

20.01.2022 – 00:57 Uhr

Mehr Freude am Spielen für alle und auf allen Geräten: Microsoft übernimmt Activision Blizzard

Redmond, Washington und Santa Monica, Kalifornien (ots/PRNewswire) -

Legendäre Spiele, immersive interaktive Unterhaltung und verlegerische Kompetenz beschleunigen das Wachstum im Gaming-Geschäft von Microsoft auf Mobilgeräten, PCs, Konsolen und in der Cloud

Videospiele sind zur größten und am schnellsten wachsenden Form der Unterhaltung geworden: Drei Milliarden Menschen spielen heute aktiv Spiele und die Branche wird von einer neuen Generation angetrieben, die sich in der interaktiven Unterhaltung zuhause fühlt. Heute hat Microsoft Corp. (Nasdaq: MSFT) Pläne zur Übernahme von Activision Blizzard Inc. (Nasdaq: ATVI), einem führenden Spieleentwickler und Anbieter von interaktiven Unterhaltungsinhalten, angekündigt. Diese Übernahme wird das Wachstum im Gaming-Geschäft von Microsoft über Mobiltelefone, PCs, Konsolen und in der Cloud beschleunigen und wird Bausteine für das Metaversum liefern.

Microsoft erwirbt Activision Blizzard zum Preis von 95,00 USD pro Aktie in einer Bargeldtransaktion im Wert von 68,7 Milliarden USD, einschließlich der Nettoliquidität von Activision Blizzard. Nach Abschluss der Transaktion wird Microsoft damit zum drittgrößten Gaming-Unternehmen der Welt nach Tencent und Sony, gemessen am Umsatz. Die geplante Übernahme umfasst berühmte Franchises der Studios Activision, Blizzard und King wie „Warcraft“, „Diablo“, „Overwatch“, „Call of Duty“ und „Candy Crush“ sowie die weltweiten E-Sport-Aktivitäten durch Major League Gaming. Das Unternehmen hat Studios auf der ganzen Welt mit fast 10.000 Mitarbeitern.

Bobby Kotick wird weiterhin als CEO von Activision Blizzard tätig sein, und er und sein Team werden sich weiterhin darauf konzentrieren, die Unternehmenskultur zu stärken und das Geschäftswachstum zu beschleunigen. Sobald die Übernahme abgeschlossen ist, wird das Activision Blizzard-Geschäft Phil Spencer, CEO von Microsoft Gaming, unterstehen.

„Videospiele sind heute die dynamischste und aufregendste Kategorie der Unterhaltung auf allen Plattformen und sie werden eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung von Metaversums-Plattformen spielen“, so Satya Nadella, Vorsitzender und CEO von Microsoft. „Wir investieren umfassend in erstklassigen Inhalt, in die Community und die Cloud, um ein neues Zeitalter des Videospieles einzuleiten, in der die Spieler und Entwickler an erster Stelle stehen und das Spielen sicher, integrativ und für alle zugänglich macht.“

„Spieler überall auf der Welt lieben die Activision Blizzard-Spiele, und wir glauben, dass die kreativen Teams ihre beste Arbeit noch vor sich haben“, betonte Phil Spencer, CEO von Microsoft Gaming. „Gemeinsam werden wir eine Zukunft gestalten, in der die Menschen die Spiele spielen können, die sie wollen, praktisch überall, wo sie wollen.“

„Seit mehr als 30 Jahren entwickeln unsere unglaublich talentierten Teams die mit erfolgreichsten Spiele“, so Bobby Kotick, CEO von Activision Blizzard. „Die Kombination des erstklassigen Talents und außergewöhnlichen Franchises von Activision Blizzard mit der Technologie, dem Vertrieb und dem Zugang zu hochqualifizierten Fachkräften und der ehrgeizigen Vision von Microsoft sowie unser gemeinsames Engagement für Gaming und Inklusion werden dazu beitragen, unseren Erfolg in einer zunehmend wettbewerbsfähigen Branche sicherzustellen.“

