.Hola, niños. [*SW III*, imitando] “¿Habéis oído la tragedia de Niko Bellic, el esclavo?” “N… ¿no querrás decir ‘Niko Bellic, el eslavo’?”, “no, niño, no me has entendido”

.*GTA San Andreas* había dejado al público con ganas de más. Había llegado la nueva generación y todos queríamos saber de qué era capaz Rockstar con la nueva tecnología: habíamos visto los *spin-off* de *Liberty City Stories* y *Midnight Club 3* y *Bully* y *Manhunt 2*, pero [el meme] ¿dónde está *GTA IV* a ver que yo lo vea?

.Entonces Rockstar decidió dar el salto a la nueva generación con… *Bully: Scholarship Edition*. OK, no, tenía algo nuevo para la generación: el… *Table Tennis*

.OK, llega *GTA IV* en abril de 2008, y en Rockstar saben que están volviendo por la puerta grande. “PAPÁ HA VUELTO, ZORRILLAS”

.Si con *San Andreas* decía que ha envejecido, *GTA IV* sigue jugándose de maravilla, más aún pensando en el salto generacional

.Me encanta lo físico que se siente este juego. Todo es muy tangible: la manera en que se mueven los coches, cómo todos los personajes están atados al motor Euphoria. Parece un mundo realmente simulado

.(se choca el coche) ¡Oh, es que hasta los choques son más bonitos, escuchad lo crujiente que está el cristal!

.Las armas y los objetos ahora caen al suelo; no son ítems de videojuego sino objetos físicos en el mundo. Para robar un coche, Niko a veces tiene que romper la ventana

.Y hablando de armas, los tiroteos ahora no dan ganas de ahorcarse: *GTA IV* sigue la tendencia de *Gears of War*, con un botón para pegarte al parapeto y un sistema de *stop-and-pop*. Además, Euphoria hace que dé gusto disparar a la gente: realmente sientes que estás haciendo daño

.Ahora que lo digo en voz alta, esto no suena tan bien

.Ya que estamos hablando de gráficos: NO HAY INSTANCIAS. Abres una puerta y ¿qué hay al otro lado? LA CALLE (salgo a la calle en la vida real: “¡OH DIOS!”)

.Con Carlos: “Parece que te gusta mucho *GTA IV*, ¿eh?” “Ah, sí. Me encanta ese juego, es pura ideología.” Me rasco la nariz. “¿Qué, tienes un virus?” “No, no, es sólo que… Está volviendo a pasar…”

.*GTA IV* tiene un enfoque distinto al de *San Andreas*, y esto se ve en los detalles. Apenas hay radios asociadas a un grupo. Ahora la competición es por el mercado, no por la identidad. La mayoría de lugares no tienen un coche asociado y, lo peor de todo, no hay un tema que me conquiste tanto, pero está LA PUTA INTRO DE DJ PREMIERE EN THE CLASSICS 104 ME CAGO EN MI PUTA VIDA

.A ver, es que también *San Andreas* es de las mejores selecciones musicales que se han visto jamás en un videoj-[comienza a sonar *The Hood Would Take me Under*] AH MIERDA OTRA VEZ NO ME PERSIGUE

.CJ era un individuo. Niko es una pieza en el engranaje

.No puedes comprar propiedades ni personalizar tu coche. El punto de guardado importa menos: puedes cargar las misiones si fracasas y morir no quita tu equipo

.Consigues nuevas casas conforme avanza la trama: refleja el progreso de Niko

.Los nuevos sistemas que te invitan a interpretar

.Pulsar A/X para correr y el GPS son dos cambios pequeños pero BRUTALES

.Las cabinas de peaje te obligan a hacer cola y sufrir el tráfico. Si juegas en PC y lo pones todo a tope, el tráfico es insufrible. Me encanta

.Puedes tomar el transporte público

.El taxi como medio para evitar que robes coches. El primer amigo que desbloqueas, Roman, te da taxis gratis

.Casi todas las casas en *San Andreas* tenían garaje, pero ahora tienes la zona de aparcamiento frente a la puerta de tu casa. Es un incentivo mucho mayor y más directo a que, si tienes un coche, te lo quedes lo más posible

.La ciudad se siente más viva incluso que en *San Andreas*

.Puedes ir a cibercafés y entrar en internet, que tiene un montón de páginas, algunas de ellas ocultas del buscador estándar. Puedes ir haciendo click progresivamente y pasar de una página a otra y parece que no termina nunca

.Si revisas el correo, puedes ver un mensaje de la madre de Niko preguntándole qué tal le va la vida

