

A 4 meses de GTA 6, los dueños de Rockstar han ingresado casi 1.000 millones de dólares más de lo esperado.

¿Para qué usarán ese dinero? Strauss Zelnick confirma que Take-Two planea comprar más estudios de desarrollo con el dinero que generará el lanzamiento de GTA 6.

Hay compañías que reciben una inyección de capital y se limitan a repartirlo entre sus accionistas, pero **Take-Two Interactive** opera de manera distinta.

Los dueños de Rockstar han invertido cientos millones de dólares no solo en videojuegos, sino en reforzar su posición dentro la industria de videojuegos. Ahora que Grand Theft Auto VI está a cuatro meses de su lanzamiento, la compañía ha informado que **sus ingresos se han disparado** por encima de lo habían estimado en sus previsiones.



ake-Two arrasa en ventas a 4 meses de GTA 6

Strauss Zelnick, CEO de Take-Two Interactive, ha confirmado durante la última presentación de resultados de la compañía que **parte del dinero generado por GTA 6** se destinará a **adquirir nuevos estudios** de desarrollo en el futuro cercano. Durante los últimos 12 meses, Take-Two ha obtenido 6.720 millones de dólares en ingresos netos, **750 millones más de lo previsto** inicialmente al inicio del año fiscal. Como es de esperar, esta cantidad aumentará muchísimo cuando **GTA 6 se lance al mercado**.

“Cada una de **nuestras marcas superó nuestras expectativas iniciales**. NBA 2K registró unas reservas netas y un gasto recurrente de los consumidores sin precedentes; Zynga alcanzó su nivel más alto de reservas netas desde que adquirimos la empresa en 2022; y la **saga Grand Theft Auto** siguió generando **importantes reservas netas** y un profundo compromiso con su apasionada comunidad de jugadores”, indica Zelnick (vía

Insider Gaming). El término 'reservas netas' se refiere al valor de todo lo que ha vendido la compañía en ese periodo fiscal.

Ya hemos visto que parte de ese dinero se usará para **realizar más adquisiciones**. No sería la primera vez que Take-Two mueve ficha de esta manera. La compañía lleva casi dos décadas comprando estudios, y ya suma **45 adquisiciones** bajo el paraguas de 2K, Zynga y Rockstar Games. El último movimiento fue la compra de Gearbox Entertainment, el estudio detrás de Borderlands 4. Con el marketing de GTA 6 a punto de comenzar y sus arcas llenas de dinero, muchos se preguntan **qué estudio podría ser adquirido por Take-Two**.

Zelnick no mencionó ningún estudio, pero eso no ha impedido que empiecen a aparecer nombres como **Remedy Entertainment**, que está colaborando con Rockstar en los remakes de dos juegos de Max Payne, o incluso **estudios sueltos de Electronic Arts o Ubisoft**. Podríamos escuchar más de ello después de que Take-Two ingrese entre los **8.000 y 8.200 millones de dólares** en reservas netas esperadas para este año fiscal tras el lanzamiento de GTA 6 el 19 de noviembre. El inminente éxito de GTA 6 podría provocar una **expansión sin precedentes de Take-Two** y consolidarse como la editora más grande de la industria de los videojuegos.

Fuente: 3djuegos.