

## GENERAL

Hola, chicos, aquí "Dayo GTA subo un vídeo cada..." [fecha de *GTA IV*] Eh...

OK, *gamers*, advertencia de contenido: voy a hablar de los temas que trata *GTA V*. Voy a decir esta palabra ["capitalismo"]. Voy a hablar de cosas feministas [de cerca: "les doy la razón"]. Voy a ser tan políticamente correcto que, si hay un profesor viendo esto ahora mismo, le va a dar un positivo a mi cero.

*El lobo de Wall Street* es una gran película. Hay mucha gente que la ha malinterpretado, porque es una obra grandilocuente y con espíritu Gucci, pero es una exploración que nos invita a enzarzarnos con sentimientos oscuros de deseo, envidia y crítica hacia lo que hace Jordan Belford. *GTA V* creo que simplemente hace lo primero, pero sin lo segundo

Empiezas la historia por todo lo alto y... [clip] vaya, no sabía que Michael podía morir en el prólogo, qué cosas

*GTA V* es una obra de exceso y ambición. Mientras que, hasta ahora, sí, el equipo se lo quería currar siempre y darlo todo, pero parecía enfocado en alguna dirección, aquí simplemente quieren que el mundo lo sea todo y con todo. Hay personalización, hay canales, hay absolutamente todo lo que ha habido porque, si no, se pierde algo, eres menos, no es una secuela. Hay que poner toda la carne en el asador

También esta es la primera vez que Rockstar realmente cuenta historias con sus misiones. Que oye, lleva mucho tiempo siendo así y ahí está *Red Dead Redemption* y tal, pero el uso de *scripts* y la posibilidad de cargar partida directamente y que te lleve a un punto de control en vez de reiniciar toda la misión habla sobre cómo ha cambiado la forma de diseñar de Rockstar. De nuevo, menos misiones "tú verás" y más segmentos de una historia

Hay veces en que suena música del juego dentro de las propias misiones

La ambición de *GTA V* se vierte por todas partes: puedes tunear coches, puedes comprar y TUNEAR tus armas. Hay peluquerías y tiendas de ropa, hay de TODO

Por supuesto, cómo olvidar aquella [crítica](#)/canción de Leigh Alexander

*GTA V* es lo que la gente piensa cuando piensan en *GTA*

Es decir, los programas de televisión en *GTA V* son horribles, pero tampoco puedo venir aquí y fingir que los programas de *GTA IV* eran la hostia

En base a los diálogos de Michael, podríamos casi decir que este juego va sobre el hartazgo, la fórmula gastada. Como Michael le dice a Franklin una vez le rescatan, llega un punto en que tus piernas ya no dan, no puedes correr. Podría ser un reflejo de cómo la fórmula *GTA* ya no sirve o tiene que ser más, pero es simplemente diálogo, frases sueltas

Al final, *GTA V* es el juego ideal para montar un servidor de rol, y no me extraña que haya tantísimos con este juego: va más allá de su popularidad, es cuestión de la solidez en sus mecánicas y su apartado técnico, además de su escala

¡Hey, el atraco a un banco en el que el grupo sale con armaduras está basado en un atraco real!

El juego hace un uso extraño de su propia escala: a veces, atracar un furgón blindado es una gran operación. Otras, un furgón blindado es algo que hay en la calle y si quieres puedes ir a por él. Tú sabrás. A veces, atacar un edificio es cuestión de cuidadosa planificación, pero otras te armas hasta los dientes y a tirar millas

Quizá a veces vendría bien recordar que *HEAT*, una de las grandes inspiraciones de *GTA*, no es *John Wick*. La película dura 172 minutos, de los cuales su tiroteo más icónico apenas ocupa 15.

Se calcula que el desarrollo de *GTA V* ha [costado](#) 137 millones de dólares<sup>1</sup>

## DOCUMENTACIÓN

### SWEET, Sam (2013) – [Idling in Los Santos](#)

*GTA V* recaudó más de 800 millones de dólares en sus primeras 24 horas

El trabajo de investigación de más de 100 días en Los Ángeles tomando fotos y demás *“es único en el sentido de cómo no se llevó a cabo para documentar un espacio real. En vez de eso, se recolectó para crear una versión extremadamente realista de Los Ángeles que no existe. El mapa de Los Santos es familiar pero sus contenidos están condensados.”*

*“La masacre en Los Santos ahora se siente menos fantástica que su total libertad de movimiento. En Los Ángeles puede llevarte medio día ir de una punta a otra de la ciudad. En Los Santos puedes ir a la playa en segundos, sumergirte por capricho, pasando horas mientras exploras el fondo submarino [...] Después, puedes robar un helicóptero que te llevará a una cadena montañosa al norte de la metrópolis [...] Esta forma de cirugía plástica geográfica parece chocar con la obsesión de la franquicia con la verisimilitud. Los Santos no es una ciudad real; es la Los Ángeles de los dramas policiales y películas de atracos y vídeos musicales, una carta de amor a la Los Ángeles sintética de la imaginación”*

[El director de arte encargado de Los Santos, Aaron Garbut] y su equipo *“han trabajado muy duro para asegurarse de que los jugadores de *GTA V* no vean nada aburrido. Los trechos de ciudad repetitivos e inanes, que son tan integrales para Los Ángeles, simplemente han sido eliminados.”*

### STUART, Keith (2013) – [Grand Theft Auto 5: Rockstar’s Dan Houser on Los Santos and the future](#)

[Forma parte de una entrevista con Dan Houser]

[Hablando sobre el planteamiento de la ciudad y cómo mezcla ideas de *GTA* y *Red Dead Redemption*] *Las zonas rurales están mucho más desconectadas de las ciudades, y aquí se hallan muchos de los quiebros sociopolíticos. Tenemos el campo con todo el placer y el miedo que induce en los EE.UU., y también tenemos la ciudad,*

---

<sup>1</sup> SINCLAIR, Brendan (2013) – [GTA V dev cost over \\$137 million, says analyst](#)

*con todo el placer, miedo y depresión que induce. Tener la posibilidad de jugar con ese contraste es muy interesante*

*Lo que están haciendo [los diseñadores de niveles] es muy complicado, todo por lo que tienen que preocuparse. Tienen que darle vida a una buena parte del mundo, hacer que todo funcione como debe, crear zonas que parecen creíbles pero que funcionan bien para el gameplay y establecer buenas carreteras para persecuciones en vehículo y zonas para tiroteos. Tiene que estar planificado pero parecer orgánico; tienes que capturar la esencia de lo que realmente tiene una ciudad, pero en una zona mucho menor.*

*Recuerdo leer una crítica de GTA IV en la que decían que podías estar en una cita o haciendo cualquier cosa y entonces aparece un anuncio ridículo fuera de la ventana y corta el rollo. Pero así funciona el mundo, o el mundo moderno, o el mundo postmoderno, como quieras llamarlo. No puedes huir de esto y nunca va a reforzar cómo te sientes; ahí el juego está haciendo muy bien lo que se supone que debe hacer.*

*La verdad es que las misiones estructuradas – que te den una tarea para completarla – son como la vida. En un videojuego, cuando haces misiones, estás haciendo un trabajo, y en el mundo abierto haces lo que quieras. Para nosotros es la mejor manera de replicar esa estructura y la falta de estructura, de vida. No veo por qué deberíamos deshacernos de [el diseño de misiones tradicional]*

