

Videojuegos

El fenómeno 'GTA' eclipsa a la Wii

El récord de ventas del juego refuerza a los rivales de Nintendo

JULIÁN DÍEZ
Madrid

El lanzamiento de *Grand theft auto (GTA) IV* no sólo marcha camino de pulverizar todos los récords de la industria cultural. Además supone un giro en la batalla por la primacía en el sector, dominado en los últimos meses por otro fenómeno, el de la Wii de Nintendo y sus juegos llamados sociales, aptos para todos los públicos. Pero el fenómeno *GTA* ha dado alas a los rivales de Nintendo, más orientados al cliente experimentado, como la PlayStation 3 de Sony y, sobre todo, la Xbox de Microsoft, que se ha volcado en este evento.

El lanzamiento de *GTA IV* invita a pensar que los objetivos van a cumplirse. El año pasado, *Halo 3* consiguió en su primera semana de venta 195 millones de euros. Si *GTA IV* vende los nueve millones de copias de los que hablan sus previsiones superará por más de un 50% ese dato, y batirá de largo la recaudación de 262 millones de euros obtenida en su debut el año pasado por *Piratas del Caribe III*, récord de cualquier lanzamiento en la industria del ocio.

En el Reino Unido ya es oficial que vendió el primer día 600.000 copias. De España no se han dado datos. El juego no se pone a la venta en el segundo mercado mundial, Japón, hasta fines de año.

Los datos, como casi siempre, contienen una pequeña trampa. Dadas las diferencias de precios, para igualar cifras, por cada persona que se compra el *GTA IV* van nueve o 10 al cine. En Europa, el precio de venta al público del juego básico es de 66,90. Y garantiza un mínimo de 30 horas para acabar la partida.

Se espera que *GTA IV* también sirva para dirimir una de las grandes batallas de la historia del videojuego: la que enfrenta a Sony y Microsoft, propietarios de PlayStation 3 y

Imagen de *Grand theft auto (GTA) IV*.

Xbox 360. Las primeras entregas del juego sólo aparecieron, además de en PC, para las precedentes PS; de hecho, se considera que fueron uno de los apoyos decisivos para que Sony dominara el mercado a finales del siglo pasado.

Microsoft no sólo ha conseguido tener el *GTA IV*, sino que ha apostado con una enorme firmeza. Invertirá en pro-

Los dueños de la patente rechazaron una oferta de miles de millones

moción del juego en Europa dos millones de euros, más de lo que gastó en *Halo 3*, que al fin y al cabo era una *software* de su absoluta propiedad. A partir de otoño contará para su versión con contenidos exclusivos, por los que ha pagado cerca de 32,4 millones de euros a Rockstar. El lanzamiento llega menos de dos meses después de que el precio de la Xbox 360 básica bajara a 199 euros —la más barata del mercado—, lo

que en España ha triplicado sus ventas respecto al mismo periodo de 2007.

Sony se muestra confiada en que los jugadores identifiquen PS y *GTA* automáticamente. Nintendo, por su parte, hace la guerra por su cuenta —no habrá versión del *GTA* para sus plataformas— con el lanzamiento casi simultáneo de *Wii fit*, el epítome de los juegos que está impulsando la marca japonesa: un *software* familiar, buscando nuevos públicos, en contraste con el mercado de *jugones*, de entre 25 y 35 años, al que va dirigido un título violento y complejo como *GTA IV*.

El futuro de las desarrolladoras de videojuegos también está en manos de *GTA IV*. Electronic Arts (EA), la principal empresa del mercado, hizo hace unos meses una oferta de 1.298 millones de euros por Take-Two, la casa madre propietaria de Rockstar, la empresa que desarrolla este juego y otros tan polémicos como *Manhunt*. La respuesta fue que se trataba de una oferta baja, y que no se hablaría del tema hasta ver el impacto del nuevo *GTA*. Desde la oferta de

EA, las acciones de Take-Two han subido un 63% en Bolsa, casi un 5% desde el lanzamiento del juego.

Rockstar mantiene un absoluto secretismo sobre los datos del lanzamiento, pero su productor Leslie Benzie reveló algunas cifras: más de un millar de programadores, creativos, músicos e incontables auxiliares en todo el mundo —incluyendo los traductores y dobladores que han trabajado bajo draconianos contratos de confidencialidad— estuvieron con el juego durante tres años y medio, con un presupuesto entre desarrollo y publicidad de más de 65 millones de dólares. El anterior juego más caro en la historia, *Shenmue*, costó 45,4 millones en 2000.

Lo cual no hace sino confirmar que este mercado crece al margen de las crisis: en el primer trimestre del año, las ventas de videojuegos crecieron un 60% en esos EE UU que amenazan con la recesión económica. Según el analista Colin Sebastian, “hay muchas personas a las que si sólo les quedaran 50 dólares [32,5 euros] comprarían huevos, leche y un videojuego”.

Cosa de dos

Cara

ENRICH GONZÁLEZ

En el Estado moderno, con su laberinto de fontaneros y cloacas, el ministro del Interior tiene las llaves de las habitaciones secretas. Lo que en un tiempo se llamó el monopolio de la violencia. El modelo sigue siendo Joseph Fouché: masacró en nombre de la Revolución, traicionó a Robespierre, sirvió bajo Napoleón y al fin, después de Waterloo, como servidor fiel de la cosa pública, se puso a las órdenes de Luis XVIII (él, que había votado a favor de la decapitación de su hermano, Luis XVI) para extirpar con el terror reaccionario lo que había sembrado en nombre del terror revolucionario. Como Talleyrand, era un profesional. En el subsector de los “servidores del Estado”, Fouché sigue siendo un mito.

Los informativos dieron ayer el paseíllo mediático a otro mito del ramo. Ángel Acebes se despidió de la secretaría general del PP y se pudo dar salida a una necrológica política que empezaba a oler en la nevera. Acebes no era ministro del Interior



Ángel Acebes.

cuando se legalizó al PCE, o cuando Tejero asaltó el Congreso. Lo era cuando se produjo el peor atentado terrorista en la historia española: un momento crítico. Ahí estuvo, ante las cámaras, abrazado al palo de ETA como quien se abraza al mástil de un barco que se hunde. Las imágenes de archivo suscitaban melancolía: la ira, con el tiempo, degenera en eso.

No será recordado por su papel de aquellos días, sino por el desempeñado más tarde. Ningún funambulista ha logrado lo que Acebes. Sostuvo que a él, como ministro del Interior, la oposición le había montado un golpe de Estado. La oposición, la policía, ETA, Al Qaeda, los mineros, los camellos cercanos y los desiertos lejanos le habían hecho la cama, dijo, sin que él se enterara. A cualquier otro se le habría caído la cara a trozos. Acebes mantuvo la cara en su sitio cuatro años más y, en la pasada noche electoral, recuérdese la escena del balcón de Génova, sus músculos faciales dieron aún para una larga y dramática sonrisa. Qué tío.