

Las cuentas de Take-Two sufren sin el polémico 'Grand Theft Auto'



El nuevo 'Grand Theft Auto IV' es la esperanza de los contables de Take-Two. (Foto: Rockstar Games)

Actualizado martes 12/06/2007 .ELMUNDO.ES

MADRID.- La compañía responsable de éxitos de ventas como 'Grand Theft Auto' (GTA) y 'The Elder Scrolls IV: Oblivion' ha anunciado un recorte de plantilla para este curso que le supondrá ahorrar 25 millones de dólares (18 millones de euros) a partir de 2008.

El portavoz de Take-Two, **Edwar Nebb**, no ha confirmado ninguna cifra oficial de trabajadores que tendrán que abandonar la compañía, pero si ha resaltado que será **un número "significativo" de los 2.100 empleados** que hay en total. Con esta medida, la empresa estima que no tendrá ni ganancias ni pérdidas en el presente año, a excepción de los costes derivados de la reestructuración.

Take-Two se encuentra en un momento difícil por sus problemas contables y los malos resultados de muchos de sus juegos, además de estar siempre en el 'ojo del huracán' por la polémica temática de muchos de sus juegos, como el acoso escolar en ['Bully'](#) (página 2) o la prostitución en los [GTA](#).(página 3).

El anuncio de Take-Two se produce tras haber reconocido unas pérdidas de 51 millones de dólares (38 millones de euros) en el primer trimestre del año, según publica el medio británico BBC. No obstante, la debacle no acaba en estos tres últimos tres meses, similar a los 50 millones de dólares (37 millones de euros) de pérdidas del mismo periodo de 2006: el escándalo se ha apoderado de la compañía tras haberse demostrado que **inflaron las cuentas** el pasado año.

Los ingresos han caído un 22,5% desde abril de 2006 al presente año. Entonces la compañía ingresó 265 millones de dólares (198 millones de euros), apoyada por las grandes ventas del juego de rol 'Oblivion' en ordenadores y Xbox 360, pero en el presente año solo tuvo 205 millones de dólares (153 millones de euros) de ingresos, según recoge la agencia Reuters. Ante el empeoramiento de los resultados, el pasado abril dimitió el director financiero de la compañía, Karl Winters, quien fue sustituido por Lainie Goldstein, anterior vicepresidenta de Finanzas, de forma temporal mientras continúa el "proceso de búsqueda de un director financiero", según anuncia la compañía.

Sin embargo, esta mala racha podría cambiar con la publicación de Grand Theft Auto IV, esperada a finales de año.

El polémico juego acusado de violencia escolar es 'esencialmente una comedia'

Actualizado lunes 25/09/2006 . SERGIO RODRÍGUEZ SÁNCHEZ (elmundo.es)

MADRID.- Hay violencia, pero blandita. **Hay gamberradas, pero nada serio.** 'Canis Canem Edit' ([anteriormente conocido como 'Bully'](#)) es "**esencialmente una comedia**", como explicó en Madrid **PJ sim**, relaciones públicas de Rockstar, la compañía desarrolladora.

Un juego que sigue el típico estilo de las películas juveniles en las que **un novato tiene que ganarse el respeto en el colegio.** Y para ello tendrá que pelear, correr en bici, en 'kart' e, incluso, ser el primero de la clase. Pero **Jimmy Hopkins** no lo tendrá fácil en el internado **Bullworth.**

Se ganó fama de violento, ha sido [acusado de incitar al acoso escolar](#) ('bullying'), y la opinión pública se le ha echado encima en países como Canadá, EEUU o España. Pero sólo se habían visto algunas pantallas, porque el juego es **mucho más que eso** y, pese a que hay peleas con bates, lo principal no es zurrar al más débil. En ocasiones también hay que ayudar a los 'nerds'.

