[Silencio] **[Negro]** Hola, niños. **[*SW III*, Darth Plageis] [Imitando a Palpatine]** ¿Habéis oído la tragedia de Niko Belic, el esclavo? **[Anakin]** N… ¿no querrás decir ‘Niko Belic, el eslavo’? **[zoom]** **[Palpatine]** Tú no me has entendido bien, chaval. **[Intro]** [*Let’s Bounce*] **[*GTA SA*]** OK, así que tenemos a *GTA San Andreas*. El juego sale, es muy entretenido, ambicioso, está decentemente hecho, **[las notas de Metacritic, el “oooooh!” rapero]** se lleva todos los prémioses y dieces. Muy bien. **[Negro]** ¿Y ahora qué? [empieza] **[*GTA LCS*]** Bueno, ahora toca el siguiente paso. **[La Nintendo 3DS, reproduce *GTA LCS*]** En una portátil. **[Despacho, mirando hacia otro lado]** **[Frustrado]** Pero dónde tengo la PSP… **[*GTA LCS*]** Aparece *Liberty City Stories*, pero entre que son *spin-off* y están chiquitos, no parece el gran paso al frente que estamos esperando. *GTA San Andreas* desafiaba lo que era posible meter en PlayStation 2 y aquí estamos volviendo a lugares conocidos para hacer lo de siempre. **[Junta de Rockstar]** Así que, OK, Rockstar se pone las pilas y en consolas saca… **[*Midnight Club 3 DUB*]** …*Midnight Club 3 DUB Edition*, que oye, no está mal, *Need for Speed Underground* necesita competidores, pero… **[junta de Rockstar]** ¿dónde está la buena merca? Y entonces vuelven a la carga con un juego gamberro de mundo abierto donde nos enfrentamos al sistema… **[*Bully*]** …con *Bully*. [silencio] **[Negro] [suspiro]** [vuelve, esta vez más rápido] **[Junta de Rockstar]** **[imitando, frustrado]** Va, venga, chavales, la gente lo que quiere es algo violento y duro para ponerse las pilas y soltar algo de tensión. Vamos a… **[ilusionado, idiota]** ¡OK, tengo una idea, **[*Manhunt 2*]** *Manhunt 2*! Eso seguro que gusta a la gente, sobre todo cuando lo censuran en varios países. **[Presentación Xbox 360** Pero en medio de todo esto ha llegado la nueva generación, así que es el momento de darlo todo ¿eh? **[Junta de Rockstar]** ¡Ahá, tenemos la solución! Vamos a sacar… **[*Bully: Scholarship Edition*]** **[va perdiendo fuelle]** *Bully: Scholarship Edition* para Xbox 360… **[Tests Euphoria]** OK, no, estamos desarrollando un nuevo motor y tenemos esta tecnología que permite recrear movimientos de manera natural y realista, así que podemos crear algo desde cero para estas consolas. Algo como… [Audio] **[*Table Tennis*] [incrédulo. Harto]** *Table Tennis*. Y ya está. Hemos tocado techo. Como estudio. Como personas. Como sociedad. **[Termina la ronda] [emocionadísimo]** ¡VAMOS, EN TU CARA! **[Despacho]** Todo esto viene a decir que, aunque fueron pocos años, parecía que había pasado una eternidad desde que Rockstar sacase un *GTA* “de verdad”. Y además, si habían hecho tanto con *GTA San Andreas* ¿de qué serían capaces con estas nuevas consolas? [BSO *GTA IV – Main Theme*] Por eso, cuando en abril de 2008 llegó *GTA IV*, parecía como si Rockstar estuviera volviendo por la puerta grande. **[clip *GTA IV*, “¡Papá ha vuelto, zorrillas!”] [*GTA IV*]** Si *San Andreas* decía que ha envejecido, *GTA IV* sigue aguantando bastante bien. **[Excusando]** Es verdad, se ha perdido mucho de lo que había en *San Andreas*. **[*GTA SA*]** Ya no hay tuneo, tu personaje no tiene atributos y no puedes amoldar su cuerpo, ya no puedes bailar poseído por el ritmo ragatanga, no hay sigilo y el escenario es sólo una ciudad en vez de esta macedonia de lugares. Pero, si no miras a las prestaciones, se ha ganado tanto. **[Test Euphoria]** Este juego es súper tangible. Todos los personajes se mueven con el motor Euphoria, que les da un realismo y un punto muy distintivo, **[*GTA IV*]** y es que hasta la manera que tienen los coches de desplazar su peso de un lado a otro… No son sólo gráficos, es… **[clip, choque]** **[Orgásmico]** Uf, esos cristales están bien crujientes… **[*GTA IV*]** Nada parece una animación predefinida y todo es muy físico; las armas y los chalecos antibalas ahora caen al suelo en vez de quedarse flotando en el aire, los tiroteos ahora no dan ganas de ahorcarse y los personajes reaccionan de maneras muy interesantes a cómo les disparas, y robar un coche no siempre es tan fácil como abrir la puerta. **[clip, rompo cristal]** **[*GTA IV*]** Son detallitos muy tontos, pero hacen que el mundo sea más creíble, aunque sí, en el momento en que utilizas el freno de mano el juego dice… [Audio] **[clip, “*I’m about to end this man’s whole career*”]** [BSO Initial D – *Dejá Vu*] **[El coche derrapa, gritos]** [Audio] **[Hablando con Carlos: “Parece que te gusta mucho *GTA IV*, ¿eh?”]** Ah, sí. Me encanta ese juego, es pura ideología. **[me rasco la nariz. Carlos: “Hey, ¿estás bien? ¿No tendrás…?”]** No, es sólo que… Pienso en cómo el juego habla sobre la eterna aspiración capitalista, la explotación laboral y tal y cual… **[sigo hablando. Carlos suspira. La cámara panea, está Ruth. Carlos: “Cariño.” “¿Sí?” “La escopeta” “Ya era hora"]**