*Lo cierto es que todo lo que es [que los amigos te llamaran en GTA IV] desde un punto de vista mecánico, es una manera de darte a alguien con quien hacer los minijuegos, y eso te da contexto. Eso es todo. Pero es una de esas cosas que criticaron un montón de GTA IV y nunca he terminado de entender por qué. Se habló de eso más de lo que esperaba*

*[En GTA V hay] un montón de criminales, pero espero no haberles glorificado demasiado. Intentamos que las cosas se sientan reales, queremos rebajarlo.*

*La verdad es que no hemos pensado en [tener a un personaje femenino jugable]. No digo que no pudiéramos o que no fuéramos a hacerlo. Este set de personajes se nos ocurrió: no fue “tenemos X e Y, así que necesitamos Z”, no queríamos llenar una lista. [...] No lo veíamos natural para este juego pero, desde luego, con un futuro juego que sea adecuado, con los temas correctos, sería fantástico. Pero con GTA V esta era la cosa orgánica que surgió, estos eran los personajes que presentarían los temas en los que queríamos pensar*

### **STUART, Keith (2013) – [Grand Theft Auto 5 – Inside the creative process with Dan Houser](#)**

Según Houser, el motivo por el cual GTA IV era tan distinto se debe a que “tras San Andreas, con el salto a la alta definición, queríamos centrarnos en hacer algo muy compacto; además de todo lo demás, no podíamos hacer más que eso – debido a las complicaciones de simplemente hacer un juego en HD en aquél entonces. Ahora queremos hacer algo con un enfoque mucho más amplio porque tenemos un mayor entendimiento de la tecnología y queríamos utilizarla para

*poner un gran paisaje y un montón de exteriores. Ese fue el primer atisbo de un concepto”*

Otro motivo por el que la ciudad ocurre de nuevo en Los Ángeles es *“porque no lo habíamos hecho como Dios manda. Hicimos San Andreas, pero LA era sólo una pequeña parte – era una sección de tres pequeñas aldeas unidas por zonas de campo chulas – así que sentimos que podíamos hacer algo que fuera muy distinto.”* Otra razón es que *“LA nos da el campo de California del Sur, que es espectacular y bueno para la clase de juego que queríamos hacer”*

El punto de partida para los personajes vino de *GTA IV* y *Read Dead Redemption*: Niko y Marston *“son odiseas de un jugador. Tenían un alcance épico. Pensamos qué podríamos hacer con un jugador que fuese mejor que eso. ¿A quién vas a seguir o creer o no creer siendo Franklin? Ese proceso puso la historia en marcha y la trama evolucionó con el pasado y futuro de los personajes. [...] Siempre que tenemos al personaje principal y su cosmovisión, si estamos haciendo un buen trabajo y es lo correcto, entonces lo demás... Quiero decir, quizá el final necesita un poco de trabajo y algunas cosas que lo empujan – pero la sensación general de la historia debería ser orgánica para nosotros”*

Según Houser, han intentado alejarse de sus esfuerzos por canalizar su cultura cinematográfica desde *San Andreas*. *“Creo que se debe, sobre todo, a que sentimos que queríamos decir algo que no fuese sobre películas sino sobre el mundo mediático en general. También, cuando haces algo sobre los 80, quieres hablar sobre las obras de los 80 tanto como cualquier otra cosa, pero con algo como 2008 o 2013 siento que estamos tan equipados como cualquiera para decir algo. Ya no nos parece relevante [hacer pastiches de películas]. Estuvo bien mientras duró, pero ahora queremos hacer algo nuestro”*

Houser parece evadir tratar los temas del juego de frente: *“a nosotros nos corresponde hacerlo lo mejor que podamos – no nos corresponde necesariamente predicar lo listos que somos, lo progresistas que somos o lo sofisticados que somos. [El videojuego] es nuestro lugar para hacer cosas que sean tan buenas como podamos”*. Habla en términos ambiguos: *“Espero que estemos vadeando aguas que no se han vadeado antes y encontrar una forma de hacerlo cada vez mejor. Y no hablo sólo a nivel de guion, sino técnico en el sentido de cómo utilizamos las cámaras para meterte y sacarte de una cinemática, la relación fluida entre cinemáticas y el juego, cosas del estilo”*

Más adelante, Dan Houser explica cómo *“la presencia del autor debería ser hands on en el sentido de determinar la interpretación. Si no, no es ni remotamente sofisticado. ¡Pero tampoco quiero decir que nosotros seamos sofisticados!”*

### STUART, Keith (2011) – [GTA V: Rockstar promises ‘bold new direction’](#)

Cuando el juego estaba recién anunciado, entre sus pocas declaraciones, Rockstar dijo que el juego iría sobre la persecución del ‘todopoderoso dólar’

## STUART, Keith (2012) – [Grand Theft Auto V preview: the inside story](#)

Dan Houser explica que el juego tiene tres protagonistas *“en parte para hacer algo nuevo. También, en parte, era porque, llegados a este punto, estábamos desarrollando los dos episodios en DLC de GTA IV y pensamos, vale, las partes en las que estas historias se entrecruzan están bien, así que ¿por qué no lo hacemos en un juego? Así que venga, tenemos varios personajes. Con Michael queríamos este tipo mayor que todavía es duro, pero se ha jubilado. Es una gran manera de empezar un juego, al final. Eso parecía refrescante. Franklin se nos ocurrió a continuación porque queríamos un personaje más joven para que pudiera ser el tipo a la alza en contraste con el tipo a la baja; podrían ser el uno el mentor del otro. Y, en cierto sentido, supongo que Franklin es como el protagonista tradicional de GTA. Y entonces, de pronto, se nos ocurrió la idea de hacer a Trevor. [...] Tiene unos principios totalmente opuestos a los de Michael, un acercamiento de opuesto directo a lo que significa ser un protagonista en el mundo de GTA. Michael es una persona más de ego y Trevor es más de id, supongo.”*

Parece ser que la influencia de los atracos de GTA V es la misión *“Trébol de tres hojas”* en GTA IV.

También da a entender que otro motivo por el cuál hay tres protagonistas es porque el mapa es enorme y, al variar entre personajes, saltas de punto a punto del mapa

Según Dan Houser, la atención al detalle en el espacio viene de *“una idea de vacaciones digitales: poder explorar espacios que no existen es una de esas cosas que hacen a los mundos abiertos fascinantes. No es sólo hacer las actividades que hemos seleccionado, es la sensación de estar ahí. Si hemos hecho un buen trabajo, los tiroteos serán divertidos pero también lo será moverte por el mundo en un coche que te gusta escuchando música; si estos elementos parecen consistentes entre sí, entonces estamos en el buen camino para crear algo chulo”*

Explica Dan Houser que *“utilizamos el entorno para jugar con juguetes que no podríamos tener de otra manera. Al mismo tiempo, utilizamos la historia y el entorno para presentar misiones que puedan ser más extremas. En cierto sentido queríamos que el juego tuviera esa imagen hollywoodiense de ser trascendente; queríamos capturar las historias que habíamos oído en LA en el juego. Si el lugar no nos comunica qué hacemos, no lo estamos usando correctamente”*

