

Wer kriegt GTA?

Nach der Fusion von Activision und Vivendi steht ein neuer Firmenzusammenschluss in Aussicht: **Electronic Arts will Take 2 kaufen.** Der Deal scheppert und ächzt; während Take 2 um mehr Geld pokert, sorgen sich Spieler um das Schicksal der GTA-Serie.

Der Schlagabtausch beginnt ausgesprochen höflich. »Lieber Strauss«, schreibt der eine, »es muss sich großartig anfühlen, einen so wichtigen Titel wie Grand Theft Auto 4 veröffentlichungsfertig zu haben.« »Lieber John«, antwortet der andere, »ich möchte mich für die Freundlichkeit bedanken. Ich freue mich darauf, Sie näher kennen zu lernen.« Der Rest des E-Mail-Verkehrs wird schnell eisig. »Es ist nicht im Interesse Ihrer Aktionäre, diesen Deal zu verschleppen. [...] Ihrer Firma droht signifikanter Wertverlust«, mahnt John Riccitiello. »Ich sage es nochmals in den klarestmöglichen Worten: Jetzt ist nicht die Zeit für Verkaufsverhandlungen«, schnappt Strauss Zelnick zurück. Riccitiello droht: »Wenn Sie Unwillens sind, auf dieser Basis weiterzusprechen, werden wir andere Wege finden, die Aktionäre zu überzeugen, darunter die Öffentlichmachung dieses Briefverkehrs.« Am 24. Februar stellt seine Firma eine der E-Mails ins Internet, Strauss Zelnick kontert mit einer Pressemitteilung in Großbuchstaben: »TAKE 2 LEHNT ELECTRONIC ARTS' ÜBERNAHMEANGEBOT AB«. Der Schritt an die Öffentlichkeit ist nicht das letzte Wort, sondern im Gegenteil der Beginn der heißen Phase im Bieterkampf um einen angeschlagenen Publisher mit einem begehrten Schatz namens **Grand Theft Auto**.

EA muss nach oben

Der Übernahmeversuch ist die Antwort Electronic Arts' auf die im Dezember 2007 verkün-

dete Fusion des Publishers Activision und der Spielepartei von Vivendi zum neuen Koloss Activision Blizzard (siehe GS 02/08). Der überraschende Deal wirft den bisherigen Branchenprimus Electronic Arts auf Platz 2 zurück. Der muss nun seinerseits wachsen, um wieder an die Spitze zu rücken.

Als erstes Opfer hat sich EA-Geschäftsführer John Riccitiello die US-Firma Take 2 Interactive ausgeguckt. Die bruske Abfuhr durch deren Vorstandsvorsitzenden Strauss Zelnick sorgt nun für Tumult in der Branche. Dass dem EA-Boss kein leiser Coup à la Activision Blizzard gelungen ist, liegt an einer doppelten Fehleinschätzung. Denn weder ist Take 2 ein leichter Gegner, noch hat Riccitiello einen guten Zeitpunkt für eine feindliche Übernahme gewählt.

Take 2 geht nach oben

Die börsennotierte Take 2 (Index: TTWO) wird derzeit gesteuert von einer Interessensgruppe aus Investmentfonds, darunter mehrere der in Deutschland als »Heuschrecken« geschmähten Hedge-Fonds. Deren Ziel ist es durchaus, die Firma zu verkaufen. Aber zu einem möglichst hohen Preis. Den sieht das Management um Strauss Zelnick noch längst nicht erreicht. Electronic Arts bot zuletzt 26 Dollar pro Aktie, rund 50% über dem damaligen Börsenkurs. Die öffentliche Abfuhr hat den Aktienpreis aus dem Stand von 17 auf knapp 27 Dollar katapultiert und das EA-Angebot effektiv ausgehebelt.

Die Aktienkäufer spekulieren darauf, dass EA nun nachlegen wird. Zelnick & Co wiederum hoffen auf einen Bieterkrieg. Schon vor Electronic Arts hatte der Medienkonzern Viacom (MTV) Interesse an Take 2 gezeigt, auch Gerüchte um einen Einstieg von Robert Murdochs News Corp. gingen um. Traditionell treiben Konkurrenzgebote Aktienkurse bis weit über das Niveau hinaus, das bei stillen Einigungen zu erzielen wäre. Schon jetzt ist bei Analysten umstritten, ob Take 2 überhaupt die jetzigen 27 Dollar wert ist, geschweige denn mehr. Die Mahner verweisen auf das durchgewachsene Portfolio des Publishers, langjährige Strukturprobleme und Verluste. Optimisten halten dagegen Kurse im 30-Dollar-Bereich für realistisch. Ihre Hoffnung knüpft sich an ein einzelnes Datum: den 29. April. Dann erscheint **Grand Theft Auto 4**.

