**[Negro]** Silent Hill 2 es un pachinko. [*Min Wahi*] **[*MGS3 Pachinko*]** OK, hay más cosas que son un pachinko: **[cansado]** *Metal Gear Solid 3* es un *pachinko*, **[*Castlevania Pachinko*]** *Castlevania* es un *pachinko*, **[*Silent Hill* pachinko]** pero *Silent Hill 2* es como demasiado meditativo y dramático para convertir esta historia en **[bobo]** pachi, pachi, pachi, pú, y entonces ¡CHANGE! **[risas]** ¡Cambia algo! **[*MGS4*]** *Metal Gear Solid 4* no es un *pachinko*… **[clip]** **[por qué]** …pero da igual, es ridículo. Tiene a Johnny, cuya personalidad consiste en “culo, caca, pedo pis” y hace quedar a Jar Jar Binks como un genio de la comedia. **[Intenso]** Tiene a Drebin, y Drebin tiene un *monke* **[clip, eructo] [*MGS4*]** Kojima no planeaba hacer esto. En un principio iba a producir *Metal Gear Solid 4*, hasta que un día tuvo una revelación y decidió… [Moviendo papeles] **[Rebuscando]** Espera, no fue… **[Obvio]** ¡Ah, sí! ¡Fue por todas las amenazas de muerte que estaba recibiendo por no dirigirlo! [[1]](#footnote-1) [Audio] **[clip, Johnny en el bidón]** **[Sarcástico, neutro, rápido]** Wow, enhorabuena, estaréis contentísimos con el resultado, brav-**[corte] [Claqueta] [Despacho]** Va, basta de tonterías y dar vueltas, que este juego es serio. OK, no lo es, pero lo parecía, ¿sabéis? Fue uno de los juegos más esperados de su día, y tenía esta carga, este clímax que nos iba a dar. [*Six Forty Seven*] **[*MGS4*]** Desde luego, *Metal Gear Solid 4* empieza muy grave: el menú es Snake en un cementerio, todo muy elegíaco, y tiene que serlo porque esto iba a marcar el final de su saga y de Hideo Kojima como director de *Metal Gear Solid*.[[2]](#footnote-2) **[*MGSV*, Ocelot en la ducha]** **[En fin]** Luego pasaron cosas, **[*MGS4*]** pero ahora mismo tenemos a Snake en su punto más bajo. Sólo han pasado unos pocos años en la historia desde *Metal Gear Solid 2*, pero su cuerpo envejece a un ritmo preocupante; cuando baja del helicóptero, le da la ciática, no puede mantener el cigarrillo recto y FOXDIE, el virus que le habían inyectado en el primer *Metal Gear Solid* para matarle, ahora amenaza no sólo con acabar con él, sino que puede convertirse en una pandemia mundial. [Audio] **[Zoom] [Carraspeo nerviso]**

[BSO *MGS4 – Love Theme*] **[*MGS4*]** Esta es una despedida por todo lo alto. Es la primera vez que un *Metal Gear Solid* ocurre fuera de una sola localización, y la historia se mueve por todo el mundo mientras Snake intenta frenar a Liquid Ocelot, **[me voy liando]** que es Ocelot, pero con el brazo de Liquid, así que es Liquid, pero es Ocelot y Liqu…**[frustrado]** ¡por qué es todo tan complicado! **[Cada vez más grave]** La introducción tiene esta música triste e intensa, y el juego comienza con uno de los discursos más citados del videojuego. **[clip, discurso]** Estas palabras fueron un mantra en su día, la peor resolución a la que podía llegar una saga sobre la desmilitarización: una guerra medida y calculada, donde las personas son cifras en el campo de batalla. Más que nunca, necesitamos a Snake. Pero él está cansado. Una vez más, juegan al presentárnoslo: tenemos a este hombre, y está claro que es él, pero tardamos en verle la cara. Cuando llega la revelación, no es el mismo Snake guay que tenía la situación bajo control. Es viejo, está agotado y el mundo al que se enfrenta es uno intimidante, de máquinas a las que las balas no parecen hacer daño. Snake se ha convertido en una reliquia, cosa del pasado, igual que su saga. Y, desde luego, *Metal Gear Solid 4* trata su material como si fuera un relicario, enseñándonos a sus personajes con devoción y sin olvidarse de uno solo, importe o no si encaja ahí: **[Cansado]** “¿Os acordáis de Roy Campbell? ¿Recordáis a Otacon? ¿Os acordáis de Meryl? ¿Os acordáis de Raid-**[corte]** [Audio] **[clip] [Admirando, susurro]** Mi puto padre… **[Jugando en el salón]** OK, pinta bien, hay ganas, vamos a darle, y… **[Intercalo instalación]** Oh, cada acto tiene que instalarse. Y hay seis. Y luego hay diez minutos de cinemáticas, pero ya puedo jug… **[clip] [Salón, cara de circunstancias]** Oh, que hay otra… cinemática y… oh, dios, son 25 minutos de cinemáticas hasta que empiezo a jugar, ¿va a ser así siempr-**[corte]**