La polémica no es [nada nuevo para Rockstar](#), una división de Take-Two Interactive responsable del polémico '[Grand Theft Auto](#)' y sus diferentes versiones ('Vice City Stories' para PSP está casi listo), un juego en el que hay ponerse en el papel de mafiosos y ladrones que no dudan en asesinar por el control de las calles, [sexo explícito incluido.](#)

Las diferentes misiones de 'Canis Canem Edit' son mucho más que **zurrarse con los compañeros.** En ocasiones habrá que hacer recados a la cocinera del colegio. Otras veces, el objetivo será ganar una **carrera de bicis.** También llevar a cabo gamberradas como activar la **alarma de incendios.** E incluso ir a clase para resolver minijuegos y conseguir nuevas habilidades. ¿Quién no ha hecho cosas así alguna vez?

'No se recompensa la violencia'

Más que vencer, es un juego para convencer. Para conseguir el **respeto de las diferentes pandillas** del internado, como los 'bullies' o los 'nerds'. Y si hay que dar unos puñetazos, se dan. Pero **sin sangre**, deformaciones ni muertes, pese a que haya bates, bombas fétidas o tirachinas.

En 'Canis Canem Edit' "**no se recompensa la violencia**", explica DJ sim, porque Jimmy no es mal chico. Al contrario, uno de sus objetivos es acabar con el abuso en Bullworth. El otro es hacerse, en un año lectivo, el amo del colegio, caiga quien caiga, excepto las autoridades del centro, las únicas que pueden dar al traste con sus planes.

Nueva polémica sobre 'GTA San Andreas', esta vez por 'mostrar sexo explícito'

LISA BAERTLEIN (REUTERS)

SAN FRANCISCO (EEUU).- La [Entertainment Software Rating Board](#), una entidad de la industria que establece las calificaciones de los videojuegos en EEUU, investiga el [videojuego 'estrella'](#) de la temporada, '[Grand Theft Auto: San Andreas](#)', permite en su [versión para PC](#) de manera oculta **hacer que sus personajes practiquen sexo explícito** en una especie de minijuego dentro del juego, en virtud de una modificación o '[mod](#)'.

La serie de juegos de aventuras criminales de [Rockstar Games](#), filial de [Take-Two Interactive Software](#), esta entre los más vendidos de la historia, aunque también ha sido centro de varias polémicas debido a su [incitación a la "violencia gratuita"](#), según sus detractores.

Si la investigación realizada concluye en que hay que cambiar la calificación del juego de '**M**' (sólo para mayores de 17 años) a '**AO**' (sólo adultos, por sus siglas en inglés), ésto podría poner un importante límite a sus espectaculares ventas.



(Foto: Rockstar Games)

La ESRB "ha abierto una investigación sobre las circunstancias que rodean a la modificación [conocida con el nombre de 'Hot Coffee'](#) para determinar si (en el juego) ha habido una violación de las reglas y regulación de la ESRB y requerir una apertura completa de su contenido pertinente", dijo la presidenta del grupo de calificaciones, Patricia Vance, en un comunicado.

Al cargar la modificación 'Hot Coffee' para la versión del juego para PC, disponible en la Red, éste abre un minijuego que permite ver a los personajes cómo realizan actos sexuales explícitos.

Rockstar confirmó por su parte en un comunicado la existencia de la investigación de ESRB y afirmó que **estaban dispuestos a acatar las decisiones del regulador de la industria**. "También nos sentimos seguros de que la investigación mantendrá la calificación original del juego", dijo Rockstar.

No obstante, ya habido en el pasado ejemplos en los que la ESRB descubrió contenidos ocultos en algún videojuego y ha cambiado la calificación, afirmó una portavoz de la ESRB, quien se negó a hacer más comentarios acerca de la actual investigación.

De los 1.036 juegos calificados por la ESRB en 2004, **menos del 1% recibieron la calificación de AO**, la más restrictiva. La versión para PlayStation2 de 'Grand Theft Auto: San Andreas' fue número uno en juegos el pasado año, y fueron vendidas cinco millones de copias, según [NPD Funworld](#).