Handyspiele sind das größte Segment in der Videospielbranche: Fast 95 % aller Spieler weltweit spielen auf ihrem Handy. Durch großartige Teams und großartige Technologie werden Microsoft und Activision Blizzard den Spielern die Möglichkeit bieten, auch die immersivsten Franchises wie „Halo“ und „Warcraft“ überall, auch von unterwegs, zu spielen. Und mit Spielen wie „Candy Crush“ stellt das Geschäft von Activision Blizzard für Handyspiele eine bedeutende Präsenz und Chance für Microsoft in diesem schnell wachsenden Segment dar.

Die Übernahme stärkt auch das Game Pass-Portfolio von Microsoft. Es ist geplant, Activision Blizzard-Spiele für Game Pass einzuführen, der den neuen Meilenstein von über 25 Millionen Abonnenten erreicht hat. Mit fast 400 Millionen monatlich aktiven Spielern von Activision Blizzard in 190 Ländern und drei Milliarden-Dollar-Franchises wird diese Übernahme Game Pass zu einem der überzeugendsten und vielfältigsten Angeboten an Spielinhalten in der Branche machen. Nach Abschluss der Transaktion wird Microsoft über 30 interne Spieleentwicklungsstudios sowie zusätzliche Produktions- und Exportfunktionen verfügen.

Die Transaktion steht unter dem Vorbehalt der üblichen Abschlussbedingungen und des Abschlusses der behördlichen Überprüfung sowie der Zustimmung der Aktionäre von Activision Blizzard. Der Abschluss der Transaktion soll im Geschäftsjahr 2023 erfolgen und wird sich nach Abschluss positiv auf den Non-GAAP-Gewinn je Aktie auswirken. Die Transaktion wurde von den Vorständen von Microsoft und Activision Blizzard genehmigt.

Berater

Goldman Sachs & Co. LLC fungiert als Finanzberater von Microsoft und Simpson Thacher & Bartlett LLP fungiert als Rechtsberater. Allen & Company LLC fungiert als Finanzberater von Activision Blizzard und Skadden, Arps, Slate, Meagher & Flom LLP als Rechtsberater.

Details zum Webcast

Der Microsoft-Vorsitzende und CEO Satya Nadella; Bobby Kotick, CEO von Activision Blizzard; Der Microsoft Gaming-CEO Phil Spencer sowie Amy Hood, Chief Financial Officer von Microsoft, werden am 18. Januar 2022 um 6:00 Uhr Pacific Time bzw. 9:00 Uhr Eastern Time einen Webcast für Investoren und Medien zu dieser Transaktion veranstalten.

- USA: [\(877\) 407-0666](tel:(877)407-0666) (kein Passwort erforderlich)
- International: [+1-201-689-8023](tel:+12016898023) (kein Passwort erforderlich)
- Webcast: <https://aka.ms/MS-Investor-Call>

Eine Aufzeichnung der Telefonkonferenz wird kurz nach der Telefonkonferenz bis Freitag, 28. Januar 2022, um 17 Uhr pazifischer Zeit zur Verfügung stehen. Zugriff auf die Aufzeichnung:

- USA: (877) 660-6853
- International: +1 (201) 612-7415
- Konferenz-ID: 13726291

Weitere Informationen finden Sie im [Blog-Beitrag](#) von Phil Spencer, CEO von Microsoft Gaming. Dazugehöriges [Bildmaterial](#) ist ebenfalls verfügbar. Für B-Roll- und Audioqualität wenden Sie sich bitte an XboxPress@assemblyinc.com.