[*Khanabat*] **[Poner “cine” en “cinemática”]** OK, lo primero que tenéis que saber sobre *Metal Gear Solid 4* es esto: aunque no lo parezca, tiene *gameplay*. **[*MGS4*]** Por si no lo sabéis, una cinemática es esto, cuando los videojuegos entran en modo película, y *Metal Gear Solid 4* tiene unas cuantas. **[Cansado]** La historia dura como 16 horas, y te pasas nueve sin tocar el mando. Tiene un récord Guinness por la cinemática más larga de la Historia, 71 minutos[[3]](#footnote-3). **[*MGS4*]** Snake ha viajado a Oriente Medio para detener a Liquid, pero al ritmo al que vamos se le va a escapar porque se para todo el rato. Llega Otacon con este bichito, el Mk. II, y hay tres minutos de cinemáticas. Te encuentras con Meryl, y **[alegre]** ¡vaya, me alegra que hayas sobrevivido! **[Avergonzado]** A… ya sabes… **[clip, *MGS* tortura]** **[*MGS4*]** **[No hablemos de ello]** Me salió muy bien y hay diecisiete minutos de cinemáticas. **[Cansado]** El primer acto es frustrante, hay partes donde recuperas el control para dar tres pasos y te vuelven a quitar el control durante otros 20 minutos de cinemáticas. **[Amable, humilde]** Eso sí, hay partes donde la transición al *gameplay* es suave y sin fundidos a negro y es muy orgánico, está adelantadísimo a su tiempo, bastante bien. **[Despacho]** Y ahora que he dicho lo bueno de las cinemáticas, puedo hablar de todo lo demás. Normalmente defiendo a Kojima como un cineasta competente, al menos cuando no le da por hacer planos secuencia, pero aquí… **[No sé qué decir]** **[*MGS*]** **[Interesado]** En *Metal Gear Solid*, Meryl amenazaba con pegarle un tiro a Snake y este le decía que era un farol y era mítico. Los planos son enérgicos, hay música, el diálogo es conciso, los personajes no pierden el tiempo. **[*MGS4*]** **[Distante]** Aquí, Johnny amenaza con pegarle un tiro a Snake, este le dice que es un farol y los planos son distantes, secos. Sólo escuchamos el silencio de lo incómoda que es esta situación y cómo Johnny se parte la espalda contra el suelo. **[clip] [*ANHQV*, “Mátala, Juan, no te pido nada”] [*MGS4*]** Las cinemáticas son un puñado de planos funcionales que muestran a los involucrados. Apenas hay música y el ritmo es lento, parecen salidas de *Kingdom Hearts*. **[Incidiendo]** Los diálogos parecen salidos de *Kingdom Hearts*, y tenemos a toda esta gente hablando sobre luz y oscuridad y unos, ceros **[*MGS2*]** y no paro de pensar en cómo antes, si querías, podías llamar por códec a un compañero y que te contase su vida. Era trivial, pero lo habías elegido, eran charlas bobas sobre cualquier cosa. **[Despacho]** Puede que sea así por querer renderizar en tiempo real. PS3 no era una consola fácil de programar, y parece haber sido un obstáculo para el equipo. Al principio apuntaron a las estrellas porque les dijeron que no había límites… hasta que vieron de qué era realmente capaz PS3, y tuvieron que improvisar[[4]](#footnote-4)[[5]](#footnote-5). **[Documental *MGS4*]** Para haceros una idea, en el documental dan a entender que algo tan simple como cambiar la luz puede dar problemas. Supongo que, por eso, el juego tiene tantas pantallas de carga entre escena y escena y te obligan a instalarlo cuatro veces. **[*MGS4*]** En el cine se falsea mucho la luz, con cambios de focos entre plano y plano, y supongo que por eso la fotografía es tan simple, porque podían o darnos esto o que PS3 estallase en llamas. La pena es que sea tan aburrido, porque lo que está pasando tiene miga: llegamos donde está Liquid Ocelot Liquid Ocelot y vemos [Audio] **[curseado] [venga ya]** otra cinemática de diez minutos **[*MGS4*]** donde activa algo y hace que a todos los soldados les dé un jari, Snake incluido. **[clip]** **[Informal]** Hey, mirad, es Naomi, la doctora del primer *Metal Gear Solid*, ¿qué haces…? **[clip, se inyecta]** **[Incómodo]** Oook, ¿seguro que te hace falta gemir cada vez que te clavas la jeringuilla? **[Informal]** ¡Oh! Bueno, adiós, encantado de volver a verte. **[Despacho]** El acto 1 termina como empezó: con una larguísima cinemática, pero entre medias el juego está haciendo más que presumir de… resplandecientes gráficos a 720p. Hay *gameplay*, uno que intenta llevar la saga a esta nueva generación, pero… se pierde un poco por el camino.