.Esto es algo que me frustra mucho: HAY páginas donde se venden coches, pero NO PUEDES COMPRARLOS. Y HAY concesionarios de coches de lujo, pero NO PUEDES COMPRARLOS. A menos que tengas el descuento de los cinco dedos BABYYY (tiro un coche por la ventana)

.Puedes sintonizar la televisión y ver varios canales con contenido original y de calidad inmensamente cuestionable

.Puedes ir a cabarets para ver espectáculos y a clubs a escuchar monólogos de algunos cómicos, y también de Ricky Gervais

.El cambio de enfoque con el móvil: ahora es una línea de contacto real. No sólo recibes llamadas para avanzar en la historia, sino que puedes llamar o ser llamado para salir con gente. Al menos en ordenador parece que se ha parcheado porque la gente me llamaba muy poco (quizá fuera porque voy en taxi), pero me gusta porque es una señal de que Niko vive en un mundo mayor que él mismo

.Más que nunca, esta es una épica criminal, no por el alcance, sino por su manera costumbrista de lidiar con el día a día

.*GTA IV* y el sueño americano

.Niko emigra pensando que podrá encontrar una vida nueva, que el césped es más verde en otras partes. La imagen que se nos vende de los EE.UU. de prosperidad, del centro del mundo. Entra al sistema, te va a gustar. Luego llega la realidad

.*Fievel*, “¡no hay gatos en América!” Corte a que sí hay gatos

.Roman y Vlad son las dos caras del sueño: Roman cree que lo puede lograr, es parte de ese porcentaje que se ha creído que puede llegar lejos pero está claro que no va a llegar a ninguna parte, y aun así sigue soñando. Vlad cree que es un triunfador: se aferra a lo poco que tiene y considera a los demás “plebeyos”

.Niko intenta vivir su propia versión de la “normalidad”, pero es difícil: la casa es una mierda y, cuando intenta tener una cita con Michelle, no sabe funcionar. Cuando decide ir a la feria, lo que podría ser un reducto de felicidad, lleva un tiempo cerrada

.Hay muy poca gente “americana” que conozca Niko. Ni siquiera es un caso *Gran Torino*, de migración integrada: es una diversidad muy evidente, segmentada por barrios y por acentos. Sus primeros contactos son de Europa del Este (Vlad, Roman, Faust) o jamaicanos (Little Jacob). Hablan idiomas sin raíz latina; es imposible comprenderlos. Hasta Jacob y Badman hablan patois jamaiqueño, que suena a inglés pero no lo es

.¡Coño, de aquí viene “bomboclaat”!

.El primer “estadounidense” al que sirves es Brucie Kibuz (un apellido más estadounidense que la tarta de manzana), que es un farsante que vive de vender una imagen inflada de sí mismo

.Los siguientes estadounidenses que conoces son Manny Escuela y Elizabeta Torres (latinos, población marginada y utilizada como mano de obra barata) y después Playboy X y Dwayne [el niño bailando, “¡Dwayne!”] (afroamericanos, población sometida a la esclavitud y ahora víctimas de discriminación)

.Los McReary ni siquiera son británicos: son IRLANDESES, que siempre se han visto oprimidos por la corona inglesa y tuvieron que migrar a los EE.UU. por la hambruna de la patata

.Los personajes que te dan misiones duran muy poco. No sólo me refiero a que te den pocas misiones, sino que… [le pegan un tiro a Manny]

.Son muertes muy poco ceremoniosas. Sin últimas palabras, sin pausas dramáticas. Un disparo y has muerto

.Niko significa tan poco que la mayoría de decisiones no cambia su vida. Da igual qué hagas y a quién mates durante casi todo el juego. La decisión sólo está en la cabeza de Niko (*IT’S ALL IN YOUR HEAD*)

.También no es sólo eso, sino que Niko no encuentra la paz de ninguna manera. No hay una redención para él, la vida sigue

.Hay misiones que se te imponen e interrumpen lo que estés haciendo. Da igual tus planes: toca actuar, porque el mundo es mayor que tú

.Mientras vas a una de esas misiones, quizá sintonices The Journey, donde puedes escuchar *Pruit Igoe*, de la BSO de *Koyaanisqasti*: una película sobre el descontrol de la vida moderna.

.El capitalismo es voraz

.La historia de *San Andreas* iba sobre CJ. La historia de *GTA IV* va de a quién sirve Niko. La motivación de Niko es “si me pagas, yo hago”. Estás, literalmente, trabajando para otros, y el juego lo plantea todo con la rutina de un trabajo.