Kurzinfos zum Gaming

- Die über 200 Milliarden USD teure Spieleindustrie ist die größte und am schnellsten wachsende Form der Unterhaltung.
- Allein im Jahr 2021 stieg die Gesamtzahl der Videospiel-Veröffentlichungen um 64 % im Vergleich zu 2020, und 51 % der Spieler in den USA gaben an, mehr als sieben Stunden pro Woche auf Konsole, PC und Mobiltelefon zu spielen.
- 3 Milliarden Menschen weltweit spielen heute Spiele. Diese Zahl wird voraussichtlich bis 2030 auf 4,5 Milliarden ansteigen.
- Mehr als 100 Millionen Spieler, darunter über 25 Millionen Xbox Game Pass-Mitglieder, spielen jeden Monat Xbox-Spiele auf Konsolen, PCs, Mobiltelefonen und Tablets.

Informationen zu Microsoft

Microsoft (Nasdaq „MSFT“ @microsoft) ermöglicht die digitale Transformation für das Zeitalter einer intelligenten Cloud und eines intelligenten Edge. Ziel des Unternehmens ist es, jeden Menschen und jede Organisation auf der Welt zu befähigen, mehr zu erreichen.

Informationen zu Activision Blizzard Unsere Mission, die Welt durch sagenhafte Unterhaltung zu verbinden und zu engagieren, ist so wichtig wie noch nie. Durch die Communitys, die in unseren Videospiel-Franchises verwurzelt sind, ermöglichen wir es Hunderten von Millionen Menschen, Freude, Nervenkitzel und Leistung zu erleben. Wir ermöglichen soziale Verbindungen gepaart mit Spaß, und fördern die Konzepte Zweck und Bedeutung durch wettkampforientiertes Spielen. Videospiele haben im Gegensatz zu anderen sozialen oder Unterhaltungsmedien die Fähigkeit, Barrieren zu beseitigen, die Werten wie Toleranz und Verständnis im Wege stehen. Das Feiern von Unterschieden ist der Kern unserer Kultur. So stellen wir sicher, dass wir Spiele für Spieler mit unterschiedlichem Hintergrund in den 190 Ländern, in denen unsere Spiele gespielt werden, entwickeln können.

Als Mitglied der Fortune 500-Firmen und als Teilunternehmen des S&P 500 können wir auf eine außergewöhnliche Erfolgsbilanz bei der Erzielung überragender Aktionärsrenditen seit über 30 Jahren zurückblicken. Unser nachhaltiger Erfolg hat es dem Unternehmen ermöglicht, Initiativen zur sozialen Verantwortung von Unternehmen zu unterstützen, die direkt mit unseren Franchises verbunden sind. So hat beispielsweise unsere Stiftung Call of Duty Endowment dazu beigetragen, eine Anstellung für über 90.000 Veteranen zu finden.

Erfahren Sie mehr über Activision Blizzard und unser sagenhaftes Unterhaltungsangebot, mit dem wir die Welt verbinden, und besuchen Sie uns auf unserer Website unter www.activisionblizzard.com