[*Beat the Pianist 1*] **[MGS4, sobrepuesto “Si tú dices que es sigilo…”]** **[*MGS4*, se oye el metraje]** *Metal Gear Solid 4* existe en tensión entre las viejas formas y las nuevas. El esquema de control es más *Splinter Cell*, sientes que Snake es más versátil, te tiran al suelo, pero eres tu propio jefe y disparas tumbado. **[Despacho]** Lo que Kojima quería era crear una “nueva experiencia de sigilo”, y para eso diseñó “situaciones” en las que infiltrar al jugador[[6]](#footnote-6), como un campo de batalla o una ventisca. **[intercalo *MGS4*]** Por eso tienes el OctoCamo, esta nueva tecnología que te permite fusionarte con el entorno, porque Kojima creía que era muy difícil infiltrarse en estas situaciones utilizando las técnicas de siempre. [[7]](#footnote-7) ¿Qué OctoCamo es el sistema de camuflaje de *Metal Gear Solid 3*, pero más fácil y no tan necesario? Pues sí, y de ahí lo de la tensión. [Empieza] **[*MGS3*]** Los nuevos sistemas de *Metal Gear Solid 3*: la mochila, el camuflaje, la resistencia… Estaban ahí para convencerte de que este era un juego de supervivencia en la jungla e integrarte en un mundo analógico. **[*MGS4*]** *Metal Gear Solid 4* ocurre en un futuro *cyberpunk* donde hay ciborgs y las nanomáquinas curan el cáncer, así que toda esta parafernalia queda fuera de lugar en Oriente Medio. El segundo acto ocurre en una zona montañosa, pero no entras en un ecosistema con animales o tienes que pensar en la textura del suelo **[*MGS3*]** o si se te ha partido un brazo. **[clip]** **[Despacho]** ¿Y por qué? Kojima quería probar nuevas ideas, pero su equipo se resistía, así que utilizó *Metal Gear Solid 3* para hacer palanca[[8]](#footnote-8). Durante los primeros meses, estuvieron experimentando con su motor, y así es como funciona muchas veces el diseño de videojuegos: empiezas con una cosa, otros dicen otra, pruebas y acabáis encontrando una tercera vía. Pero esa tercera vía llevó a una zona de confort que limitó su perspectiva. **[*MGS4*]** Quiero decir, que el juego comienza en Oriente Medio y no hay ni un solo civil, pero podían o pasar tiempo programando su inteligencia y movimiento o hacer… [Audio] **[clip, gusano] [zoom] [No sé qué decir]** …pensándolo bien, esto ha sido una grandísima decisión. **[Tráiler TGS]** El tráiler de anuncio en el Tokyo Game Show prometía que “esto no es un FPS. Es MGS”, pero… **[clip, *MGS4*]** **[*MGS4*]** En el primer acto hay un tiroteo contra estas tipas, las RANAS: unidades ultra móviles que van saltando y se cuelgan del techo y las paredes, así que podrían generar un tiroteo dinámico, pero es que ya me estáis viendo, esto es como jugar a *Time Crisis*: disparo, me cubro, recargo, me levanto, disparo… **[Halago sencillo]** Eso sí, me gusta cómo se siente disparar en primera persona; si vas a hacer un juego de acción, al menos hazlo bie-**[corte]**

**[Despacho]** ¡Pero es que *Metal Gear Solid 4* no quiere ser un juego de acción! Lo que Kojima quería era infiltrarnos en situaciones, pero los sistemas y ritmos del juego van en la dirección opuesta al sigilo. [*Superior*] **[*MGS2/MGS3*]** Sé que sería cosa de la tecnología, pero que antes tuvieras que pasar a la vista en primera persona para apuntar hacía que te lo pensaras dos veces antes de liarla. No era la estrategia óptima, no te movías todo lo bien que querrías y, cuando tocaba matar gente, pues podías, pero nunca como primera idea. **[*MGS4*]** Esta cámara al hombro es la misma que *Resident Evil 4* y *Gears of War* y *Kill Switch* y está hecha para que pegar tiros sea más fácil. No es sólo eso, sino que las propias situaciones donde te infiltras te llevan a querer disparar. **[Obvio]** Que a ver, estamos en un campo de batalla activo y, si nos ponemos de parte de estos rebeldes, se vuelven nuestros aliados y tenemos un problema menos, cómo voy a decirles que no. Y en el acto 2 tenemos esta guerrilla y podemos ayudarles a avanzar y nos ayudan a despejar el terreno, por supuesto que voy a ayudar. En la susodicha pelea contra las RANAS, que ocurre a mediados del primer acto, ya has matado más gente que en el clímax de *Metal Gear Solid 2*. **[*MGS*]** Antes empezabas sin nada y tenías que buscarte la vida para encontrar una pistola, **[*MGS4*]** **[indignado]** pero es que aquí abren con que tienes un *kalashnikov* y en el menú de pausa puedes acceder cuando quieras a una tienda de armas, qué me estás contando. Si hasta los capítulos terminan con recuentos de puntos, como si esto fuera un *Devil May Cry*. **[Despacho]** Pero aun así, el juego insiste en que no, la salud mental de los soldados es importante y cuidado con la guerra y el estrés post-traumático. Podríamos decir que es… [Audio] **[zoom, agotado]** … es disonante, oh, no. **[Despacho]** El juego tiene muy buenas ideas que luego acaba haciendo de aquella manera o directamente mal, y ninguna es más representativa que las Beauty & the Beast.