GTA ist ganz oben

Die **GTA**-Serie ist für Take 2 eine goldene Gans. Seit **Grand Theft Auto 3** (2001) hat die Serie weltweit mehr als 65 Millionen Einheiten verkauft. Allein der letzte große Teil, **San Andreas**, steuerte 20 Millionen Stück bei. Damit gehört die **GTA**-Reihe neben **Halo** und **Warcraft** zu den erfolgreichsten westlichen Spielmarken. Die Strahlkraft von **Grand Theft Auto** ist für Take 2 süß und bitter zugleich. Denn die Firma hat es in den sieben Jahren seit **GTA 3** nicht geschafft, der Supermarke große Namen zur Seite zu stellen, die als ähnlich belastbare Standbeine durch die Zeiten zwischen zwei **GTA**-Spielen tragen könnten. Während etwa Ubisoft (**Splinter Cell**, **Rainbow Six**, **Ghost Recon**) oder Activision (**Guitar Hero**, **Call of Duty**) konsequent starke Serien auf- und ausbauen, streute Take 2 mit Titeln wie **Prey**, **CivCity: Rom** oder **The Darkness** vor allem Eintagsfliegen. Auch das boomende und äußerst lukrative Geschäft mit simplen Zwischendurch-Spielen (»Casual Games«) hat Take 2 verschlafen. Erst seit September letzten Jahres kümmert sich die neugegründete Marke zK Play um derartige Kleintitel.

Unruhige Zeiten

Die amerikanische Firma trudelt seit Jahren durch schwierige Zeiten; ein Großteil des Ärgers ist hausgemacht. Auf den monatelangen Medienrummel um versteckte Sexszenen in **GTA San Andreas** (freigeschaltet durch die sogenannte »Hot Coffee Mod«) folgten 2005 und 2006 mehrere Klagen, die Take 2 bislang mehr als zwei Millionen Dollar gekostet haben dürf-



Nach jahrelangen Verlusten will Take 2 in Kürze wieder schwarze Zahlen schreiben – dank **Grand Theft Auto 4**.



ten. Mit Spielen wie **Prey**, **Sid Meier's Railroads**, **Stronghold Legends** und **Bully (Canis Canem Edit)** drückten bis 2006 eine Serie kommerzieller Flops auf das Geschäftsergebnis. Take 2 verlor an der Börse zwischenzeitlich mehr als zwei Drittel ihres Werts. Vor knapp einem Jahr stürzten die Aktieneigentümer das Management um den Geschäftsführer Paul Eibler, nachdem Take 2 vier Quartale in Folge Verluste erwirtschaftete. Zu Eiblers zweifelhaften Höhepunkten gehört, 2005 von der Finanzseite MarketWatch zum »Schlechtesten Geschäftsführer des Jahres« gewählt worden zu sein. Eine der ersten Amtshandlungen des neu installierten Take-2-Chefs und früheren Bertelsmann-Managers Strauss Zelnick waren großflächige Entlassungen; allein in der deutschen Niederlassung musste rund die Hälfte des Personals gehen.

Verkauf ist sicher

Die EA-Offerte platzt in einer Phase der Konsolidierung. Inzwischen hat Take 2 wieder Rückenwind. **Bioshock** war ein lukrativer Überraschungshit, und mit **Grand Theft Auto 4** steht Ende April ein garantierter Megaseller an, der weltweit dreistellige Millionenbeträge umsetzen wird. Entsprechend selbstbewusst konnte Take 2 das EA-Angebot ausschlagen. Allerdings: Der Führungsriege geht es nicht um die Unabhängigkeit der Firma. Sondern darum, bei einem Verkauf möglichst viel Profit für die Aktionäre herauszuholen. Und wohl auch für sich selbst: Das Management-Team hat sich direkt im Anschluss an das vertrauliche EA-An-

gebot 600.000 Aktien überschreiben lassen, die im Fall einer Firmenübernahme sofort zu Geld gemacht werden dürfen. Nach derzeitigem Börsenstand ist das Paket 16 Millionen Dollar wert. Auch das spricht eine deutliche Sprache: Take 2 wird in jedem Fall verkauft. Offen ist nur, an wen. Wenn Electronic Arts sein Angebot erhöht, hat die Firma nach wie vor beste Chancen.