Zukunftsgerichtete Aussagen

Diese Mitteilung enthält bestimmte zukunftsgerichtete Aussagen im Sinne der „Safe Harbor“-Bestimmungen des United States Private Securities Litigation Reform Act von 1995 in Bezug auf die geplante Transaktion und den Unternehmenszusammenschluss zwischen Microsoft und Activision Blizzard. Dazu gehören auch Aussagen zu den Vorteilen der Transaktion, den voraussichtlichen Zeitpunkt der Transaktion sowie zu den Produkten und Märkten der einzelnen Unternehmen. Diese zukunftsgerichteten Aussagen sind in der Regel durch die Wörter „glaubt“, „prognostizieren“, „sieht vor“, „budgetiert“, „prognostiziert“, „setzt fort“, „erwartet“, „geht davon aus“, „schätzt“, „beabsichtigt“, „Strategie“, „Zukunft“, „Möglichkeit“, „plant“, „kann“, „könnte“, „sollte“, „wird“, „würde“, „wird sein“, „wird fortbestehen“, „wird wahrscheinlich“ und ähnliche Ausdrücke (bzw. die Negation solcher Wörter oder Ausdrücke) gekennzeichnet. Zukunftsgerichtete Aussagen sind Vorhersagen, Prognosen und andere Aussagen über zukünftige Ereignisse, die auf aktuellen Erwartungen und Annahmen beruhen und daher Risiken und Unsicherheiten unterliegen. Viele Faktoren könnten dazu führen, dass die tatsächlich eintretenden zukünftigen Ereignisse wesentlich von den zukunftsgerichteten Aussagen in dieser Mitteilung abweichen. Dazu gehören unter anderem: (i) das Risiko, dass die Transaktion nicht rechtzeitig oder überhaupt nicht abgeschlossen werden kann, was sich nachteilig auf das Geschäft von Activision Blizzard und den Preis der Stammaktien von Activision Blizzard auswirken könnte, (ii) die Nichterfüllung der Bedingungen für den Abschluss der Transaktion, einschließlich der Annahme des Fusionsvertrags durch die Aktionäre von Activision Blizzard und des Erhalts bestimmter behördlicher und behördlicher Genehmigungen, (iii) der Eintritt eines Ereignisses, einer Änderung oder eines anderen Umstands, der zur Beendigung des Fusionsvertrags führen könnte, (iv) die Auswirkung der Ankündigung oder Abhängigkeit der Transaktion auf die Geschäftsbeziehungen, das Betriebsergebnis und das Geschäft von Activision Blizzard im Allgemeinen, (v) Risiken, dass die geplante Transaktion aktuelle Pläne und Operationen von Activision Blizzard oder Microsoft stört, und potenzielle Schwierigkeiten bei der Mitarbeiterbindung von Activision Blizzard als Folge der Transaktion, (vi) Risiken im Zusammenhang mit der Ablenkung der Aufmerksamkeit des Managements von der laufenden Geschäftstätigkeit von Activision Blizzard, (vii) das Ergebnis von

Gerichtsverfahren, die möglicherweise gegen Microsoft oder gegen Activision Blizzard im Zusammenhang mit der Fusionsvereinbarung oder der Transaktion eingeleitet werden, (viii) die Fähigkeit von Microsoft, den Betrieb, die Produktlinien und Technologien von Activision Blizzard erfolgreich zu integrieren, und (ix) die Fähigkeit von Microsoft, seine Pläne, Prognosen und sonstigen Erwartungen in Bezug auf das Geschäft von Activision Blizzard nach Abschluss der geplanten Fusion umzusetzen und zusätzliche Möglichkeiten für Wachstum und Innovation umzusetzen. Beachten Sie außerdem die Dokumente, die Microsoft und Activision Blizzard bei der SEC auf den Formularen 10-K, 10-Q und 8-K einreichen. Diese Einreichungen kennzeichnen und benennen andere wichtige Risiken und Ungewissheiten, die dazu führen könnten, dass sich die Ereignisse und Ergebnisse erheblich von jenen unterscheiden, die in den zukunftsgerichteten Aussagen in dieser Pressemitteilung zum Ausdruck gebracht wurden. Zukunftsgerichtete Aussagen gelten nur an dem Tag, an dem sie gemacht werden. Die Leser werden darauf hingewiesen, dass sie kein unangemessenes Vertrauen in zukunftsgerichtete Aussagen setzen sollten, und Microsoft und Activision Blizzard übernehmen keine Verpflichtung und beabsichtigen nicht, diese zukunftsgerichteten Aussagen zu aktualisieren oder zu revidieren, sei es aufgrund neuer Informationen, zukünftiger Ereignisse oder aus anderen Gründen.