[*Pull Back*] **[AE, concept art] [Sereno]** Beauty & the Beast, o B&B, es el nombre de la unidad de élite enemiga de *Metal Gear Solid 4*. **[*MGS4*]** Son las jefas finales, cuatro mujeres que han sido traumatizadas por la guerra hasta el punto de romperse; todo lo que queda de ellas son estos monstruos. Una vez fueron civiles, inocentes, pero la violencia ha hecho estragos en ellas y ahora sólo existen en el campo de batalla , reviviendo sus traumas eternamente. **[Despacho]** Es una idea brillante, ¿verdad? Kojima explicaba que esta es la conclusión evidente a la escalada de poder que había empezado con los *bosses*:[[9]](#footnote-9) empiezas con FOXHOUND en el primer *Metal Gear Solid*, pero después de la unidad Cobra de The Boss, que tenía a los mejores de su campo, a soldados legendarios, ¿qué haces? Pues algo que no sea humano. Monstruos. **[*Ring*]** Esto enlaza con el folclore japonés y europeo: esta idea de una mujer hermosa que se convierte en un monstruo **[*La Bella y la Bestia*]** o la dama inocente que se pierde en el bosque y es atrapada por la bestia[[10]](#footnote-10)[[11]](#footnote-11). Aquí está abierto a interpretación, pero parece que originalmente podrías “salvar” a las B&B, y sólo entonces verías a la mujer dentro del monstruo.[[12]](#footnote-12) **[Despacho]** Al final no es el caso, pero las luchas siguen teniendo este subtexto perturbador, donde primero luchas contra el monstruo pero, cuando vences, sale la persona, alguien vulnerable, perdido, sin control sobre su identidad y sus emociones. Es inquietante, y Kojima esperaba que esta fuera la parte más aterradora del juego.[[13]](#footnote-13) [Audio] **[Pausa incómoda]** Es una teoría preciosa. **[*MGS4*]** **[Decepcionado]** Y cuando llega la práctica… **[clip]** Cuando la bella sale de la bestia, la cámara apunta a su culo y su único y aterrador ataque es… un abrazo. O se suben a ti y… te hacen cosas si te tumbas. [*Pampas Bolero*] **[*Teléfono rojo*, clip “intentan arrebatarnos nuestros valiosos fluidos corporales”]** **[*MGS4*]** Si aguantas el tiempo suficiente, las B&B te llevan a un espacio blanco y, si ahí apuntas con una cámara… posan como modelos. **[Exageradamente alegre]** ¡Crímenes de guerra, yay! Tu respuesta a una mujer sobrecogida por sus emociones en busca de un apoyo es matarla a tiros. **[Decepción]** Menuda pelea más incel… **[Despacho]** Tampoco dan mucho a nivel mecánico. Kojima suele dar un giro a sus *bosses*, pero no veo esa misma energía aquí. **[*MGS4*]** **[Decepción]** Laughing Octopus tiene el enfrentamiento más creativo, pero tampoco llega muy lejos. La idea es buena: un juego del gato y el ratón donde tienes que encontrarla antes de caer en una trampa. Intenta jugar con tu paranoia, pero cuando aparece el cadáver de un enemigo cuyo cadáver se calcina, pues evidentemente es ella. Cuando aparece el Mk. II gigante, por supuesto que es ella. Y para haberse currado tanto el concepto de quiénes son estas mujeres, Kojima no les deja expresarse. **[Trilogía *MGS*]** De toda la vida, los *bosses* tenían un momento para explicarse y que entendiéramos su perspectiva, **[dejadme en paz]** o hablaban sobre ellos mismos y sus hobbies, yo qué sé. Pero tenían cinco minutos de gloria antes o después de las hostias. **[Cansado]** Las B&B tienen una historia, pero no te la cuentan ellas. **[clip, *MGS4*]** **[Harto]** Te la cuenta Drebin. Odio esto, es como leer de una página de la Wikipedia y borra la identidad de unos personajes que podrían haber sido icónicos. Todo esto apunta a un sexismo muy presente **[cansado, forzado]** sí, nena, vamos a ir ahí. Naomi y Big Mama tienen sus buenos escotes y, por cierto, Big Mama, grandísimo nombre. Podría haber sido algo bíblico, pero no. Mama. **[*Death Stranding*]** **[Harto]** Ya repetirás menú en *Death Stranding* con otra Mama y… Fragile. **[clip, aplauso sarcástico] [*MGS4*]** “¡Pero Mei Ling no está sexualizada!”, te oigo decir, y entonces esta capitana, que no sabe cómo se señala con un palo, se agacha y ahí se queda. **[*MLP FIM*] [Muy cerca del micro]** No sé, quizá es una forma de saludarse que tienen las mujeres con autoridad, quizá me pierdo algún detall-**[corte]** **[*MGS3*]** Es triste, porque veníamos de *Metal Gear Solid 3* y tanto EVA como The Boss eran personajes muy bien diseñados. EVA tenía escote, pero tenía un sentido dentro de su caracterización, era para que bajásemos la guardia. **[*MGSV*]** Pero estas formas y estos diseños apuntan a lo que vendrá más adelante, a Quiet en *The Phantom Pain*, y es que no se salva nadie. **[*MGS4*]** **[En fin]** Supongo que Meryl, pero luego se casa con Johnny, y Johnny… **[clip, Johnny toca a Mei Ling] [Grito, corte]**

