував нову студію під приватним підрозділом, пізніше названу Intercept Games, розташовану в Сіетлі, щоб взяти участь у розробці Kerbal Space Program 2. До складу нової студії увійшло більше десятка колишніх членів Star Theory Games, який працював над заголовком, включаючи Джеремі Ейблса і Нейта Сімпсона із «Зоряної теорії», які раніше займалися розробкою гри, але поза структурою Take-Two.

Через 2K Sports Take-Two уклав нову видавничу угоду з НФЛ у березні 2020 року про початок перевидання ігор НФЛ, починаючи з 2021 року. Хоча серія Madden від EA співіснує і залишається офіційною грою НФЛ, тоді як 2К називають "недосимуляцією футбольного досвіду".

У серпні 2020 року Take-Two оголосила про придбання розробником мобільних ігор Playdots за 192 мільйони доларів готівкою та акціями, а придбання планується завершити у третьому кварталі 2020 року.

У жовтні 2020 року було оголошено, що Take-Two придбав на базі Данді Ruffian Games (відомий своєю роботою над Halo: The Master Chief Collection and Crackdown 3) після річного партнерства з питань розвитку нерозкритого партнерства після придбання Ruffian став частиною Rockstar Games у ролі Rockstar Dundee.

Take-Two запропонувала викупити Codemasters у листопаді 2020 року за угодою на суму приблизно 973 мільйони доларів США. Незважаючи на те, що пропозиція очікувала затвердження з боку регуляторних органів і, як очікувалося, буде завершена до початку 2021 року, як Take-Two, так і рада директорів Codemasters підтвердили угоду. Однак згодом заявка Take-Two була розкрита компанією Electronic Arts у грудні 2020 року, яка запропонувала 1,2 млрд. Доларів США (7,98 доларів США за акцію) та погодилася придбати Codemasters. Take-Two офіційно відкликав свою пропозицію в січні 2021 р.

Державний інвестиційний фонд Саудівської Аравії придбав 3,9 мільйона акцій Take-Two вартістю 826 мільйонів доларів у лютому 2021 року

**ПРОДУКТИ ТА ПОСЛУГИ, ЩО НАДАЄ КОМПАНІЯ**

Take-Two Interactive займається видавництвом, розробкою та дистрибуцією відеоігор. Вона є видавником великих і відомих світових серій, таких як Grand Theft Auto, Serious Sam, Midnight Club, Manhunt і BioShock.

**Які нові продукти та послуги запропонувала компанія**

Take-Two Interactive завжди відслідковувала нові тренди ігрової індустрії, та з початку заснування стрімко розширювала свої володіння на ринку.

Кожного року під видавництвом компанії виходять якісні ААА ігри. Через свій неперервний прибуток від світових релізів, компанія має змогу йти на ризики та експериментувати у своїх проектах.

**Новий вид бізнесу, що запропонувала компанія**

Take-Two Interactive зайняла високу позицію серед провідних дистриб’юторів ігор, підтримуючи попит гравців. Компанія не запропонувала та не була першовідкривачем якогось нового методу ведення бізнесу, проте вона завжди адаптувалася під ринок, передбачала, коли слід купувати, чи навпаки, продавати акції різних компаній, або ж компанії цілком.

**Основні бізнес-сегменти компанії**

Як зазначалося вище в детальному описі історії компанії, який в жодному разі не є перекладом англомовної статті про компанію з вікіпедії, то Take-Two має багато філіалів, які загалом розташовані в США.

Ігрові компанії: Rockstar games, 2K Games, Irrational Games, Firaxis Games.

Компанії-дистриб'ютори: Private Division, Socialpoint

Візуальні ефекти: Visual Concepts, PlayDots

Серед найвідоміших товарів, представлених компанією, а саме ігор, можна відзначити Grand Theft Auto, Serious Sam, Midnight Club, Manhunt і BioShock.