Zwang zur Größe

Selbst wenn Take 2 für John Riccitiello unattraktiv geworden sein sollte – was unwahrscheinlich ist –, wird er schnell den nächsten Übernahmekandidaten präsentieren. Denn Electronic Arts muss wachsen. »Die Videospiele-Branche bleibt ein attraktives, florierendes Geschäft, aber die Risiken eskalieren. Der

Zwang zur Größe wird immer deutlicher«, analysiert Riccitiello in einer der E-Mails an Strauss Zelnick. Was als Warnung an den Konkurrenten gedacht war, kann genauso gut als Motiv für Riccitiellos Getriebenheit gelesen werden. Die Nummer 2 der Branche will und kann Electronic Arts nicht lange bleiben, wenn es nicht auf Dauer riskieren möchte, selbst zum Übernahmeopfer zu werden.

So zeigt die Episode vor allem eines: Die Konsolidierung des Spielmarkts wird rapide weitergehen. Unter den internationalen Publishern ist nur noch eine Handvoll Firmen von Bedeutung übrig; Atari, THQ oder die Eidos-Mutterfirma SCI dürften auf Dauer kaum allein überleben, ohne sich stark zu vergrößern. Selbst Ubisoft, derzeit die Nummer 4 der weltgrößten reinen Spielepublisher, ist immer wieder als Übernahmekandidat im Gespräch – vor allem im Zusammenhang mit Electronic Arts, die bereits seit geraumer Zeit 15 Prozent der Aktienanteile am französischen Konkurrenten halten. Gleichzeitig dünnt der Bestand namhafter unabhängiger Entwickler weiter aus. Take 2 hat gerade Illusion Softworks (**Mafia 2**) gekauft, Ende Februar löste sich Iron Lore (**Titan Quest**) aus Finanznot auf.

Ruf und Respekt

Der Übernahmever such von Electronic Arts fördert indes auch ein interessantes Stimmungsbild zutage: Der Milliarden-Dollar-Koloss Take 2 gilt vielen Spielern als sympathisch-ungebügelter Außenseiter, als eine Art Jesse James der Spielebranche und Hort mu-

Electronic Arts

Gegründet: 1982

Hauptsitz: Redwood City, USA

Mitarbeiter: rund 9.000

Umsatz: 3,1 Milliarden Dollar (Fiskaljahr 2007)

Gewinn: 76 Millionen Dollar (Fiskaljahr 2007)

Labels: EA Games, EA Sports, EA Casual Entertainment, The Sims

Studios: Bioware, Black Box, Criterion, Digital Illusions, EA Canada, EA Los Angeles, EA Montreal, Maxis, Mythic, Pandemic, Phenomic u.v.m.

Wichtige Marken: Battlefield, Burnout, Command & Conquer, Die Simpsons, Die Sims, Fifa, Harry Potter, Madden NFL, Medal of Honor, NBA, Need for Speed, NHL, Tiger Woods



Take 2

Gegründet: 1993

Hauptsitz: New York City, USA

Mitarbeiter: rund 2.000

Umsatz: 982 Millionen Dollar (Fiskaljahr 2007)

Verlust: 138 Millionen Dollar (Fiskaljahr 2007)

Labels: Rockstar Games, 2K Games, 2K Sports, 2K Play

Studios: 2K Boston (früher Irrational Games), 2K Czech (früher Illusion Softworks), Firaxis, Rockstar Games, Venom Games

Wichtige Marken: Bioshock, Civilization, Grand Theft Auto, Mafia, Max Payne, Midnight Club, NBA 2K, NHL 2K



tiger Kreativität. Dass die Take-2-Tochter Rockstar mit den krachig-brutalen **Grand Theft Auto**-Spielen und der hochgradig umstrittenen Mördersimulation **Manhunt** massive gesellschaftliche Kritik einsteckt, ohne sich sonderlich darum zu scheren, verschafft ihr bei einem guten Teil der Spieler eher Respekt als Ablehnung und gilt als Ausweis für kreativen Ungehorsam. Electronic Arts wird dagegen von vielen als glatter, fantasieloser Gigant wahrgenommen, der die Kreativität dem Massenmarkt opfert. »Kann sich jemand vorstellen, was mit GTA passiert, sobald die politische korrekte Einstufungspolizei von EA es in die Hände bekommt!«, gruselt sich ein Kommentator im Internet; »Ich hoffe, Take 2 hält durch!«, bangt ein anderer. Für Electronic Arts entwickelt sich der scheppernde Take-2-Einstieg so zum Imagerisiko.

Für die Belegschaft von Take 2 mag solcher Zuspruch eine kleine Genugtuung sein. Denn auch ihr graut vor Electronic Arts. Während ein branchenfremder Konzern wie Viacom wohl die interne Infrastruktur weitgehend intakt lassen würde, dürfte ein Publisher wie Electronic Arts kaum ein Interesse daran haben, mehrere Vertriebs-, Marketing- oder Presseabteilungen parallel zu führen. Für einen guten Teil des Kernstabs der weltweit 2.000 Take-2-Mitarbeiter hieße das: Lebwohl.

CS