[Termina] **[De qué estás hablando]** *Metal Gear Solid* siempre ha tenido esta fama de tratar temas poco habituales en el videojuego y mostrar perspectivas adelantadas a su tiempo. Hasta ahora.[*A Time to Remember*] **[Trilogía *MGS*]** Si algo ha sido esta saga desde siempre, eso ha sido antibélica: *Metal Gear Solid* iba sobre los horrores de la guerra y el desarme nuclear, *Metal Gear Solid 2* le daba la vuelta a la tortilla para cuestionar directamente al jugador cómo los videojuegos le manipulaban para que se creyera un héroe y *Metal Gear Solid 3* iba sobre que Big Boss será todo lo guay que quieras, pero todas sus habilidades sólo sirven para aislarle y convertirle en una herramienta al servicio de otros. **[*MGS4*]** **[Indignado]** En *Metal Gear Solid 4* llegas a este sitio y mira, ¡aquí está EVA, chavales, ha vuelto! En fin, EVA, o Big Mama, te ayuda a luchar contra Liquid Ocelot, y mientras su ejército privado se está preparando para un tiroteo en las calles de Praga, dice esto: **[clip]** **[*MGS4*]** ¡Señora, que es usted parte del problema, nadie te ha obligado a poner un arma en las manos de estos hombres y este es un juego de acción con cámara al hombro, pero qué dices! Aquí tenemos a Drebin, ¿os acordáis, el del mono? **[clip] [Animado]** ¡Bien! **[*MGS4*]** Drebin es uno de los principales aliados de Snake, y aunque nunca terminamos de saber qué quiere exactamente, deja claro que es de los buenos. **[Incómodo]** Drebin… es un traficante de armas y admite abiertamente que se beneficia de los conflictos internacionales, eh… **[exagerado]** yo diría que es una *red flag*. Es problemático. Deberíamos cancelarle. **[Despacho]** Y esto no es una revelación. La carta de presentación de Drebin es: **[Imitando, sala oscura]** “hola, vendo armas a los talibán, tú qué tal” **[Despacho]** y Snake le sigue el juego. ¿La tienda de armas que había mencionado? Es el mercado negro de Drebin. Uno de los temas centrales de la historia es la llamada economía de guerra. **[Intercalo *MGS4*]** El mundo de *Metal Gear Solid 4*, la cultura, han sido militarizados, el juego abre con anuncios de las principales corporaciones privadas de las B&B. El discurso inicial habla sobre cómo esta economía ha convertido los conflictos en transacciones medidas al servicio del dinero. [Termina] **[Despacho]** Y la respuesta de los protagonistas es… Encogerse de hombros, qué se le va a hacer. [Audio] **[*MGS2*]** *Metal Gear Solid 2* abría con Snake infiltrándose en un buque para destapar un proyecto secreto que involucraba al ejército de los EE.UU. creando un nuevo Metal Gear, **[*MGS4*]** **[Indignado]** ¿y ahora os da igual? ¡Si es que hasta hay un momento donde Otacon dice que “imagina cómo sería un mundo sin guerra, qué horror”! ¿Y estos son los buenos? **[Despacho]** ¿Y queréis saber algo divertido, queréis reíros? El plan de Liquid Ocelot… es acabar con la economía de guerra. Y con los Patriots. Sí, podéis decir lo que queráis sobre cómo él quiere traer la anarquía y el Viejo Oeste y lo que sea, pero en *Metal Gear Solid 2* Snake luchaba contra los Patriots. ¿Y ahora les defendemos? ¿Desde cuándo somos polis? **[*MGS4*]** La guerra de *Metal Gear Solid 4* es muy cómoda: las armas te llegan de inmediato, los rebeldes te aceptan y no tienes que preocuparte por civiles ni por faltas de suministros. Todo habla el lenguaje de pibes con armas. Sólo hay un momento en todo el juego donde aparecen civiles, y eso es en un trecho cortísimo donde los Gekko asaltan un mercado y tienes que salir corriendo. **[Guerra Iraq]** Las guerras de Oriente Medio han causado, con mucha diferencia[[14]](#footnote-14), más bajas entre los civiles que entre los combatientes, pero da igual. **[Protestas EE.UU.]