

截止到2018年12月31日的第三季度，Take-Two Interactive公布了好于预期的业绩，这要归功于《荒野大镖客2》和NBA 2K19等关键游戏的强劲表现。

根据该公司最新的财务数据，净收入从4.808亿美元增至12.5亿美元。经常性的消费者支出(来自虚拟货币、附加内容和游戏内购买)占到这一数字的24%，并以创纪录的31%的年增长率增长。

第三季度贡献最大的是《荒野大镖客2》(在上架的头三天就创造了7.25亿美元)，NBA 2K19, NBA 2K18，侠盗猎车手在线，侠盗猎车手V。



Take-Two的董事长兼首席执行官施特劳斯·泽尔尼克评论道：“我们的表现主要是受《荒野大镖客2》破纪录的发布以及NBA 2K19的强劲表现推动。”

“此外，消费者对我们的产品投入极大，经常性的消费者支出增长了31%，创下了新的纪录。”我们创造了强劲的现金流，在用1.09亿美元回购了100万股我们的股票后，以16亿美元的现金和短期投资结束了这段时期。

根据目前的业绩，Take-Two上调了全年业绩预期，目前预计到2019年3月31日财年结束时，净利润将在26.6亿美元至27.1亿美元之间，净利润将在3.54亿美元至3.67亿美元之间。