Simon Parkin le pregunta a Dan Houser si GTA significa algo: *“Eso espero’ dice entre risas. ‘¡Si no, no tiene sentido! No quiero evitar la pregunta y ser molesto, pero espero que el juego diga un montón de cosas distintas; pero creo que, para nosotros, la respuesta correcta es darle la vuelta a la pregunta y preguntar: ¿qué significan los GTA para ti? No nos corresponde sentarnos y decir, bien, va de esto. Hay un montón de temas que queremos explorar, ya sean la publicidad, los sueños, inmigración, ser un asesino y qué significa; algunos de esos temas funcionarán, la mayoría seguramente fracasarán. Pero no nos corresponde sentarnos y decirlo. Nuestra declaración es el juego”*

## SIMMONS, Alex (2012) – [Grand Theft Auto 5's Unseen Mastermind](#)

Leslie Benzies explica que *“cuando estábamos trabajando en GTA III éramos un equipo mucho más reducido haciendo algo nuevo y experimental. No teníamos ni idea de cómo recibirían el juego, pero creíamos que estábamos trabajando en algo realmente especial”*

Uno de los motivos por los que cada personaje tiene sus atributos y su estilo – incluyendo los *carácter swaps* – es porque, en palabras de Benzies: *“si cada personaje no tiene este punto atractivo el jugador podría encontrar un favorito e intentar jugar sólo como él, perdiendo el bosque por los árboles”*. También explica que eso ofrece distintos acercamientos a una misma misión: *“Un jugador que se queda atrás y juega como un francotirador durante toda la misión tendrá una experiencia muy distinta que la de un jugador que permanezca cerca de la acción o un jugador que cambia entre ambos sobre la marcha”*

En efecto, tener varios personajes también sirve para cambiar la relación con el espacio. *“Un personaje puede tener un ambiente de misiones que les lleve al campo; si el jugador decide que quiere hacer algo distinto, pueden cambiar a otro personaje y volver a la ciudad listos para empezar su próxima misión. Tener a tres personajes permite que los jugadores exploren todo el mapa sin tener que preocuparse por conducir todo el camino hasta su próximo objetivo. También, mientras que el campo puede ser más tranquilo que la ciudad, hay muchas cosas por aquí que mantendrán ocupados a los jugadores más curiosos”*

El equipo intenta diseñar los minijuegos para alcanzar un equilibrio entre accesible y profundo. *“No todo el mundo disfruta de un simulador de tenis o golf plenamente desarrollado, así que intentamos mezclar profundidad y accesibilidad; no queremos que el jugador se pase horas aprendiendo un intrincado sistema de control, pero tampoco queremos que el jugador sienta que estas son distracciones de usar y tirar. No son una parte tan grande del juego, pero ofrecen un cambio de ritmo frente a las persecuciones y tiroteos, y añaden vida a la ciudad”*

## CRECENTE, Brian (2013) – [Dan House on Grand Theft Auto 5, metaphysics and the power of three](#)

Otro motivo que cita Dan Houser para tener tres protagonistas es que *“de pronto habíamos hecho todos estos juegos en alta definición con un solo héroe y queríamos hacer algo distinto en este caso. Realmente queríamos empujarnos y hacer que nuestro público se hiciera preguntas y hacer algo que no fuesen a ver venir”*. Una vez más, cita como inspiración la manera en que los DLC de *GTA IV* se entrecruzan

Por supuesto, otro motivo para hacer una historia con tres protagonistas es ver la misma acción dentro de una misión desde distintas perspectivas. *“Teníamos esta idea de que nuestro objetivo era hacer que la acción estuviera condensada de manera mucho más interesante. También podría darnos estos movimientos espectaculares donde ves una escena de acción divertida desde dos perspectivas diferentes”*

Una última ventaja de poder alternar entre estos tres personajes es narrativa: poder entrar en los zapatos de otra persona y ver una pequeña escena *“es una técnica no narrativa para contar historias que sólo puedes utilizar en los videojuegos. Evidentemente el tono es cinematográfico, pero es algo que sólo pueden hacer los videojuegos. Descubres qué están haciendo y entonces sigues con ello o les llevas donde quieres que vayan.”*

### MCINNIS, Shaun (2013) – [Rockstar North Boss on GTA Online, why the time is finally right](#)

Leslie Benzies da a entender que parte del motivo por el que han seleccionado Los Ángeles se debe a la crisis de 2008. *“Con la economía mundial colapsando en 2008, uno de los lugares más afluentes en el mundo era California, así que uno de los lugares más afectados en el mundo iba a ser California. Era el momento adecuado”*

### MILLER, Greg (2012) – [GTA V: Burning questions answered](#)

Ante la pregunta de si algunos de los cambios del juego son una respuesta a GTA IV, Dan Houser explica que *“no creo que hiciera falta enfocar ninguna crítica hacia el IV. Sólo queremos hacer un juego diferente al IV. El IV estaba genial”*

*“Una de las críticas que creo que era válida de GTA IV era que no te dábamos suficientes cosas en las que gastar dinero, dadas todas las maneras que había de ganarlo. Queremos un montón de juguetes con los que puedes interactuar en todo momento en la historia. Utilizarlos de distintas maneras. Tener una economía vibrante y una sensación de que el motivo por el que esta gente está haciendo esto, al menos a algún nivel, es financiero”*

El motivo por el que los robos ocupan tanto tiempo es que *“siempre hemos recibido muy buen feedback de estos atracos al banco cuando realmente no les hemos hecho justicia. [...] Queríamos hacer que se sintiera como un robo, pero algo genial. Queríamos que el hecho de robar fuese más divertido”*

### GIFFORD, Kevin (2012) – [GTA 5 writer explains the decision to develop for current gen consoles](#)

Según Dan Houser *“había cinco factores clave para este juego. Uno, debería tener un mundo enorme. Dos, tiene un montón de objetivos que debes lograr. Tres, la cantidad de misiones de robos que hay repartidas por el juego aparte de la historia principal. Cuatro, los tres personajes jugables; cinco, el multijugador completamente nuevo”*

Dan Houser resume a los tres protagonistas como *“maestros en la avaricia, la ambición y la locura”* y define a Trevor como *“el maníaco que no es un hipócrita”*

## LIBROS

### BAILES, Jon (2018) – Ideology and the virtual city

Hay que tener en cuenta qué pasa por “sentido común” y replantearse las cosas, porque *“algunas ideas están tan ligadas a nuestros procesos culturales y estructuras institucionales que quizá nunca se nos ocurra que son cuestión de perspectiva”* (p. 1) Este “fondo” cultural *“se reproduce sin intención ideológica”* y *“varía de sociedad a sociedad y dentro de las sociedades”*. Para Bailes, el fondo cultural más prevalente es el neoliberalismo (p. 2)

*“¿Qué tienen que ver los videojuegos con nada de esto? [...] La respuesta más simple es que los videojuegos son objetos culturales [...] Si queremos entender cómo la gente internaliza, justifica y se debate con las exigencias del neoliberalismo, son representaciones útiles”*. También hay un componente de *“cómo funcionan en cuanto a fantasías de poder”*, ya que *“obligan al prófugo a trabajar en su escapismo, aunque sea de manera irreal”* y *“funcionan como respuestas ambiguas del neoliberalismo”*, ya que *“al mismo tiempo critican las condiciones sociales existentes y reafirman ciertas asunciones comunes sobre cómo funciona el mundo”* (p. 4-5)