** La represión de la policía militar lleva a que maten a civiles sin parar[[15]](#footnote-15), pero da igual. **[*MGS4*]** Todo existe para servir a la economía de guerra, y por algún motivo, nosotros estamos de acuerdo. **[Despacho]** Todo esto cambia no sólo la historia, sino el propio *gameplay*, porque ahora los cadáveres dejan armas que puedes pillar para conseguir munición y puntos Drebin que luego puedes usar en la tienda Drebin para comprar armas, **[intercalo *MGS4*]** así que puedes ver una cinemática donde las B&B masacran a los rebeldes en Oriente Medio y todo es horrible… Pero cuando retomas el control estás rodeados de armas para recolectar ¡YAY! **[los sonidos se repiten mucho]** ¡YAY! ¡YAY! ¡YAY! ¡YAY! **[voy mirando a la cámara, me repito. Se vuelve incómodo]**

**[*MGS4*. Una pausa]** El tema central de *Metal Gear Solid 4* es “sense”, **[Despacho]** la “voluntad, los pensamientos y emociones de una persona” que “no está codificado en sus genes y que no son memes”.[[16]](#footnote-16) Sus personajes son más viejos, no sólo porque ha pasado el tiempo, sino porque este es su mundo, lo han definido ellos. Han hecho cosas buenas y malas, y ahora deben corregir sus errores y dar ejemplo a las nuevas generaciones.[[17]](#footnote-17) Esto enlaza con Kojima, que mencionaba cómo quería pasar la antorcha de *Metal Gear Solid* para que la dirigieran los jóvenes. [[18]](#footnote-18)Por supuesto, esto ocurrió hace 13 años, así que… de jóvenes ahora tienen poco, ya es tarde, Kojima. Han hecho la comunión. [*Nafas Joo*] **[*MGS4*]** Casi todos los personajes principales cargan con este profundo sentimiento de culpa, pero su idea de “redimirse” pasa por meterse una pistola en la boca y degustar el calibre nueve. Naomi, por ejemplo, inyectó un virus, FOXDIE, en Snake, sabiendo que le acabaría matando, y lo hizo por venganza, **[por qué]** pero ahora ha desarrollado la cura para el cáncer gracias a las nanomáquinas y, en vez de hacer nada con esa tecnología, prefiere regodearse en su miseria, hacerse a un lado y morir. **[clip] [Indignado]** ¡Pero qué tontería es esa, si no se extiende entonces estás bien! ¿Qué pasa, mejor no me tomo un ibuprofeno cuando tenga la gripe porque, total, no me va a curar? Al menos, si te vas a morir, dinos cómo has usado las nanomáquinas para sobrevivir al cáncer. **[*MGS4*]** A lo largo de la historia se repite la idea de guiar con el ejemplo; Big Mama dice que Big Boss se convirtió en un icono porque los Patriots necesitaban una figura para inspirar a la gente, y según Kojima, Snake sigue luchando a pesar de que su cuerpo no puede más porque es el legado que quiere dejar en el mundo[[19]](#footnote-19), luchar a pesar de todo. **[Indignado]** ¿Ese es el legado que va a dejar Naomi? ¿”Pa’ qué redimirte cuando puedes hacerte una *speedrun* de tumores”? Pero el legado del resto de personajes es aún peor, porque el juego rompe con mucho de lo que habían construido. **[*MGS*]** **[Frustrado]** Meryl se desangraba en *Metal Gear Solid* cuando un disparo de francotirador le atravesaba el chocho y decía que la guerra es horrible, **[clip, lo interrumpo]** **[BaityBait]** ¡que sí! **[*MGS4*]** ¡Pero aquí estás, que no sólo has vuelto al campo de batalla sino que estás al mando de una unidad y os han chipeado con nanomáquinas que os convierten en armas andantes! **[Frustrado, lento]** ¿Es ese tu legado? **[*MGS2*] [Indignado]** Raiden acababa *Metal Gear Solid 2* dispuesto a construir su vida desde cero, a no dejarse definir por lo que otros dijeran de él y encontrar su propio sentido por mucho que costase, **[*MGS4*]** **[cada vez más frustrado]** ¡pero ahora resulta que entró en una depresión cuando su esposa tuvo un aborto, se ha dejado transformar en un ciborg ninja que no tiene respeto por su propia integridad física y se considera a sí mismo una herramienta porque su servicio militar es todo lo que le queda en la vida! **[Lento]** ¿ES ESE SU LEGADO? **[Rabia]** ¡Y luego resulta que todo había sido una mentira y que no hubo ningún aborto, que no le habían *cuckeado* sino que era una *prank* para distraer a los Patriots y la mujer que ama le ha engañado para que se convierta en un ciborg ninja Y ESO ES BUENO? ¡Estoy perdiendo la cabez-! **[clip, Johnny con Meryl]** ¡Oh, me cago en mi vida! **[negro]** [sonido de destrucción] **[Rabia absoluta]** ¡Por qué me haces daño, Kojima!