**[*GTA IV* no es *San Andreas*]** Wow, menuda sorpresa inesperada, ¿eh? Pero por tonto que parezca, no podemos analizar *GTA IV* con las mismas herramientas que *San Andreas*. **[Inciso]** También os digo, voy a hacer muchas referencias a lo que dije en mi análisis de *San Andreas*, así que podríais ver ese vídeo. **[Aprovechado]** Y ya de paso, pagarme en Patr-**[corte] [AE, varias radios de *GTA IV*]** Por ejemplo, ahora apenas hay radios asociadas a un grupo o un lugar. Liberty City es, de por sí, un lugar muy diverso, y no se puede tirar igual del hilo “esta gente escucha esta cadena”; tienes Vladivostok para las partes de cultura eslava, por ejemplo, pero el juego no te guía con la misma mano porque *GTA IV* no va sobre la identidad. Y me temo que esta vez no hay ningún hit como *The Hood Would Take me Under*, pero es que *San Andreas* es de las mejores selecciones musicales que hay en el videojuego. **[The Classics 104]** **[Imitando DJ Premiere]** Aunque también… Tenemos la intro de DJ Premiere en The Classics 104. Esto es más suave que el queso mascarpone, chavales. Hagamos el amor. [*Arcane*] **[Despacho]** Si *GTA San Andreas* iba sobre la expresión de CJ y cómo iba cambiando con su viaje, Niko Belic en *GTA IV* es una pieza en el engranaje, mucho más limitado. No puedes comprar propiedades. No puedes tunear tu coche. No te puedes poner rocoso en el templo. **[*GTA IV*]** Pero es que también Niko Belic es un personaje mucho más marcado que CJ: es un excombatiente de la Europa del Este que intenta probar suerte en Liberty City. La historia es suya. Por eso consigues nuevas casas conforme avanzas en la trama, porque eso refleja el avance de Niko en la escalera social. Además, morir ya no cuesta tanto porque puedes repetir las misiones de inmediato y, si la palmas, no te quitan las armas, así que tener propiedades repartidas no es tan importante. **[Despacho]** Te están quitando mucho de lo que antes invitaba a interpretar a un personaje; hay que compensar por otra parte, y aquí es cuando empiezan los detalles brillantes. **[*GTA IV*]** El primero es tan básico como que Niko, de base, camina. Pasea tranquilamente como cualquiera lo haría por la calle, **[empujo el *joystick*] [*GTA IV*, Niko sigue caminando]** y por mucho que empujes el *joystick*, va a seguir tomándose su tiempo para llegar a la esquina. **[Pulso A] [*GTA IV,* Niko corre]** Si quieres ir más deprisa, tienes que pulsar un botón, pero entonces **[*GTA SA*]** Niko está corriendo tan deprisa como corrías antes al inclinar el *joystick*. **[Aporreando A]** **[*GTA IV*, sprint]** Para correr hay que aporrear el botón y seguir aporreándolo. Tiene sentido: si Niko se va a esforzar, pues tú también, ¿no? [puente] **[Despacho]** Pero es brillante porque te está haciendo consciente de que, por defecto, caminas. Para correr tienes que meter un extra, estás obligando a Niko; así que OK, expropias un coche y así ganas más velocidad. Y entonces entra el siguiente detalle brillante: los coches tienen GPS. [vuelve] **[*GTA IV*]** Además de agilizar la acción, estos GPS respetan las normas de tráfico y, por ejemplo, nunca te meterán en una calle de sentido contrario. Como ya no hay que consultar tanto el mapa, te dejas llevar, y además prestas más atención a cómo conduces porque PlayStation 3 y Xbox 360 tienen gatillos en sus botones superiores, **[apretando gatillo]** así que es como si pisaras un acelerador más o menos. **[*GTA IV*]** Es más fácil querer conducir bien, y además el juego tiene un último as en la manga: las cabinas de peaje entre islas. Si las traspasas sin pagar recibes una estrella, así que si quieres ir sin líos vas a respetarlas y comerte