Aunque ninguno de los juegos tratados por este libro *“pretende estar resolviendo los problemas del mundo”*, su manera de enfocar los problemas sociales – ya sea a través de la alegoría o de señalar a sujetos individuales en vez de un problema estructural – hace que sus finales *“no sean del todo satisfactorios”*, ya que *“el ‘fondo’ permanece intacto en su mayoría”* (p. 6)

La manera en que los videojuegos reproducen el neoliberalismo es cómo se plantean como un *“libre mercado”* y enmarcan la realización como algo individual. El fracaso *“se le achaca al individuo: se te ha dado libertad, así que es nuestra responsabilidad alcanzar nuestro mejor yo”*. Así, *“esta idea de ‘libertad’ se redirige a una idea específica de movilidad y adaptabilidad”* donde *“un ‘mal’ ciudadano”* es *“vago e inflexible”*. (p. 15-16)

Para el autor, *“la actitud cínica de GTA V parece emerger de un alto nivel de consciencia social combinado con un pesimismo sin fin”* (p. 38)

El cinismo de *GTA V* es uno que ve *“hipocresía y motivos ocultos en todos los valores oficiales y proclamas morales, y consideran condiciones universales la deshonestidad y el interés personal, así que no hay una alternativa ideal ‘sincera’”*. Así, *“la única elección realista que percibe es o bien explotar la corrupción del sistema para nuestro beneficio u obedecer ciegamente sus estándares morales falsos y ser explotado”* (p. 39)

Citando a Zizek, Bailes habla sobre cómo los cínicos *“se conforman con las expectativas neoliberales de la sociedad”* a la vez que *“mantienen una posición moral propia, al menos en teoría, ya que pueden ver que la explotación y manipulación están*



*mal y aseguran participar en semejantes actividades porque tienen que hacerlo, puesto que todo el mundo lo hace". Zizek, apunta Bailes, elude cómo los cínicos "realmente 'disfrutan' su aparente conformismo reluctante, o lo entregados que están" a lo que hacen y el statu quo. (p. 40)*

*"GTA V retrata una anti-sociedad. No hay apoyos institucionales y la gente sólo se toleran los unos a los otros en la medida en que parezcan útiles" para sus propios intereses. Bailes continúa diciendo que "es crucial, a nivel ideológico, cómo GTA V no presenta esta situación como una pesadilla distópica, sino simplemente como son las cosas". Los habitantes de Los Santos "nunca son amables y no pueden ser más que proveedores de servicios, competidores o víctimas". Así, "la única perspectiva alternativa" en el juego "es el cinismo callejero de sus protagonistas", que "pueden ver con claridad" y "'saben' que la locura a su alrededor es todo lo que hay, así que no les queda otra salvo funcionar en su interior" (p. 42-43)*

*Los personajes de GTA V "vuelven al crimen" con "un tipo de justificación distinta basada en la noción de la autenticidad y el excepcionalismo". Ellos "mantienen un sentimiento de 'honestidad', porque al menos no son hipócritas, como aquellos que utilizan la ley para fingir legitimidad" (p. 44)*

*La sátira del juego "está construida a base de imágenes recicladas" que llevan a "un 'simulacrum' en el sentido de que es una copia de algo que nunca ha existido en la forma que el propio juego existe, precisamente porque el proceso de copiar extirpa los entornos sociohistóricos que inspiraron originalmente a la fuente". En otras palabras, "nos presenta con algo familiar que nos recuerda a hechos y personas reales, pero con un efecto 'depolitizador'" (p. 45)*

*La rebeldía del juego es una cómoda, ya que "todos los elementos en el juego están calculados para ajustarse a la zona de confort del jugador objetivo, y cualquier crítica social no pretende presentar ningún desafío intelectual o ideológico" (p. 46) Así, el juego "toca un amplio abanico de temas candentes a la vez que evita implicarse o tomar bandos que puedan alienar miembros de esa audiencia objetivo masculina" (p. 47)*

## TRAMA

Esta es la primera vez que los personajes no se ven impulsados para entrar en el ciclo de mierda.

Entran porque ellos quieren. Niko quería vivir en paz, CJ había vuelto porque su madre había muerto, pero Franklin quiere ser un pez gordo, Michael quiere volver a sentirse vivo.

Oh, no, el Chef de Trevor es El Xokas

### A veces casi soy buena

La historia empieza muy bien: no sólo empieza con una explosión – literal y figuradamente – sino que refleja tanto la dinámica de juego – *GTA V* va a ir sobre grandes atracos – como de sus temas – gente dándolo todo por intentar hacerse un hueco en una sociedad donde sólo te puedes hacer rico de manera inmoral

Desde ahí, pasamos a Franklin, que igualmente intenta abrirse camino desde lo deshonesto, pero visto de otra manera: roba coches de ricos, pero no le dan nada. Sólo puede soñar con eso

Me gusta cómo Trevor cuenta la historia que hay entre él y Michael y deja ver que él y Brad iban a deshacerse de él antes de que Michael, irónicamente, se deshiciera de ellos

La misión en la que Michael se droga después de ver la clase de yoga es una oportunidad para contar una buena historia. En una de las series o películas en las que se basa Rockstar, esto sería uno de los mejores capítulos porque llamaría la atención sobre la hipocresía del personaje, su situación, cómo han organizado su propio entierro sin saberlo, cómo no saben (o quieren) salir de su ciclo de autodestrucción. Aquí es un breve instante

Ese “casi” viene de cómo Michael tiene drama porque se distancia de su familia por su culpa y su egoísmo, de cómo Trevor es un peligro para Michael, pero la trama se paraliza para dedicarnos a hacer atracos o trabajillos de vez en cuando

Me gusta que Devin West, el gran villano que resulta tener el juego – aunque de aquella manera – siempre está involucrado de manera tangente: él está haciendo *jogging* o yendo a eventos o lo que sea. Es un nuevo rico que ordena que otros hagan mierda, no tiene que mancharse las manos

### ... el resto del tiempo no

Sobre todo a mediados, la historia cae en picado y frena. De pronto los personajes actúan porque sí, por una inercia que no lleva a nada. Michael se involucra con un productor del que es fan, pero no se dice nada sobre su familia. Vuelves a trabajar con Madrazo, el hombre que inició la trama al destruir una de sus propiedades. Franklin hace múltiples misiones de asesinato encargadas por Lester. El juego avanza

porque, en fin, los *GTA* son largos, algo habrá que hacer sin que importe qué es

También en este punto hay otro cambio de filosofía: ya no estás haciendo misiones impulsadas por los propios personajes. No son sus historias, sino los encargos de otros. Vuelves a jugar a los *GTA* clásicos en este sentido, y no lo digo como si fuera algo bueno

Franklin deja de tener sentido una vez la trama arranca. Es un personaje que reacciona, sin un propósito propio, pero tampoco hacen nada con eso, con el vacío del tardocapitalismo, qué significa “haberlo logrado”... Nada. Simplemente está, cada vez más de fondo

Hacen tan poco con Franklin que hasta se me olvida que tiene una chica que le gusta, Tanisha. No hacen NADA con ese material