**Нові способи взаємодії зі споживачем**

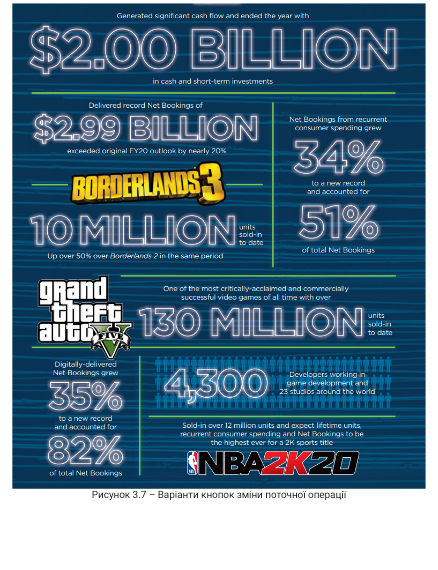
Компанія, незважаючи на свої гігантські розміри, намагається не втрачати зв’язок зі звичайними гравцями. Розробники дослуховуються до фанатів, кожного року відбуваються виставки, де вони показують нові трейлери та тизери ігор, а також збирають думки потенційних гравців.

**НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИРОБНИЦТВІ, ВЕДЕННІ, ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПЛАНУВАННІ БІЗНЕСУ**

Стратегія Take-Two полягає у розробці найякісніших франшиз інтерактивних розваг у бізнесі та пропонуванні їх на будь-якій платформі у всьому світі, яка відповідає нашій аудиторії. Основним фінансовим рішенням компанії є підтримка канонічних доходів, як одноразовий платіж за гру, а не використовувати віртуальну валюту та мікротранзакції. Первинна купівля є важливою можливістю зростання з високим рівнем прибутку, отже, ключовим стратегічним пріоритетом організації. Компанія підтримує практично всі випущені ігри, так як повторні споживчі витрати також допомагають зміцнити добутки компанії, забезпечуючи довгострокову цінність для споживачів та подовжуючи життя продукції.

**ОСНОВНІ ПОКАЗНИКИ ДІЯЛЬНОСТІ КОМПАНІЇ**

Згідно зі звітом компанії за 2020 рік: «...фіскальний 2020 став черговим надзвичайним роком для Take-Two, протягом якого ми досягли успіху, включаючи рекордний прибуток у 3 мільярди доларів. Зоряні результати були зумовлені видатними показниками НБА 2K20 та NBA 2K19, Grand Theft Auto Online та Grand Theft Auto V, Borderlands 3, Red Dead Redemption 2 та Red Dead Online, Зовнішні світи, WWE 2K20, WWE SuperCard та WWE 2K19, мобільні ігри Social Point та Sid Meier's Civilization VI. Чистий дохід виріс на 16% - до 3,09 млрд. Доларів США, а "Нетто-бронювання" - до 2,99 млрд доларів. Щодо 31 березня 2020 року ми мали 2,00 мільярда доларів готівки та короткострокові інвестиції.»



**ВИСНОВКИ**

Take-Two Interactive – це яскравий приклад успішної компанії, яка

від початку свого заснування перетворилася у величезну імперію. Її розвиток включає в себе найрізноманітніші історії з виробництва, видавництва та дистрибуції відеоігор.

**Що досвіду з цієї компанії можна використати для розвитку**

**підприємництва в Україні?**

Для української індустрії відеоігор з історії Take-Two Interactive можна підчепити їх бачення ринку, точне знання, які продукти зараз користуються попитом, та чого бажають гравці.

До розробки можна долучати відомих особистостей, підігріваючи інтерес світу до гри таким чином.

Також не треба забувати про скрутні часи компанії, та розуміти, що валютні махінації ні до чого доброго не призводять.

**ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ**

1. T2 [Електронний ресурс]:[Веб-сайт] – Режим доступу до ресурсу: https://www.take2games.com/.
2. Investor Relations [Електронний ресурс]:[Веб-сайт] – Режим доступу до ресурсу: https://ir.take2games.com/.
3. Wikipedia [Електронний ресурс]:[Веб-сайт] – Режим доступу до ресурсу https://en.wikipedia.org/.
4. T2 річний звіт [Електронний ресурс]:[Веб-сайт] – Режим доступу до ресурсу: https://ir.take2games.com/static-files/6b111d0a-2dbb-4fce-ac78-146292ee7e25.