atascos riquísimos. [Audio] **[clip, un atasco]** **[Admirando]** Los videojuegos, tú. Menuda fantasía. **[Despacho]** El juego te está incentivando a comportarte como un NPC, como un ciudadano de Liberty City. Formas parte de este mundo tanto como los demás, y si no quieres hacer peaje, hay otras soluciones. **[*GTA IV*]** Liberty City tiene transporte público. Puedes ir al metro, y está muy bien presentado, con líneas que van a distintas paradas y te invita a conocer la ciudad. Pero la mejor alternativa son los taxis. Hay un botón dedicado para llamar a un taxi, y para entrar tienes que mantener pulsado Triángulo o Y, como si Niko estuviera diciendo: **[Hugo Chávez, “exprópiese”] [resistiendo]** “No… Hoy no…” **[*GTA IV*]** Además, la perspectiva cambia a primera persona y te permite ver el coche desde dentro. Esta es la única vez que *GTA IV* se ve así, cuando estás dentro de un taxi, sin poder hacer más que mirar a tu alrededor mientras escuchas la radio. El mundo se siente algo distinto. También puedes adelantar el tiempo en los taxis, así que tienes una forma de viaje rápido que te sigue atando al mundo. **[clip, salgo del taxi]**

[sonidos de ciudad] **[Despacho]** Todo está apuntando a que te integres, y así pueden meterte otro mensaje en la cabeza. San Andreas era un espacio hecho para expresarte: Los Santos eran territorios a conquistar y el resto de lugares tenía un efecto en CJ. Comías para engordar, ibas al gimnasio para ponerte *stronk* y tenías novia para jugar a Hot Coffee, pero Liberty City, igual que Darkseid… es.[Audio] **[*GTA IV*, perspectivas de Liberty City]** *GTA IV* va sobre cómo Niko Belic es un individuo en medio de un sistema. Hay una idea general del *sandbox* como parque de atracciones, que todo está hecho para servir al jugador. Nada pasa si no estamos ahí, y *GTA IV* también es así muchas veces, pero Liberty City existe con o sin nosotros. [BSO *Cowboy Bebop* – *Time to Know*] **[*GTA IV*]** Además de la radio, ahora Niko puede sentarse a ver la televisión. Es una programación que no puede controlar: tienes que llegar en el momento adecuado si quieres ver el siguiente capítulo de… **[Cansado]** …hilarante sátira. La radio estaba para darle vidilla al mundo porque pasas mucho tiempo en el coche, pero la televisión no se hace sola, hay que hacerla. También, si quieres, puedes ir a diversos clubs; hay cabarets con espectáculos en vivo y puedes ir a locales para escuchar monólogos de varios comediantes, **[apuntando]** y también de Ricky Gervais. **[*GTA IV*]** Otra opción es ir a un cibercafé y navegar por internet, y realmente da la sensación de que estás en la red porque hay demasiadas páginas. Cada *click* lleva a un sitio nuevo, muchas veces hablando sobre lugares distantes o eventos que te dan igual porque quedan tan fuera de tu círculo que, pase lo que pase, no te afectan. **[Me voy frustrando]** Oh, y otra cosa que hay son concesionarios: hay unas cuantas páginas donde venden coches, pero no puedes comprarlos. He intentado llamar a los números, pero no dan a ninguna parte, y hay concesionarios distribuidos por la ciudad, y tienen vendedor, pero no puedo hablar con el vendedor, así que no puedo comprar esos coches y me da mucha rabia porque estoy podrido de dinero y no puedo tener estos bólidos a menos que aplique el descuento de los cinco dedos boiiii [Audio] **[clip, tiro un deportivo por la ventana]**

**[Estoy mirando a otra parte, ido. Grito imitando a Orson Welles, intercalando con él]** ¡Aaaah, **[Saco el *smartphone*]** se me olvidaba un último detalle! [*En la niebla 1*] En *GTA San Andreas* ya tenías un teléfono móvil, pero era algo que sólo tenías para avanzar la trama y… **[Zoom]** Recibir llamadas de Catalina. El culmen de la comedia. **[Despacho]** El móvil es una de las pocas cosas que Niko puede hacer suyas: puedes cambiar el tono y el fondo de pantalla, y te sirve como línea de contacto con otra gente. **[*GTA IV*]** Lo que vengo a decir es que, en cualquier momento, puedes recibir una llamada de alguien que quiera quedar contigo. Es una mecánica infame, y en su día mucha gente se quejaba porque no paras de recibir llamadas de Roman queriendo ir a ver tetas americanas con su primo. **[despacho, con el móvil, imitando a Roman]** ¡Eh, Jaime, tengo un planazo! **[*GTA IV*]** No sé vosotros, pero yo defiendo a muerte que te llamen hasta en el váter porque continúa con la idea de que no eres la única persona en el mundo. Estos no son personajes secundarios: son individuos y están viviendo sus vidas igual que tú. Tampoco están esperando a que les llames; me ha pasado más de una vez que llamo a alguien porque quiero quedar, pero no me contesta porque tiene otros planes. **[Triste]** También me ha pasado eso en *GTA.