La narrativa avanza a trompicones: de vez en cuando vemos facetas de los personajes (Michael despierta gritando mientras sostiene una pistola, Franklin revela que se siente vacío al fumar...) pero son retazos apenas definidos que no pueden tener presencia porque ahora toca la nueva misión de turno. Sin embargo, ahí están para generar la ilusión de textura

Michael entra en el mundo del cine y se siente realizado, pero sigue haciendo lo mismo de siempre: antes de que le pongan como productor asociado en una película, mata a dos personas. Todavía no ha vuelto con su familia – les llama al terminar pidiendo que le llamen de vuelta, eso sí – pero la trama ocurre de manera independiente

Cuando Michael se reencuentra con su esposa, resulta que ella TAMBIÉN está hasta las narices del instructor de yoga, pero no ha cortado con él, no discute, no hace nada. Simplemente está ahí y espera a que Michael venga, le dé una paliza con el portátil de una desconocida, ve cómo su hijo le da un pisotón en la cara y se queda ahí, tomando su café de Starbucks tranquilamente, sin considerar las implicaciones que pueda tener esto para la educación de su hijo o si su esposo es un marido abusivo o una persona peligrosa o si ha cambiado o nada – de hecho, ella pide que le den la patada –. Ella tampoco tiene autonomía como para dejar al instructor, simplemente aguanta hasta que otra persona le rescate igual que aguantó con Michael hasta que el instructor le rescatara. Supongo que las mujeres son así

En general no ha pasado nada entre que la familia de Michael se va y cuando Michael vuelve. Nada ha cambiado y la familia le acoge con los brazos abiertos, como si hubiera ocurrido algo, un progreso. Supongo que la cura era peor que la enfermedad, pero el juego lo ve como algo triunfal

Los protagonistas – y, al final, Trevor – acaban obsesionados con el gran atraco, un último golpe que les permitirá jubilarse y tener un atraco en su currículum que nunca podrán superar

Después de que hayan atentado contra la vida de la familia de Michael puedes hacer la misión de preparación para el Gran Atraco porque sí, hay prioridades, pero no son las que creerías

La decisión final, por supuesto, corre a cargo de Franklin, el gran pan sin sal, el mayor mediocre de todos, el sabor vainilla de este juego

Los villanos de la historia (Cheng, Haynes, Stretch) están planteados de manera dispersa. Creía que la historia se centraría en Haynes y Davin West, pero no, hay que encargarse de todo el mundo al final. Y aquí me encuentro yo, recordando cómo *GTA SA* y *GTA IV* tenían villanos muy marcados y memorables

### Cuestión de perspectiva

Cabría preguntarse realmente hasta qué punto variar de personaje a personaje altera nuestra perspectiva, porque sí, hay detalles muy buenos en la transición de protagonista a protagonista y formas en las que el juego nos enlaza a sus vidas y formas, pero no sé si al final son tres perspectivas sobre lo mismo o la misma frase dicha de tres maneras distintas

Quiteman, del chat de Twitch, sugirió que los protagonistas de *GTA V* representan las tres facetas de la saga: Franklin es el *GTA* original, Trevor es la locura de la saga y Michael es el futuro y las novedades – atracos y demás

También esto lleva a problemas, como el hecho de que Amanda no deja de echarle en cara a Michael que se va de putas – otra referencia más a Tony Soprano – La diferencia es que a Tony le veíamos varias veces ir con prostitutas e intentar tirarse todo lo que se mueve, mientras que con Michael esto no es así. No hay ninguna misión de irse de putas, ningún personaje que sea una trabajadora sexual con relación con Michael.

Según me dicen en el chat, hay *character swaps* en los que Michael sale después de un servicio o se encuentra con trabajadoras sexuales diciendo que “hoy no”. Tendré que echar un vistazo

Sea como sea, no puedes cargar a Michael – y al jugador – con ese delito si no hemos sido partícipes en él. Que sí, que Michael ha tenido otra vida antes, pero podría haberse mencionado de pasada. Aquí Amanda insiste mucho en ello

Al final, los tres protagonistas son más obstáculo que impulso para la trama, ya que hay que tenerlos a todos en cuenta y se obstaculizan, tanto para tu relación con el entorno – no conoces plenamente ningún sitio porque cambias de perspectiva constantemente, sin relacionarte con barrios como ocurría al principio de *SA* o *GTA IV* – como para la propia trama – no puedes hacer que el conflicto Michael/Trevor avance si Franklin tiene que hacer una misión en la que cuenta con ambos, por poner un ejemplo

–. La inclusión de los tres protagonistas es sintomática de la filosofía general del juego: “más es mejor”, salvo que no siempre es así

### ¿Misiones o encargos?

Al contrario que en los anteriores *GTA*, aquí las primeras misiones se hacen por voluntad de los propios personajes. Vas a tu casa a hacer cosas por ti mismo, sin una presión externa. Son sus vidas, sus deseos. A veces incluso los personajes se “hacen misiones” entre ellos, como es el caso de Franklin yendo a casa de Michael al principio

La primera misión que haces para otros es la de Lester, luego la del FIB. Casi todas las misiones son de los personajes actuando por si mismos, o bien dándose misiones entre ellos, pero esta es la primera vez en un *GTA* en la que los personajes no cumplen órdenes de otros

### Trevor, mi puto hijo de perra

Igual que Sheldon me parece la gran invención de *The Big Bang Theory* (aunque también tenemos a Abed de *Community* para ver cómo se hacen las cosas bien), Trevor siento que merece un juego mejor. Es un personaje de pulsiones y contradicciones cuya lógica sólo entiende él mismo, y precisamente eso le hace muy apto para sobrevivir, aunque a su manera, en los entornos que maneja. Tristemente se convierte más en un icono que en un punto de reflexión, otro Joker más para ser malinterpretado

Me gusta la vulnerabilidad y cercanía que puede tener Trevor, sobre todo porque eso le hace todavía más peligroso, ya sea por cómo se acerca a la gente para herirles o por cómo eso le da más energías para luego matar a todo el mundo

Trevor tiene el único chiste que me ha hecho reír: “he dicho algo bonito, no caro” después de dar siete dólares en billetes de uno

También, a ver, que Trevor esté abusando sexualmente de Floyd no es que sea plato de mi buen gusto. Tampoco me va cuando Trevor se pone en plan acosador en general (aunque Trevor ligando mal puede funcionar)

### En sincronía con el mundo

Esto ya pasaba en otros *GTA*, pero me gusta que el juego ajuste el clima e incluso la hora del día a ciertas misiones para darles la carga dramática que merecen y no sean momento random interrumpido por una luz mal puesta. Hay mayor planificación en el buen sentido

Me gusta cómo juega Trevor con la música de su coche, ajustando la radio a canciones que piensa que encajan más con la situación. Es, en cierto sentido, un juego con la cuarta pared que le da una dimensión más interesante a su personaje

## Tardocapitalismo y exceso

Los tres protagonistas se encuentran en etapas distintas de su relación con el tardocapitalismo: Michael se lo ha pasado, Trevor lo ha perdido y Franklin está dando sus primeros tumbos

La casa de Franklin está cerca del barrio de CJ, pero tiene un punto dramático: puedes ver los rascacielos del distrito financiero. Siempre que vas a por tu coche, están ahí, burlándose, casi desafiándote, llamando la atención sobre el increíble desnivel que existe entre él y los más pudientes

Lo más triste es que Franklin está anhelando. Ha abandonado la vida de la banda porque veía que eso le llevaba a ninguna parte y ahora está encerrado con Lamarr haciéndose el duro y robando coches. Sólo puede rozar lo que tanto desea, y dice que todos son idiotas pero el que está ahí es él.