[Audio] **[Tirado, entre desechos]** Hay tanto que se va por el retrete. **[Intercalo trilogía *MGS*]** *Metal Gear Solid* tenía estos personajes con poderes y habilidades y formaban parte de su atmósfera tan extraña, pero ahora todo tiene explicación. **[Desechos]** Sorpresa, eran nanomáquinas. Todo siempre eran nanomáquinas, ¿y no os parece que eso quita toda la mística? [ARTLIST - *GymnopedieSatie*] **[Intercalo *MGS4*]** Ni siquiera me parece que lleven el concepto muy lejos: te hablan sobre cómo las nanomáquinas controlan y suprimen las emociones de los soldados, que les ayudan a coordinarse para actuar como robots, pero el problema es “qué pasa si me *hackean*” **[Desechos]** ¿En serio, de entre todo lo que acabo de decir, ese es el único problema? Me acuerdo de algo que decían en los anteriores *Metal Gear Solid*, que los cacharros funcionaban con “tecnología existente”, y ahora me doy cuenta de qué se ha perdido. **[*MGS4*]** No hay una sola referencia al mundo real en este juego. Todo apunta a su propia mitología*[[20]](#footnote-20)*, y los lugares que visitamos se convierten en un adorno. No sabemos de qué va la rebelión en Oriente Medio. No sabemos si el Gobierno que han derrocado los ejércitos privados o PMCs en Latinoamérica, **[desechos]** así, como concepto, “Latinoamérica”, **[*MGS4*]** era legítimo o justo. Sólo hay rebeldes y podemos ayudarles o pegarles un tiro en la car-**[clip, mato por error] [regañando]** ¡Pero te quieres quitar de en medio! **[Vídeos Blackwater]** **[Sereno]** El material que trata *Metal Gear Solid 4* nos pillaba tan cerca y decía tan poco. Ya vivimos en un mundo con ejércitos privados; Blackwater es probablemente la compañía mercenaria más conocida del mundo, y tiene una lista de crímenes de guerra e intervenciones cuestionables durante su despliegue en Iraq[[21]](#footnote-21)[[22]](#footnote-22)[[23]](#footnote-23). **[Vídeos gente disparando]** La sociedad estadounidense es una del culto al arma; su Gobierno tiene el récord de gasto militar en el mundo. EE.UU. gasta más en armas y ejércitos que los diez siguientes países[[24]](#footnote-24), y esos otros diez son aliados. Los EE.UU. ya son una sociedad militarizada con una economía de guerra, porque ahora que los niños vuelven a clase tras el confinamiento, una de las primeras cosas que han hecho ha sido practicar para cuando haya un tirador activo en clase[[25]](#footnote-25). **[Documental *MGS4*]** Kojima y su equipo han hablado sobre cómo viajaron a Praga, Perú y Marruecos para documentarse y evitar que *Metal Gear Solid 4* fuera superficial[[26]](#footnote-26); querían comprender los ambientes de esos países, plasmar el mundo como es. **[*MGS4*]** Pero Marruecos no es Oriente Medio, y este país ambiguo luce más genérico que cualquier nivel de *Call of Duty 4*. Es la imagen que todos tenemos de Afganistán. [Audio] **[clip, entran los gekko] [Idiota, animado]** ¡Pero ahora hay robots-vaca, babyyyy!

**[El mal fanservice]** *Metal Gear Solid 4* no quería existir, al menos no así, pero ya que estamos, Kojima quería hacer un juego que celebrase su legado. [ARTLIST - *Ganymede*] **[*MGS3*]** A veces, a Kojima le da por experimentar en nuevos lugares; en *Metal Gear Solid 3* había cinemáticas donde podías pulsar L1 para ver en primera persona y… **[clip, EVA]** **[oh no]** tener una nueva perspectiva sobre los eventos, y también daba para momentos de pistas y jugueteo. **[*MGS4*]** En *Metal Gear Solid 4* hay momentos de L1, pero también a veces las cinemáticas te permiten pulsar X repetidamente para tener flashbacks que conectan partes de la historia. El juego dialoga consigo mismo y con su pasado, entras en estos bucles donde referencian al personaje y en qué se ha transformado. Todo *Metal Gear Solid 4* es nostálgico y referencial: el primer acto apunta a los *shooters* militares, el segundo vuelve a los paisajes boscosos de *Metal Gear Solid 3*, el tercero trae de vuelta a EVA y la persecución en moto, el cuarto es la vuelta a Shadow Moses, la base de *Metal Gear Solid*, y el quinto recupera los escenarios metálicos y angulosos de las primeras entregas. Pero buena parte de este fanservice no tiene sentido. *Silent Hill 2* es un pachinko y Snake hace el saludo militar de Big Boss frente a la tumba de The Boss, a pesar de que mató al primero, no conoció a la segunda y reniega de ser un soldado. Roy Campbell vuelve por algún motivo y habla como si conociera a Raiden a pesar de que **[*MGS2*]** él no dirigió su operación; fueron los Patriots. **[*MGS3*]** EVA era una espía china cuyo plan era traicionar a Big Boss y robar el legado de los filósofos, **[*MGS4*]** pero *Silent Hill 2* es un pachinko y podemos hacer que su vida haya dado muchas vueltas, la consideren una traidora en China y ahora esté de nuestro lado. **[*MGS*]** Psycho Mantis se redimía antes de morir; ayudaba a Snake y Meryl y, con su último aliento, decía que hacer lo correcto se sentía bien, **[*MGS4*]** pero supongo que podemos hacer que vuelva y ahora es malo otra vez. No sólo eso, sino que lleva controlando a las B&B todo este tiempo, así que sus personajes tienen incluso menos identidad. **[Despacho]** Pero ¿queréis saber lo más triste? Hay buenos momentos, hay grandísimos momentos donde todas las piezas encajan y vemos qué podría ser esta obra si pensara menos en *fanservice* y más en sus personajes. **[*MGS4*]** **[Sentido]** Hay un momento maravilloso en el que EVA y Snake tienen un accidente en moto y ella