* Cada personaje tiene su vida, e igual que ellos intentan hacerse a ti, tú tienes que hacerte a ellos. *GTA IV* es una épica criminal a un nivel distinto que *San Andreas*: ahí era cuestión de escala, pero con Niko Belic estamos trabajando más a pie de calle. [Termina] **[Inciso]** Quedaos con eso, que *GTA IV* nos introduce a un sistema y sus rutinas… [Audio] **[clip, *La casa de Mickey Mouse*, “es una herramienta sorpresa que nos ayudará más tarde”]**

**[*GTA IV* y el sueño americano]** Pero OK, ¿de qué va realmente *GTA IV*? **[clip, *Fievel*, “¡no hay gatos en América!”. Caos, gatos, destrucción] [Despacho]** Qué les pasa a las cabezas que ahora es cuando voy a empezar a hablar de la premisa… **[*GTA IV*]** Lo dicho, Niko es un emigrante yugoslavo que espera encontrar una vida mejor en los EE.UU. después de haber servido en el ejército. Durante mucho tiempo, ha estado recibiendo mensajes de su primo, Roman, que le habla sobre cómo está montado en el dólar y está viviendo a lo grande en Liberty City, pero cuando llega… **[clip, la casa]** [ARTLIST - *Pride*] **[Despacho]** Lo de Fievel de antes no era un chiste: tras la Segunda Guerra Mundial, los EE.UU. se convirtieron en este lugar próspero y prometedor. Es la época del “sueño americano”, y muchos migraron de Europa pensando que podían tener algo de esa prosperidad. La historia de Niko Belic explora qué significa ese sueño. **[*GTA IV*]** Roman es alguien que se lo ha creído a pesar de que la realidad le pisa el cuello cada día. Le gustan las apuestas y los prostíbulos: la idea de poseer, de **[*Paris is Burning*, “opulence”] [imitando]** opulence, you own everything, **[*GTA IV*]** creer que todo esto le puede llevar a algo más y quizá la suerte de unas buenas cartas le haga rico. Pero lo cierto es que las apuestas le quitan más de lo que le dan, y Roman está hasta el cuello de deudas. Esas mujeres en los prostíbulos no le desean; sólo están haciendo su trabajo, y tratar a Mallorie, su pareja, como un maniquí no le hace ningún favor. Roman tiene una empresa, sí, pero es una pequeña compañía de taxis cuyos trabajadores no parecen muy satisfechos y no parece que vaya a llegar muy lejos. La otra cara de la moneda es Vlad, un mafioso ruso con el que Roman se ha endeudado y que se comporta como si fuera intocable. Vlad llama “plebeyos” a los demás y se ve a sí mismo como un triunfador porque forma parte de la mafia rusa, pero en realidad es un mindundi. Cuando Vlad muere, resulta que su jefe, Mikhail Faustin, sólo le tenía cerca porque se estaba frungiendo a su hermana. Hay represalias, pero no por haber matado a Vlad, sino por haberle quitado un activo a Faustin. **[Despacho]** Ya desde la escala más baja, nos estamos topando con estos personajes a los que el sueño americano ha roto. A la gente que tienen por encima les da igual si viven o si mueren, pero ellos creen que están encaminados hacia el éxito. El sistema es un cubo de cangrejos: los de abajo tiran de los de arriba, y los de arriba pisan a los de abajo para intentar ascender, pero al final nadie va a salir y librarse de la olla con agua hirviendo. [Wagner – *La senda de las valquirias*] **[OwO]** Pero si se juntaran… [Audio] **[Despacho]** Ni siquiera Niko lo tiene fácil. El sueño americano es uno de placer, donde todo es perfecto. La realidad… **[*GTA IV*]** …es que Niko intenta vivir su propia idea de “normal”, y las cosas no parecen ir bien. Conoce a Michelle, una amiga de Mallorie, pero no sabe qué hacer. Esta no es una vida que conozca; seguramente asocia los bares y garitos con los crímenes que ha cometido en su pasado. Intenta llevarla a la feria, el único lugar feliz que se le ocurre… Pero lleva mucho tiempo cerrada. La inocencia que Niko busca no está aquí; sólo quedan sus restos, y tienen que conformarse con echar una partida a los bolos. **[clip, la bola cae fuera] [“aw, I’m a failure”]**