.Muchos describen a Niko como “frío”, lo cual le sirve para sobrevivir en este entorno, pero cuando Roman le llama “frío”, eso revela lo mucho que se ha alejado de su humanidad

.La escena del secuestro de Grace Ancelotti, por qué me gusta tanto

.En efecto, la mayoría de gente a la que sirves son explotadores que se aprovechan de sus trabajadores, a quienes ven como recursos para ser utilizados. Pegorino explica que sólo se interesa por sus trabajadores cuando les ve como una amenaza

.Dwayne parece el reflejo de lo que Niko teme ser: alguien hábil, con código, pero que acaba en lo más bajo después de ser traicionado. Ahora Playboy X, su Dominik particular, vive la gran vida e intenta matarle

.En *San Andreas* el dinero encerraba a CJ. En *GTA IV*, por mucho dinero que gana Niko, nunca es realmente libre. Todas las misiones pagan, pero nada termina el ciclo en que ha entrado

.El dinero no va a devolverle a sus muertos, no va a ayudarle con su venganza

.El capitalismo lleva a una sociedad de caretas, de fake it till you make it

.El conductor de Roman. Menudo pieza; te vende que se está dando la gran vida pero es un tarado conduciendo un taxi para un tío que no sabe hacia dónde va

.Manny Escuela es un farsante que se cree el héroe de la calle pero está claro que es, ante todo, imagen

.Playboy X se cree el rey del mambo pero es un cobarde. A pesar del apartamento en el que vive, siempre está hablando de “lograrlo” y abrirse a nuevas vías de ingresos

.Brucie. Simplemente Brucie

.Ni siquiera al “conseguirlo” puedes estar tranquilo. La esposa de Faustin explica que no le deja beber té porque cree que les hace parecer inmigrantes y Pegorino está paranoico perdido porque, hasta en la cima, todos quieren matarse

.Las cadenas de mando que hay se vienen abajo enseguida. Mikhail no dura nada antes de que Dimitri le mate, y nadie parece estar satisfecho con lo que tiene

.La última sección del juego gira en torno a un conflicto entre varios grupos mafiosos por el control de unos diamantes. Es perro come perro; hasta la venganza de Niko y su situación quedan a un lado porque lo importante es ver cómo el sistema inevitablemente se viene abajo y, para que unos suban, tienen que pisar antes a otros

.La escena de Darko Brevik y por qué es BRILLANTE: matarle no significa nada, no va a devolver nada a Niko. Para nosotros este tío no es nadie, y además lo que ha hecho es lo que Niko lleva haciendo todo este tiempo: mató por dinero, y ni siquiera tanto dinero.

.No quiero comparar esto con *The Last of Us 2*… PERO

.Niko no puede ganar en este juego. No es que mates a una persona y todo termina: ha perdido algo. El sistema le devora

.Al final de la historia, vuelve a sonar *Pruit Igoe*.Pasados los créditos, Niko dice “así que así se siente el sueño. Esta es la victoria que buscamos”

.Deberíamos hacer un inciso para hablar sobre las mujeres que rodean a Niko y Roman.

.Matan a Vlad porque quizá se está acostando con Mallorie

.La relación de Niko y Kate. Entiendo que él pueda verla como una pareja en potencia, pero la HISTORIA la trata como si no tuviera opción y es una frígida por no querer acostarse con Niko.

.Y bueno, Michelle siendo una policía

.Con Faustin tienes que matar al novio de su hija porque es su novio

.También Florian/Bernie, que es un personaje con pluma pero sin gracia… A ver, que luego supongo que Gay Tony está más desarrollado. Pero Florian.

.Es que ya por sus manierismos te están indicando que es inofensivo porque tiene demasiada pluma como para saber agarrar un arma. Qué es esto

.La misión *Out of the Closet*, en la que tienes que hacerte pasar por gay para darle una paliza a un homosexual que debe mucho dinero a Brucie

.Que a ver, este es un juego de 2008. Yo era básicamente un incel en 2008

.¿Todo lo que he dicho es cierto? *Annie Hall*, la escena de McLuhan

.Lo siento, voy a seguir haciéndome pajas con los videojuegos y no podéis detenerme

.¿Por qué no has hablado de *Ballad of gay Tony* y *The Lost and The Damned*? Yes

.Y ahora… ¿qué? ¿Este va a ser un canal de *GTA*, ahora toca volver a *GTA V*? [risas] No tengo planes, pero podría hacerlo si me PAGARAIS EN PATREON