Zusätzliche Informationen und wo sie zu finden sind

Im Zusammenhang mit der Transaktion wird Activision Blizzard, Inc. wichtige Materialien bei der SEC einreichen, unter anderem auch eine Vollmachtserklärung in Anhang 14A. Unmittelbar nach Einreichung der endgültigen Vollmachtserklärung bei der SEC wird Activision Blizzard die endgültige Vollmachtserklärung und eine Vollmachtskarte an jeden Aktionär senden, der berechtigt ist, im Rahmen der Sonderversammlung im Zusammenhang mit der Transaktion abzustimmen. ANLEGERN UND WERTPAPIERINHABERN VON ACTIVISION BLIZZARD WIRD DRINGEND EMPFOHLEN, DIESE MATERIALIEN (EINSCHLIESSLICH ETWAIGER ÄNDERUNGEN ODER ERGÄNZUNGEN DAZU) UND ALLE ANDEREN RELEVANTEN DOKUMENTE IM ZUSAMMENHANG MIT DER TRANSAKTION, DIE ACTIVISION BLIZZARD BEI DER SEC EINREICHT, ZU LESEN, SOBALD SIE VERFÜGBAR SIND, WEIL SIE WICHTIGE INFORMATIONEN ÜBER ACTIVISION BLIZZARD UND DIE TRANSAKTION ENTHALTEN. Die endgültige Vollmachtserklärung, die vorläufige Vollmachtserklärung und andere wichtige Materialien im Zusammenhang mit der Transaktion (sobald sie verfügbar sind) sowie alle anderen von Activision Blizzard bei der SEC eingereichten Dokumente können kostenlos auf der Website der SEC abgerufen werden (<http://www.sec.gov>) oder auf der Website von Activision Blizzard (<https://investor.activision.com>) eingesehen werden, oder wenden Sie sich schriftlich an Activision Blizzard, Investor Relations, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California, 90405.

Activision Blizzard und einige seiner Direktoren und Geschäftsführer sowie andere Mitglieder der Geschäftsleitung und der Mitarbeiter können als Teilnehmer in dem Bemühen um Stimmabgabe der Aktionäre von Activision Blizzard in Bezug auf die Transaktion angesehen werden. Informationen über die Direktoren und leitenden Angestellten von Activision Blizzard und ihren Besitz an den Stammaktien von Activision Blizzard sind in der am 30. April 2021 bei der SEC eingereichten Proxy-Erklärung von Activision Blizzard in Anhang 14A enthalten. In dem Maße, in dem sich die Bestände an Wertpapieren von Activision Blizzard seit den in der Vollmachtserklärung von Activision Blizzard ausgedruckten Beträgen geändert haben, wurden oder werden solche Änderungen in den bei der SEC eingereichten Eigentümerwechselerklärungen auf Formular 4 gekennzeichnet. Informationen über die Identität der Teilnehmer und ihre direkten oder indirekten Interessen an der Transaktion, durch Wertpapierbestände oder auf andere Weise, werden in der Vollmachtserklärung und in anderen Unterlagen dargelegt, die bei SEC im Zusammenhang mit der Transaktion eingereicht werden.

Foto - https://mma.prnewswire.com/media/1728619/Microsoft_Activision_Blizzard.jpg

Logo - https://mma.prnewswire.com/media/1702517/Microsoft_Company_Logo.jpg

Pressekontakt:

Microsoft-Pressekontakt,
Assembly Media für Microsoft,
XboxPress@assemblyinc.com; Nur Finanzanalysten und Investoren: Brett Iversen,
Geschäftsführer Investorenpflege,
(425) 706-4400; Hinweis an die Redaktion: Weitere Informationen,
Neuigkeiten und Perspektiven von Microsoft finden Sie im Microsoft News Center unter <http://www.microsoft.com/news>.
Weblinks,
Telefonnummern und Titel waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung korrekt,
können sich aber inzwischen geändert haben. Aktionärs- und Finanzinformationen sowie die heutige Telefonkonferenz mit Investoren und Analysten um 6:00 Uhr pazifischer Zeit sind unter <http://www.microsoft.com/en-us/investor> verfügbar.

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100006244/100884162> abgerufen werden.