Ah, pero el problema de Franklin no es que esté metido en una vida de pandilleros: es que está metido en la MALA vida de pandilleros, con los CGF y Lamarr. Lo que necesita es entrar en la vida buena de pandilleros de verdad con Michael. El problema no es estructural sino individual

La escena de Michael volviendo a su casa a salvar a su familia es la paja hacia el lobby de las armas que todos los estadounidenses libertarios y dueños de un AR-16 hace cada día y cada noche, fantaseando con una situación en la que su familia esté en el peligro de muerte justo como para poder salvarlas con esa misma hombría que habían criticado tanto

En *Vice City* había lugares que podías comprar, pero entraba dentro de tus posibilidades conforme avanzabas en la historia (según me dicen, es para la misión final, así que tiene más sentido). Aquí puedes comprar cines, campos de golf y demás, pero tienen precios realistas – hablando de que cuestan millones – pero es un precio tan desorbitado en ciertos casos que sólo puedes comprarlos si participas en la bolsa. Estás obligando a los jugadores o bien a mirar guías para recaudar cifras desorbitadas o a arriesgarse a invertir en bolsa, lo cual es un poco lo contrario de lo propuesto en *GTA SA*.

## Si robamos, bien, si nos roban, mal

Lester habla abiertamente sobre cómo él y los demás van a aprovechar los asesinatos en nombre de vete a saber tú qué bien para hacer inversiones en bolsa y sacar unos inmensos beneficios

Al final de la historia, Devin West se aprovecha del rodaje de un proyecto fallido para ganar dinero con ello. El problema, una vez más, no es el acto en sí – el equipo de Michael ha hecho cosas peores y Solomon, el productor, ha sido cómplice en el asesinato y extorsión de dos actores – sino que quien lo hace no es Michael

Masculinidad, pero no digamos “tóxica”, que suena feo

En un sentido estricto, la trama comienza cuando Michael rompe la casa de la mujer de Madrazo y necesita dinero para pagar la deuda; un gesto de masculinidad tóxica y destructiva. Antes de eso, estaba la escena de Michael escondiéndose en el coche, ese “defenderé a mi familia con violencia antes de preocuparme por cuidarlos” tan de macho

Las consecuencias por perseguir al entrenador de tenis de tu mujer, romper una casa y que venga la mafia mexicana a amenazarte a la puerta de tu propia casa para Michael son... Ninguna. Su mujer le escribe diciendo “bueno, supongo que tendré que pensar en otra cosa, chao, basis”

Sólo los protagonistas tienen derecho a divertirse en sus propios términos. La hija de Michael se junta con gente que graba porno y está mal – ok, también son criminales peligrosos y tal – pero Michael asesina a gente a diario y oye, bueno, es así

Trevor hace estallar la casa de los hermanos O’Neill después de asesinarlos a todos por un asunto de venta de drogas a los chinos y el juego pone cámara lenta mientras él se aleja de la explosión porque *cool guys don’t look at explosions*.

Trevor y Michael persiguen al presentador de *Fame or Shame* queriendo darle una paliza porque su hija se ha querido presentar al concurso y, cuando finalmente le encuentran, le obligan a quitarse los pantalones y bailar. No sé qué va a solucionar eso, pero desde luego los personajes se ríen

HAHAHA, TREVOR LE DICE A UN HOMBRE QUE LE ENSEÑE EL PITO PORQUE ÉL DICE QUE LO TIENE PEQUEÑO, QUÉ GRACIOSO

Trevor habla con Floyd y le dice que su vida es una mierda y su mujer abusa de él. Por supuesto, esto es Trevor siendo Trevor, pero el juego nunca le quita la razón, y la misión termina con que a Floyd le dan una paliza mientras Trevor se marcha. Que Floyd sea patético nunca es rebatido, no hacen algo como Gerry en *Parks & Recreation*

Cuando ya podrían librarse de todo, Michael vuelve a hacer trabajitos para conocer a un productor de cine que le gusta

Los chinos que amenazan y persiguen a Trevor secuestran a Michael diciendo que es la novia de Trevor. Es un chiste muy divertido

Michael le pone *piercings* y tatuajes a Lazlow (que, por supuesto, tiene gritos afeminados) y nadie dice nada. Es un momento de reafirmación y victoria, parte de la misión en la que Michael vuelve a su familia

*El sexo débil, en efecto...*

En general, a las mujeres el juego las trata fatal: los personajes femeninos aparecen como locas feminazis empoderadas en el mejor de los casos (la esposa de Michael, la tía de Franklin), alocadas y posesivas en el peor. Todas sufren o son vistas como

históricas, maltratadas y/o asesinadas, utilizadas como motivos para emascular a los demás, moneda de cambio y símbolo de estatus en un mundo patriarcal

Cuando Trevor va a un prostíbulo y entra cubierto de sangre, las mujeres se acercan como si fueran a servirle. Después de que asesine al dueño del local, ellas no hacen nada. No pasa nada. Las prostitutas están felices o no le dan importancia

Más adelante puedes ir al prostíbulo y encontrarte a Wade con dos *strippers* acariciándole porque, por supuesto, cómo no, qué iban a hacer si no

Cuando sale la tía de Franklin con sus amigas cantando consignas feministas y llega Trevor para hacer que las calle, ahí no me puedes decir que Trevor sea un personaje que se ve bajo una luz crítica. Ese es un momento hecho para decir que Trevor está basadísimo

## Referentes no tan bien pillados

Michael ve a un psicólogo igual que Tony Soprano, pero no lleva a una relación complicada y a una exploración de dónde se encuentra, por qué es como es ni nada así. Simplemente los psicólogos son unos idiotas, jaja, qué risa

Hay cosas de Michael que podrían estar tomadas o bien de *Breaking Bad* o de *Los Soprano*, pero en esas series normalmente hay una reacción a la acción. Hay una crítica, algo que se pierde o se revela sobre la naturaleza triste de sus personajes. Aquí no, son todos la hostia y menos mal que les tenemos aquí

La relación de Michael con sus hijos es un insulto a la relación de Tony Soprano con sus hijos, que actuaban como contrapesos y cuestionaban sus formas y relaciones que había dado tan por sentadas

Siento que *GTA V* se cree esa frase final que dice la esposa de uno de los personajes de *Mystic River* sobre cómo sus hijas se sentían seguras después de que su padre dijera que iba a acabar con cualquier persona que se les interpusiera en el camino. La película lo hace para generar tensión sobre las filosofías chocantes de los personajes y dejar un regusto amargo al final. Aquí lo hacen porque sí, desearían poder amenazar o dar una paliza o incluso matar a quien se interponga en su camino. "Ojalá tener esa fuerza"

