

TAKE-TWO INTERACT. SOFTW. / US8740541094 / gettex

| | | | | |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------------------|------------|
| Aktuell 15.05.2026 22:53 | Industrie | Sektor | Marktkapitalisierung | Typ |
| 208,30 EUR | Telekommunikation | Film/Unterhaltung | 44.893,94 mill. | Aktie |



Performanceergebnisse der Vergangenheit lassen keine Rückschlüsse auf die künftige Entwicklung zu.

| Fundamentalkennzahlen (Letztes GJ) | | Bewertungszahlen (Aktuell / Letztes GJ) | | Rentabilität (Letztes GJ) | |
|------------------------------------|------------|---|-------------------|---------------------------|----------|
| Ergebnis je Aktie | -25,24 USD | KGV (EPS) | - / - | Bruttoumsatzrendite | 54,36% |
| Umsatz je Aktie | 31,75 USD | KUV | 7,64 / 6,53 | EBIT Marge | -77,94% |
| Buchwert je Aktie | 12,05 USD | PEG | 0,58 / - | Nettoumsatzrendite | -79,50% |
| Cash-Flow je Aktie | -0,25 USD | Gewinnrendite | -10,55% / -12,34% | Eigenkapitalrendite | -209,52% |
| Dividende je Aktie | - | Dividendenrendite | - / - | Gesamtkapitalrendite | -48,79% |

| Statistik | 1M | 6M | 1J | 3J | 5J | 10J | Jahresperformance | |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|-------------------|---------|
| Performance | +14,41% | +2,66% | +2,56% | +82,08% | +51,38% | +540,27% | 2026 | -3,81% |
| Volatilität | +39,41% | +33,62% | +30,58% | +28,14% | +31,63% | +32,87% | 2025 | +22,98% |
| Tageshoch | 208,30 | 219,40 | 225,30 | 225,30 | 225,30 | 225,30 | 2024 | +19,95% |
| Tagestief | 179,46 | 160,98 | 160,98 | 114,40 | 92,78 | 31,75 | 2023 | +55,18% |
| Preis Ø | 188,18 | 191,12 | 199,17 | 166,56 | 150,68 | 123,26 | 2022 | -40,33% |

Unternehmensportrait

Take-Two Interactive Software Inc. ist ein führender Entwickler und Herausgeber interaktiver Entertainmentprodukte. Das Unternehmen entwickelt und produziert seine Produkte durch die hundertprozentigen Tochterfirmen Rockstar Games, Private Division, Social Point und 2K, welche ihre Titel unter den Marken 2K Games, 2K Sports und 2K Play vertreibt. Die Produkte werden für Spielekonsolen, tragbare Spielkonsolen und Computer entwickelt, darunter auch Smartphone und Tablet-PCs und werden über den Einzelhandel, digitalen Download, Onlineplattformen und Streamingservices vertrieben. Zu den bekanntesten Titeln und Reihen des Unternehmens gehören Grand Theft Auto, Red Dead Redemption, Max Payne, BioShock und Borderlands.

TAKE-TWO INTERACT. SOFTW. / US8740541094 / gettex

| Aktiva | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|--|---|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Sachanlagen | 149 | 242 | 403 | 411 | 444 |
| Immaterielle Vermögensgegenstände | 122 | 266 | 4.453 | 3.061 | 2.336 |
| Finanzanlagen | - | - | - | - | - |
| Anlagevermögen | 1.808 | 2.675 | 13.354 | 9.957 | 6.365 |
| Vorräte | 18 | 13 | - | - | - |
| Forderungen | 553 | 579 | 763 | 680 | 771 |
| Liquide Mitteln | 1.423 | 1.732 | 827 | 754 | 1.456 |
| Umlaufvermögen | 4.221 | 3.871 | 2.508 | 2.260 | 2.816 |
| Bilanzsumme | 6.028 | 6.546 | 15.862 | 12.217 | 9.181 |
| Passiva | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen | 71 | 126 | 140 | 196 | 195 |
| Langfristige Finanzverbindl. | - | - | 1.733 | 3.058 | 2.513 |
| Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten | - | - | - | - | - |
| Rückstellungen | - | - | - | - | - |
| Verbindlichkeiten | 2.696 | 2.737 | 6.820 | 6.549 | 7.043 |
| Gezeichnetes Kapital | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| Eigenkapital | 3.332 | 3.810 | 9.042 | 5.668 | 2.138 |
| Minderheitenanteile | - | - | - | - | - |
| Bilanzsumme | 6.028 | 6.546 | 15.862 | 12.217 | 9.181 |
| GuV | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Umsatzerlöse | 3.373 | 3.505 | 5.350 | 5.350 | 5.634 |
| Abschreibungen (Gesamt) | - | - | - | - | - |
| Betriebsergebnis | 629 | 474 | -1.165 | -3.591 | -4.391 |
| Zinsergebnis | 9 | -14 | -142 | -104 | -93 |
| Ergebnis vor Steuern | 678 | 465 | -1.338 | -3.703 | -4.491 |
| Ertragsteuern | 89 | 47 | -213 | 41 | -12 |
| Gewinnanteil Minderheitsgesellschafter | - | - | - | - | - |
| Konzernjahresüberschuss | 589 | 418 | -1.125 | -3.744 | -4.479 |
| Ergebnis je Aktie | 5,0917 | 3,6096 | -6,6419 | -21,8467 | -25,2439 |
| Dividende je Aktie | - | - | - | - | - |
| Cashflow | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit | 912 | 258 | 1 | -16 | -45 |
| Cash Flow aus Investitionstätigkeit | -807 | 139 | -2.876 | -28 | -152 |
| Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit | -57 | -257 | 1.930 | -91 | 650 |
| Veränderung der liquiden Mittel | 67 | 135 | -961 | -133 | 457 |
| Anzahl der Mitarbeiter | 6.495 | - | - | - | - |
| Vorstand | Lainie Goldstein, Daniel P. Emerson, Karl Slatoff | | | | |
| Aufsichtsrat | Strauss Zelnick, J Moses, LaVerne Srinivasan, Michael Dornemann, Michael Sheresky, Paul Viera, Roland Hernandez, Susan Tolson, Bing Gordon, Ellen Siminoff | | | | |
| Hauptaktionäre | Vanguard Group Inc. (11.74%),JPMORGAN CHASE & CO. (10.94%),Blackrock Inc. (9.66%),Public Investment Fund (6.18%),State Street Corporation (5.96%),Tiger Global Management, LLC (3.16%),Massachusetts Financial Services Co. (2.67%),Geode Capital Management, LLC (2.6%),Ninety One UK Ltd. (2.03%),NORGES BANK (1.63%) | | | | |
| Kontakt | Website: www.take2games.com, Telefon: +1-646-536-3005 E-Mail: Nicole.Shevins@take2games.com | | | | |