**[Despacho]** Y también, la gente que conoce Niko en esta búsqueda del sueño americano… Como que no son muy estadounidenses y mucho estadounidense. [*Playful Orchestral Dance 2*] **[*Gran Torino*]** Hace años, cuando no hablaba de política, analicé cómo *Gran Torino* trataba la masculinidad tóxica y la identidad estadounidense. Sólo sabemos que Kowalski es polaco cuando nos lo dicen. Desde fuera, todos parecen estadounidenses, pero en cuanto haces zoom, la idea se viene abajo; Walt es tan extra1njero como los hmong. **[*Despacho*]** En *GTA IV* es evidente lo diverso que es el reparto; tus primeros contactos son de Europa del Este o Jamaica, y me parece muy inteligente por el concepto que tenemos de ellos. **[Vídeos jamaica]** Jamaica no sabría ubicarla en el mapa aunque me pusierais una pistola en la nuca; es poco más que el sitio de la música reggae, el rollo rasta y la droga porro. Hemos montado esta imagen de “Jamaica igual a jauja”, ignorando sus problemas y el efecto que ha tenido el colonialismo en ellos, como si fuera un refugio vacacional. **[*Octubre*]** Europa del Este nos hace pensar en la sombra del comunismo que se cierne sobre nosotros; en el colectivo popular son un espejo torcido de cómo habríamos acabado bajo el régimen soviético. **[*KCD*]** Son, a la vez, nuestros vecinos y apestados, porque se entiende que lo eslavo no es europeo, pero también forman parte de nuestra Historia. Es un valle inquietante. **[*GTA IV*]** Y hablando de valle inquietante, la gente de Jamaica resulta que no hablan inglés sino una cosa llamada patois jamaicano, que suena muy parecido al inglés pero no lo es para nada. **[clip, remarco cuando dice “bomboclaat”] [Despacho]** Estás trabajando con el extrarradio, con quienes vemos cuando pensamos en “inmigrante”, países que o no tenemos en cuenta o vemos de manera sesgada. Pero resulta que ahí viven personas, **[Rajoy]** **[imitando]** hacen cosas. **[clip, Brucie]** El primer estadounidense para el que trabajas es Brucie Kibuz, que bueno, un apellido más norteamericano que la tarta de manzana. **[*GTA IV*, fundido Donald Trump]** Brucie, quizá sea casualidad, es un pajas y un inspirado que vive de vender una imagen inflada de sí mismo para que otros compren sus productos. **[*GTA IV*]** Hasta cuando trabajas con estadounidenses, tratas con grupos oprimidos: Manny Escuela y Elizabeta Torres son latinos, que cuando no son mano de obra barata, les están echando a patadas del país, y luego están Playboy X y Dwayne, afroamericanos, una población con una larga historia de esclavitud y segregación. Incluso los blanquitos de mierda son ciudadanos de segunda, porque los McReary no son británicos sino irlandeses. **[*En el nombre del padre*]** **[Obvio]** Resumen rápido: a los irlandeses no les caen bien los británicos. **[clip] [*Gangs of New York*]** Y tampoco tienen una historia bonita en los EE.UU. **[clip] [Despacho]** Así que viajas en busca del sueño americano, pero no hay un lugar al que llegar. Todos son inmigrantes, todo el mundo ha venido de fuera para encontrar la misma decepción y Liberty City empieza a ser más una trampa donde todos estos grupos luchan para que dejen de putearles. Y a ver, **[imitando]** ¿dónde están los estadounidenses, que yo los vea? **[Despacho]** No existen. Todo lo que hay es “el sueño”. Pero es sólo eso; un sueño. [Termina] [Audio] **[*GTA IV*]** Hay algunos momentos en que *GTA IV* te deja decidir. Normalmente decides si matar o no matar. **[Duda tonta]** ¿A quién matar? **[intercalado con “¡Dwayne!”]** ¿Dwayne matar? **[clip] [*GTA IV*]** Pero da igual lo que hagas, la mayoría de estas decisiones no traen consecuencias. Es decir, si matas a Playboy X te quedas con su apartamento y la última decisión marca qué final tendrás, pero las más de las veces viene a ser un “y tú qué opinas”. [BSO *Koyaanisqatsi* – *Pruit Igoe*] **[Despacho]** En un principio puede parecer absurdo, “por qué has metido decisiones si dan igual”, pero… nosotros también tomamos decisiones que no siempre llevan a algo. “Este viaje me traerá paz”, “este curso me dará un trabajo”, “me sentiré mejor conmigo mismo si voy al gimnasio y empiezo a comer mejor”… **[zoom, sonrisa incómoda] [Despacho]** Necesitamos sentir que estamos en control de nuestra vida, pero no suele haber esta acción-reacción. Aun