## El psicólogo

No os hacéis una idea de la infinita rabia que me da el personaje del psicólogo. Al principio del juego actúa como un sacacuartos, pero puedes visitarle con Michael de vez en cuando. Le hice una visita entradas más o menos 10 horas en el juego y Michael se confesó, tuvo un momento de autorreflexión y estuvo cerca de entenderse, de ver su horror, su hipocresía. Entonces el psicólogo habla y suelta una frase genérica,



dando a entender que ve a Michael como una fuente de ingresos y no un ser humano. Esto es hiriente para cualquier persona que esté visitando a un psicólogo, pero también es hiriente para la propia trama por cómo niega a Michael un *safe space* donde poder reflejarse en el espejo

En *Los Soprano*, que es donde imagino han tomado la idea del psicólogo, Tony hacía visitas frecuentes donde ocurrían cosas. Se hacía preguntas, lo que ocurría en la sesión permanecía a lo largo del capítulo, se desarrollaban relaciones, la psicóloga era un personaje con su propia vida. Aquí, una vez más, han decidido reducirlo al absurdo en el peor de los sentidos

### Cinismo de baratillo

*GTA V* tiene una actitud por momentos que parece ese rollo de “todos son idiotas, pero yo lo soy menos. El mundo es basura, pero yo al menos lo sé” que no lleva a ninguna parte y acaba volviendo al mismo sitio: una arrogancia acrítica, un *statu quo* de la inconsciencia. Jijí jajá, feministas, gente pobre, pero no se hace ni se dice nada. “Al menos no me toca a mí”

Dentro de todo esto habría que tener en cuenta la cultura sectaria de Rockstar, donde, al menos según Kushner, todo el mundo se cree guay y por encima de los demás. Por ejemplo, ahí está el escritorio del “pringado” de LifeInvader, que tiene una elfa “sexy” como fondo de pantalla. Eso es patético. Los machos de verdad follan con prostitutas en videojuegos y luego se quejan cuando dicen que la prota de *GTA VI* va a ser una mujer

La tía de Franklin es patética porque es feminista y sale a hacer *jogging*. Ja. Ja. No como Franklin, no hay nada patético en él.

De base no me parece mal que exista un personaje como Simeon: un migrante europeo que llama racista a los clientes para manipularles, pero no hay nada que le haga contrapeso. Simplemente eso: “es racista, pero lo dice una persona racializada, así que no pasa nada, jaja”. Roman Bellic era patético y podría haber jugado esa carta, pero es que no sólo tenía a Niko, sino que él mismo tenía contrapesos a sus fallos para convertirle en un personaje interesante

Lo cachondo es que, cuando Franklin se encuentra con Michael, este entra a su casa y se encuentra a sus hijos disfuncionales discutiendo y a su esposa liada con el entrenador de tenis (muy original, ja, ja). Dentro de esa escena, Michael ha considerado esconderse dentro del coche que tiene previsto que va a ser robado. No avisa a su familia, no les atiende. No, tiene cosas más importantes que hacer

No sé hasta que punto puedo desligar este juego de su contexto: 2013, en medio de Anita Sarkeesian, a un año de distancia de Gamergate y *doritogate*, con el movimiento reaccionario antifeminista en alza

Jimmy, el hijo de Michael, parece la imagen de [Garfield](#) diciendo “hm, me pregunto para quién es esto”. No sé si Rockstar se cree por encima de esto, o por encima de la audiencia que ellos mismos han generado

¡Jajajaja, la gente que trabaja en las compañías de tecnología como Google o Facebook son todos unos raritos y unos *hipsters*! Hey, ¿sabes que Google sabe dónde has estado? Lo digo en serio, tu móvil tiene un registro de tus movimientos y las redes sociales venden tus datos sobre básicamente todos tus hábitos *online*. Así es como el algoritmo te recomienda las mejores páginas de hentai, pero no, el problema son los *hipsters*, vamos a reírnos de ellos. Por cierto, ¿sabéis que esta venta de datos se ha utilizado para manipular elecciones? En fin, sigamos

Que sí, que luego en la radio hay programas riéndose de otras cosas del sistema, pero qué está en primer y segundo plano también me parece relevante.

Una de las posibles misiones de Trevor es visitar a un compañero llamado Cletus (por supuesto) pillar un rifle de francotirador y disparar a antenas, ruedas o coyotes. Qué bien todo

La pena para los protagonistas no es que haya gente cruel en este mundo que se sale con la suya. La pena es que ellos no son esa gente

Normalmente uno tendría a Trevor como un personaje exagerado, una suerte de Patrick Bateman que refleja lo retorcido que es el mundo, pero siento que, aunque en cierta medida Rockstar ve a Trevor así, le ve más como un George Carlin que dice la verdad que nadie se atreve a decir

Un mundo mejor es posible, pero no sabes verlo

Los eventos históricos, cosas como Occupy Wall Street o la zona CHAZ han demostrado que existen pulsiones dentro de la sociedad que podrían llevar a un mundo mejor basado en formas de apoyo y lejos de las ideas capitalistas

Dentro del cine, la película que se me ocurre que mejor sabe contestar al cinismo individualista de *GTA V* es *Tres Carteles a las Afueras*: es una película que sí, puede resultar problemática y desde luego es rara y sí, igualmente individualista antes que estructural, pero precisamente, dentro de una cosmovisión individualista es capaz de ver que el ser humano es el responsable de que el mundo sea como es, y que las cosas no son así como factor de su propia existencia. El cambio puede empezar en uno mismo

También me encuentro haciéndome aquella pregunta de *Mad Max: Furia en la Carretera*: “¿quién ha destruido el mundo?” El capitalismo es una mierda y el mundo es horrible, pero ¿quién ha sido? ¿Qué se puede cambiar dentro, qué se puede hacer para paliar sus acciones?

¿Quién ha hecho que el hijo de Michael sea así? ¿Quién ha convertido su matrimonio en esta miseria?

También me encuentro pensando en la saga de la guardia de Terry Pratchett, que son libros cargadísimos de rabia y muy críticos con los problemas estructurales de la sociedad. Sin embargo, hay esperanza, aunque sea en la forma de una sonrisa triste, una mezcla incómoda pero muy

satisfactoria de crítica dura y comedia tonta. *GTA V* no parece ser capaz de concebir algo así

#### La escena de la tortura

La escena de la tortura llega de golpe y siento que todo el mundo tiene una opinión sobre ella. No deja indiferente y es muy dura. Sin embargo, no creo que esté bien llevada: el interrogado está dispuesto a hablar desde el principio pero le torturan de todas formas de maneras horribles

En 2013 todavía se podía decir algo sobre la tortura porque, en fin, los EE.UU., pero aquí no siento que digan nada. Te hacen partícipe de la tortura por puro morbo, como las misiones esas de *Call of Duty*, pero al final Trevor ha disfrutado

Recuerdo la escena del secuestro en *GTA IV*, era ATERRADORA. Esto me parece sucio, es morbo y enseñarte algo diciendo “no me puedo creer que estemos haciendo esto, ¿eh?”