así, la idea de libertad importa porque así seguimos participando, esperando que la próxima vez signifique algo. **[*GTA IV*]** Niko espera que ocurra algo, pero nada cambia, y lo que es peor aún, ninguna de estas decisiones le acerca a la paz que busca. No hay una persona correcta a la que matar, un punto débil que tumbe el castillo de naipes. Al mundo le da igual lo que Niko quiera; ¿recordáis lo que decía antes de cómo los videojuegos te esperan? *GTA IV*, por lo general, lo hace, pero hay veces en las que te imponen una misión. Quieras o no, toca trabajar porque no eres especial. Eres uno más entre tantos, **[se va fundiendo a AE, The Journey]** y mientras conduces a uno de estos trabajos, quizá sintonices The Journey, donde puedes escuchar una canción llamada *Pruit Igoe*. **[*Koyaanisqatsi*]** Esta composición forma parte de la banda sonora de *Koyaanisqatsi*, una película sobre el descontrol de la vida moderna. Un descontrol en el que participamos. Y Niko Belic puede sobrevivir porque se distancia, porque lo ve todo como un trabajo. [termina]

**[El capitalismo voraz]** La historia de *San Andreas* iba sobre CJ. [ARTLIST - *CoralsUndertheSun*] **[*GTASA*]** Incluso cuando estás en Las Venturas cabalgando a lomos de un *jetpack*, estás viviendo esta historia más personal sobre la traición de Grove Street. **[*GTA IV*]** *GTA IV* es la historia de para quién trabaja Niko Belic. Sí, hay una trama, Niko quiere vengarse del hombre que traicionó a sus compañeros en el ejército y los mató a todos, pero la historia del juego se resume en “si tú me pagas, yo lo hago”. **[Despacho]** Niko trata con gente que le cae mal, y él no lo oculta, pero el salario es bueno. Literalmente, estás trabajando para otros, y ahora que estás sumergido en esta ciudad tan detallada y con tantos sistemas que te hacen vivirla, puedes sentirlo como el trabajo que es. **[*GTASA*]** Irónicamente, a pesar de que *GTA San Andreas* fuera más individualista, no sabría deciros cómo es CJ. También es intencional; él existe para ser nuestro avatar y que hagamos lo que queramos con su cuerpo, **[*GTA IV*]** pero Niko Belic tiene una personalidad mucho más marcada; es directo, algo torpe con las mujeres, pragmático y, sobre todo, frío. A lo largo de la historia, mucha gente describe a Niko como alguien “frío” en el buen sentido. Ser frío le permite distanciarse y hacer lo que haga falta para cumplir con el trabajo; puedes contar con Niko. **[Despacho]** ¿Y sabéis con qué podéis contar también? Con una herramienta. Cuando Roman dice que Niko se ha vuelto “frío”, la frase cobra un nuevo significado; ya no es que sea alguien intimidante, sino que se ha perdido a sí mismo. **[*GTA IV*]** Y cada vez más, Niko se distancia. Al avanzar la historia secuestras a Grace, la hija del líder de la familia Ancelotti. OK, tienes que meterla en el coche y tal, pero luego te dicen que envíes una foto para que su padre sepa que aún sigue viva. Esta no es una misión que se active: es un punto en el mapa y puedes ir cuando quieras. No hay cinemáticas ni nada que te separe: llegas al edificio, le haces una foto y te marchas. Es un secuestro horrible, pero se trata como si fueras a comprar el pan, y eso lo hace aún peor. **[Despacho]** Niko no hace misiones para él mismo; no tiene un proyecto personal más allá de la venganza. Siempre está sirviendo a otros, pero esa gente no le ve como un igual. **[*GTA IV*]** Niko es un recurso. Sus contratistas le tienen cerca porque es útil, pero hay muchos otros que también pueden serlo. No entra en sus vidas; siempre hay una barrera que les separa. Jimmy Pegorino, el jefe de una de las mayores bandas mafiosas de Liberty City, admite abiertamente que sus trabajadores le dan igual, y que sólo se fija en ellos cuando empiezan a ser una amenaza. Hay una misión en que le acompañas para cubrirle durante un encuentro; las cosas van mal y mueren dos de sus guardaespaldas, pero a Pegorino eso le importa bastante poco. Puede encontrar más gente. Y si Niko sigue por ese camino… [Audio] **[*The Office*, Dwayne disfrazado]** …se convertirá en Dwayne. **[Negro]** Lo siento, veo la oportunidad y la tomo, [BSO *Jorobado de Notre Dame – Fuego Infernal*] **[*El Jorobado de Notre Dame*]** **[cantando]** mi culpa no es si he actuado mal, pues es más fuerte el meme que el mortal.