#### Sátira floja

La comedia envejece muy deprisa, pero es que esto se siente como *Loca Academia de Policía*: ha envejecido FATAL

Ah, Facebook se llama LifeInvader, eres inteligentísimo

Sé que llegó como siete años más tarde, pero ya me jodería que *Upload*, una serie de AMAZON, o incluso *The Boys*, sean mejores sátiras que este juego

Ah, qué hilarante, Jay Norris de LifeInvader hace el gesto de follar para hablar sobre cómo la nueva actualización de su red te permite “acoplarte” porque eso suena a sexo. Dice “acoplarte” a niños, qué risa

La clase de yoga, me quiero pegar un tiro. Me da que vieron en Rockstar todo esto y pensaron que suena raro y hacen movimientos ridículos y ya está. Hablan sobre alinear el ano y la boca, erecciones juveniles y todo esto intercalado por palabras en hindi, pero me imagino lo muchísimo mejor que sería si la clase hubiera sido de yoga real y que Michael no encajara en ese mundo. Literalmente no encaja a nivel mecánico: tienes que hacer QTEs para superarla porque Michael no corresponde en este universo

#### El mundo de la TV

*Princess Bubblegum* me recuerda a *Girlchan in Paradise* en el sentido de que Egoraptor se esforzó en hacer una buena parodia del anime, su ritmo, su doblaje y demás, mientras que esto es un reflejo de algo que no existe, la imagen de la imagen de cómo otros ven el anime, y desde ahí se hace la sátira.

La cosa es que luego con los anuncios sí hay momentos en que logra encajar todo, pero eso también es porque la publicidad estadounidense a veces es demasiado exagerada

## Un mundo que vive y respira

Cada personaje ahora tiene un vehículo asignado igual que en *Red Dead Redemption* tenías un caballo al que podías llamar en cualquier momento. En un juego donde puedes conseguir cualquier vehículo pulsando un botón, esta forma de dar una propiedad que ES del jugador permite integrarse dentro del propio espacio, además de hablar sobre cómo sientes al personaje y cómo se siente él consigo mismo

Mientras que *GTA IV* se esforzaba en empequeñecer al jugador y hacerle participe de un sistema mayor que él mismo, *GTA V* construye una sociedad alrededor del "yo": ya no tienes que usar el ordenador para navegar, tienes tu móvil. Apenas hay taxis en la calle, pero tampoco los necesitas tanto porque tienes tu propio vehículo, ya no hay un sistema de transporte público, como el metro, pero hay más tipos de vehículos, como bicicletas, quads...

Algo que sí echo de menos es el tráfico. En serio, en Liberty City había MUCHO tráfico y contribuía a la sensación de una ciudad que existe no para ti, sino que tú vives en ella. Había que hacer peajes. Aquí no; hay coches, pero tampoco muchos, no hay peajes, y no me digáis que esto se debe a que no es Nueva York, porque Los Ángeles precisamente tiene una autopista de nose cuantos carriles que suele estar atascada en horas punta

Los personajes ya no te llaman. Mucha gente se quejó en su día con *GTA IV*, así que, en ese sentido, entiendo que quitaran los NPCs llamándote a cualquier hora, pero al mismo tiempo, me gustaba la sensación que daba de un mundo donde eres uno de tantos personajes, y no su centro

OK, a veces sí te llaman, pero no para quedar, sino para dar información o textura a la historia. No es una interrupción de tu rutina sino una aportación a la trama

## GAMEPLAY

### Los grandes atracos

Uno de los puntos centrales de la historia son los grandes atracos que hacen de vez en cuando los protagonistas. Son una oportunidad para tener algo grande, momentos climáticos más locos que la saga hasta ahora no se había podido permitir

También son una oportunidad para ofrecer una falsa estrategia: son mega operaciones en las que debes elegir a un equipo con distintos atributos y que se llevan

distintos porcentajes de la recompensa, además de poder escoger el acercamiento más activo o pasivo. Sin embargo, son lo que son

Hay otras misiones muy intensas además de los atracos (el asalto en helicóptero al edificio de la IAA, por ejemplo) en las que cambias entre personajes y la escala del universo se amplía. Están guays a nivel de cómo meten caña al ritmo y le dan un ángulo más cinematográfico

### Un dinero sin mucha utilidad

Antes de que hayan pasado diez horas ya has hecho tu primer atraco y Michael tiene más de medio millón de dólares en su cartera. El dinero significa poco: está ahí para personalizar tus armas y, sobre todo, comprar lujo, comprar lugares, invertir porque algo tendrás que hacer con eso, participar en el exceso

Qué haces, ¿comprarte armas? El juego ya te las da. ¿Ropa? Los personajes empiezan con varios sets de ropa. ¿Vehículos? Todos los personajes tienen un vehículo por defecto al empezar la historia.

Tampoco es que quiera comprar ropa porque los personajes se visten y cambian de conjunto a lo largo del juego, así que siento que sobrescribo su personalidad

### Diseño de misiones

Aquí hay misiones que parecen responder a los tropos habituales de la época: una misión de francotirador a lo *Call of Duty* con Trevor, una misión de torreta con Michael en el asalto al edificio de la IAA o Franklin en el robo del dispositivo nuclear...

Las misiones secundarias, en general, no se siente como que encajen en este juego. Parece que querían meter contenido por meter y se les ocurrió esto, que encaja de manera más “pura” con lo que ocurría en los anteriores *GTA*: menos excusas, más idioteces. Pero dentro de lo que es *GTA V*, siento que hincha el juego sin aportar tanto.

Ahora las misiones tienen puntos de control dentro de cada una; es una evolución respecto a *GTA IV*, que te permitía reiniciar la misión de inmediato, pero eso, había que reiniciarla por completo – esto viene de *Read Dead Redemption*, que sí tenía *checkpoints*.

El diseño de las misiones de este juego demuestra el lastre que supone para Rockstar si quiere plantear una historia ambiciosa (al menos, así era hasta la llegada de *Read Dead Redemption 2*), ya que su planteamiento libre significa que hay que controlar mucho en qué punto se encuentra cada uno de los tres protagonistas. Seguramente por eso *RDR2* triunfa donde *GTA V* fracasó, porque sólo tiene a Arthur, mientras que aquí hay más platos girando

## Extraños y locos

Las misiones secundarias de Trevor son donde aparecen las masacres de los anteriores *GTA*. En efecto, él simboliza el deje más alocado de la saga

Por otra parte, Franklin hace caso a regañadientes a gente que le dice porque sí que le ayuden con cualquier tontería sin sentido

Una de las misiones de Trevor consiste en, cero coñas, encontrarte con un tío haciéndose pasar por agente fronterizo borracho de poder, ansioso por arrestar mexicanos, y en efecto, sin ironía, pero oye, con muchos comentarios “satíricos”, lo que haces es perseguirles y dispararles con un taser. Ni más ni menos.

## *Eventos random*

Un evento aleatorio es llevar una pareja más salida que el pico de una pala y se ponen a triscar en la parte de atrás de tu coche

Otro consiste en una chica que te pide que le lleves al cartel de Vinewood para darle una sorpresa a su novio, pero él piensa que le está poniendo los cuernos, así que se pone hostil y le das una paliza

## Adiós, rutina

En *GTA San Andreas* y *GTA IV* las primeras misiones te ubicaban en su mundo: el sistema de restaurantes, las peluquerías, la ropa, ibas a los bolos o a ver un espectáculo en *GTA IV*. Aquí vas directo a la acción y la relación con el mundo corre a cargo del jugador

# ESTÉTICA

## Gráficos

A

## Sonido

### Estaciones de radio

Hay una radio Motomami presentada por Rosalía, qué cojones pasa aquí

## Diseño

a