[Audio] **[clip, *GTA IV*, Dwayne]** OK, Dwayne. Dwayne es una advertencia para Niko: alguien hábil, con un código, pero que ha sido traicionado por quien creía que era su amigo. Dwayne trabajaba con Playboy X, que ahora se vende como un criminal importante, pero le traicionó y ha pasado tantos años en la cárcel que ahora está desubicado en un mundo que ha seguido sin él. Más adelante en la historia, Playboy X te contrata para matarle, y puedes escoger hacerle caso o ser fiel a tu amigo. **[Despacho]** Pero, una vez más, da igual lo que hagas. Si matas a Playboy X, no vas a poder quedar con Dwayne, o al menos yo no pude. [Thao Nguyen – *Sad Romance*] **[Zoom]** Estaba ocupado. Seguro que… no, él tiene planes, lo entiend-**[corte]** [*Contemporary Confusion 3*] **[*GTASA*]** Cuando analicé *GTA San Andreas*, mencionaba cómo el respeto estaba ahí para no pagarte; la pobreza encierra a CJ y a toda la gente de Grove Street. **[*GTA IV*]** Todas las misiones de *GTA IV* pagan, y pagan bien. No tardas en tener una cuenta bancaria bien gruesa, pero por mucho que acumulas, da igual cuánto dinero tenga Niko Belic: siempre puede ganar un poco más, empujar un poco más su suerte a ver si, con esto, puede retirarse a vivir tranquilamente con Roman. Pero, después de cada trabajo, llega el siguiente, y nada termina el ciclo. Por mucho dinero que gane, Niko no puede recuperar a sus amigos muertos. No puede tener una vida normal. Sólo puede fingir y esperar que los demás se lo crean. **[Despacho]** Y Niko no está solo en esto. Casi todo el mundo en *GTA IV* lleva una careta y está participando en este “fake it till you make it”. **[*GTA IV*]** Manny Escuela va de justiciero de la calle, un tío implicado en los problemas de los barrios bajos pero que en realidad sólo quiere fama, Playboy X se cree el rey del mambo y lleva una vida de lujo para hacerse el importante a pesar de que es un cobarde, Brucie… **[clip, cabezazo contra la pared]** **[asco]** …Brucie, y luego está el conductor de Roman. **[*GTA IV*]** Me encanta este tío. Siempre que le pides a tu primo un taxi gratis, lo está conduciendo este pobre diablo que te habla sobre las juergas que se corre y las mujeres hermosas que conoce. Está claro que es más falso que una moneda de tres euros, pero a veces creo que se lo dice a sí mismo; necesita creer que hay algo en su vida, que vale algo, significa algo, que si alguien escuchara su historia sentiría curiosidad o envidia. Igual que Vlad pisa a Roman, Roman pisa a su conductor, y todos creen que pueden “conseguirlo”. **[Despacho]** Vamos, que hay Romans hasta el fondo, pero… ¿Cuánto hay que hacer para “conseguirlo”? **[*GTA IV*]** Ni siquiera la gente para la que trabaja Niko pueden bajar la guardia. La esposa de Mikhail Faustin explica que, a pesar del dinero, él no le deja beber té porque así parecen inmigrantes. **[Despacho]** Las apariencias son importantes porque, si tienes a alguien por debajo, seguramente quiera robarte lo que tienes. Y, cuanto más subes, menos gente puede compartir la cima. **[*GTA IV*]** Las cadenas de mando duran muy poco. Mikhail Faustin dura bastante poco. **[clip]** En otra historia, acabar con el pez gordo terminaría el problema, pero en *GTA IV* sólo es meter más la pata en el fango. **[*GTA IV*]** Lo que tienen los problemas sistémicos es que no se limitan a una persona, y Mikhail Faustin es reemplazado por el tío que le ha dado matarile. La última sección del juego gira en torno a un conflicto entre varias facciones, que se pelean por el control de unos diamantes. ¿Qué tiene que ver esto con la venganza de Niko o su historia con Roman? Pero no, aquí estás, trabajando para cada uno de los grupos que quiere tener los diamantes sin que importe quién es quién porque te están pagando. Es perro come perro, un sistema insostenible que no se viene abajo porque siempre hay gente nueva intentando quitar el puesto a los de arriba. Nadie dura demasiado en *GTA IV*, y no quiero decir que te den pocas misiones; a lo que me refiero es… [Audio] **[clip, le pegan un tiro a Manny]**

[] **[Despacho]** Y ya está. *GTA IV* no dedica un momento a las últimas palabras de nadie. Es un mundo hostil y frío, pero Niko también quiere sangre. Recordad que quiere vengarse de alguien, y lo sorprendente es que lo consigues. Mejor aún, te lo ponen en bandeja. **[*GTA IV*]** Niko acaba recibiendo la noticia de que el traidor que mató a sus amigos es un hombre llamado Darko Brevik, pero eso no activa una misión que te lleve a un gran tiroteo. Vas al aeropuerto; han traído a Darko para un cara a cara, y ahí decides qué hacer con él. Y… ¿qué haces? **[clip, Darko]** ¿Eso es tu monstruo? **[Despacho]** Resulta que Darko hizo lo mismo que Niko está haciendo: necesitaba dinero, así que aceptó un trabajo. ¿Vas a lograr algo si le matas? **[*GTA IV*]** ¿Qué significa esta persona para nosotros? Significa algo para Niko, pero eso queda atrás, en el pasado. Se supone que este es tu sueño, tu redención, pero… ¿qué va a cambiar si vive o si muere? Todo da igual. Tienes dinero, tienes gente que te rodea, tienes al hombre que llevas buscando todo este tiempo, y nada basta. No sabes cómo llenar este vacío. **[Quisquilloso]** Y las comparaciones son odiosas… **[*TLoU2*]** Pero… **[Despacho]** No puedes alcanzar la felicidad. No dentro de este mundo, no así. Y esta no es una historia sobre cómo Niko Belic gana, porque si matas a una persona, otra le reemplaza. **[*GTA IV*]** Al final del juego, Niko tiene que tomar una decisión: Jimmy Pegorino le pide que vaya a un trato con Dimitri y puedes cumplir o aprovechar para vengarte. La venganza es la ruta más evidente: matas a Dimitri, cierras tu historia y vas a la boda de Roman, que finalmente va a casarse con Mallorie. Pero si lo haces, la familia Pegorino se viene abajo: esta era su última oportunidad para demostrar que eran una familia fuerte, y Jimmy enfurece al ver que Niko se lo ha arrebatado todo. Así que, al terminar la boda… **[clip]** Y Niko se venga. Por supuesto que se venga: vas y hay un gran tiroteo y un helicóptero y matas a Pegorino… Pero Niko ha perdido algo. La otra opción también es mala: si cumples el trato con Dimitri, él te abandona y luego intenta matarte. Esta vez es Roman quien se lleva la bala. **[Despacho]** Y sí, parece todo muy gratuito porque parece ir bien hasta que empieza a ir mal. Si Pegorino no hubiera aparecido, Kate no habría muerto, si Dimitri no quisiera joderte, Roman seguiría vivo. Pero todo este tiempo, Niko ha estado invirtiendo. Y puedes invertir con cabeza, pero eso no te va a librar de un *crash*. Y recordemos que Niko es sólo un agente más; todo este tiempo hemos pensado desde su perspectiva, pero igual que él tiene sus prioridades, también hay otros. **[*GTA IV*]** *GTA IV* es la historia de cómo un hombre es devorado por la promesa del sueño americano y por el mercado. Al final, cuando cierra la historia, vuelve a sonar aquella canción, recordándonos el caos de la sociedad moderna, y cuando terminan los créditos, escuchamos la voz de Niko. **[clip] [Negro]** Creo que es bastante obvio, ¿no?

**[Todo esto es una patraña]** **[suelto]** O bueno, quizá no lo sea. **[clip, *Annie Hall*, Marshall McLuhan]** [] **[Despacho]** Es muy probable que mucho de lo que he estado analizando naciera de la necesidad. *GTA IV* es un juego muy ambicioso de los primeros años de la séptima generación, y *San Andreas* salió cuando en Rockstar ya dominaban PlayStation 2. Seguramente quisieran hacer todo lo de CJ, pero no sabían cómo meterlo. La crítica es subjetiva; nada garantiza que una sola palabra de lo que haya dicho sea cierto, y precisamente por eso me encanta. Discutir videojuegos significa mirarlos con ojos nuevos y entender el texto como no lo habías hecho antes; incluso si no es lo que buscaban, es pensar desde cero cómo podemos contar y contemplar las historias en este medio. ¿Y qué más encontraremos? Yo qué sé, voy a seguir haciéndome pajas mentales y no podéis detenerme. **[*GTA IV*]** Y *GTA IV* tiene errores. No habrá envejecido en lo mecánico, pero madre mía la mentalidad. Qué les pasa con las femoides. Por ejemplo, me da mucha pena que Kate parezca condenada a ser la novia de Niko a pesar de que deja muy claro que ella sólo quiere un amigo, y hay unas cuantas misiones de dar palizas o matar gente porque han mirado mal a mi chica. A Vlad le matan porque quizá ha tenido un lío con Mallorie, y ella parece resignada a estar con Roman. Y bueno, si eres homosexual tampoco es que este juego te trate muy bien: hay una misión de tener una cita con un gay para darle una paliza y luego está Florian, que te lo venden como si fuera el traidor que mató a los amigos de Niko hasta que te lo encuentras y… Pues supongo que con tanta pluma no puedes coger un arma. **[Despacho]** A ver, *GTA IV* es un juego de 2008, han pasado **[zoom, eco]** doce años. **[Despacho]** Éramos distintos entonces; no queréis saber el asco que yo daba en 2008. Es hijo de su tiempo, pero eso no quita que toda esa mierda siga ahí. Y la explotación laboral… Buscad la demanda entre Leslie Benzies y Rockstar. Es muy divertido. Pero bueno, esto es como el análisis de *San Andreas*: es bonito encontrar estas nuevas lecturas. Hacen que el medio sea más emocionante, que podamos redescubrir y entender de nuevas formas el videojuego. Y a ver, qué, ¿ahora mi canal va a ser de *GTA*? No. Sólo quería analizar estos dos juegos, y no tengo planes de volver a *GTA V*. Pero… podéis hacer este sueño una realidad si contribuís a Patreon por sólo cinco dólares POR FAVOR NECESITO DINERO