acaba empalada, y es tan triste. **[*MGS3*]** En *Metal Gear Solid 3* este es el momento donde su fachada casi se rompe, porque descubre que está enamorada de ese hombre. Pero Big Boss sólo piensa en la misión. **[*MGS4*]** Tantos años después y volvemos a ese mismo lugar, a esa misma situación, y ahora ni siquiera es él. Quien viene es un clon de Big Boss. Sigue rodeada de guerra, de algo que le impide ser ella misma, a solas porque alguien tiene que cumplir la misión, y me encanta. El regreso a Shadow Moses es genial porque la base está abandonada. El pasado que recordamos queda en eso, un recuerdo, y sus ruinas están patrulladas por robots. La guerra, contra quién luchamos, ha cambiado, es menos humana, y ahora que tenemos la cámara libre podemos ver Shadow Moses como un lugar. También tiene toques geniales, como los fantasmas que aparecen si haces fotos en el pasillo de la masacre de Grey Fox. **[Risas, me voy emocionando]** Y luego está… [Audio] **[clip, Metal Gear]** Está… Oh, está el mejor momento, **[*MGS4*]** ¡oh Dios, sí, así es como se hace esta mierda, es precioso! ¡Corre que te pillo, Líquido Ocelote, que te pillo, sinvergüenza! Aunque, sin duda, la mejor escena de todo *Metal Gear Solid 4* ocurre al final, cuando para llegar a una sala tienes que cruzar un pasillo que emite microondas. Y para avanzar tienes que aporrear triángulo sin parar durante casi dos minutos y medio. **[Sereno, intensificando]** Todo en esta escena: la presentación, la música, el *gameplay*… A la vez que avanzamos, podemos ver cómo sucede la batalla final; nuestros aliados lo están dando todo, confían en nosotros y no podemos fracasar. No podemos morir, no aquí, así que lucha, Snake, lucha. Mueve ese culo tostado, viejo sabroso. **[*MGS4* en la televisión. El juego avanza] [Jugando en el salón]** Y entonces termina la escena y, no quiero entrar en detalles, pero vuelven a ocurrir chorradas. Es un final horrible y se alarga un montón y se atan los cabos, sí, pero es que ya estaban atados antes. Pero… no me gusta poner notas; creo que podemos encontrar algo bueno en una mala obra y algo malo en una excelente. *Metal Gear Solid 4*, con todo lo malo que hace, y hace mucho mal, sigue encantando a tantísimas personas. Hay gente que esperaba este análisis con ganas, que es su juego favorito. ¿Y por qué? Bueno, quizá me puedo utilizar a mí mismo de ejemplo.

[ARTLIST - *Shimmer*] **[*Evangelion 3.0+1.0*]** **[Melancólico]** Hace poco se estrenó *Evangelion 3.0 + 1.0 Thrice Upon a Time*, la película que cerraba la saga de los *Rebuilds*, este *reboot* de Evangelion con más presupuesto que quería llevar la serie en una nueva dirección. Y hay mucha gente que me pregunta mi opinión, y lo siento, no puedo decir que sean buenos ni malos. Desde luego tengo mis “peros” con esta última parte, y para mí la verdadera experiencia es la serie, esto es un fanfiction. Pero entonces la película termina y siento este… vértigo. Porque ya está. Eres consciente de que todo este tiempo te habían estado agarrando la mano, que de alguna manera, *Evangelion* estaba ahí. Y ha llegado la hora de decir adiós. **[Saga *MGS*]** *Metal Gear Solid 4* fue así en su día. Esta era una saga que había cambiado el videojuego y nos había dado algunas de sus mayores obras; había formado parte de nuestras vidas y nuestro crecimiento, y de pronto iba a terminar y nos dábamos cuenta de que, quizá, no queríamos que esto terminara. **[Triste, melancólico]** Quizá podemos quedarnos aquí un poco más. Por favor. Sólo un minuto más, lo prometo. **[*MGS4*]** **[Melancólico]** Al final hay una pelea entre Liquid Ocelot y Snake, porque por supuesto, y luego hay una escena postcréditos donde resulta que Big Boss estaba vivo todo este tiempo, y por supuesto. Me parecen absurdas e innecesarias, pero mientras jugaba en directo y… fracasaba contra Liquid, algunos defendieron estos momentos. Me explicaron su profunda tristeza, porque hablan sobre lo solitaria que es la vida de un soldado. Big Boss ha visto a todos sus amigos morir y él, Snake, Liquid… Sólo saben expresarse a través de la violencia. Incluso cuando abraza a su hijo en el cementerio, antes le hace una llave para desarmarle. Y quizá este combate no tiene ningún sentido porque ya ha terminado todo y no hay razón para luchar… O quizá es la única forma que conoce Ocelot de despedirse de su mentor y decirle a Snake cuánto le admira. **[clip, “you’re pretty Good”]** Quizá necesitaba esto para volver a ser él después de tantas vueltas, porque empieza siendo Liquid y, fase a fase, vuelve a ser Ocelot. Quizá es la manera de Kojima de decir que ya no le quedan fuerzas y que la saga necesita morir. Quizá. **[Sonrisa triste]** Desde luego sigue teniendo ese toque Kojima de meter chorradas, como un iPod donde puedes escuchar j-pop mientras pegas tiros; Outer Haven tiene su propio Monte Rushmore y eso es perfectamente normal, la venda de Snake en el informe de misión que da paso al acto 4 forma un cuatro, está aquél momento en que Otacon te dice que recuerdes una clave en Shadow Moses y, si fallas, te llama senil… ¿Recordáis aquél momento en que Kojima mete tres bolas haciéndose pasar por un hombre en una gabardina y lo pone como si fuera algo súper serio? **[Triste]** Sólo… dame sólo un minuto más. **[Saga *MGS*, personajes, situaciones]** Voy a echaros a todos de menos. Lo siento porque la despedida tenga que ser así, pero supongo que es mejor decir adiós que no decirlo de ninguna manera. **[Documental *MGS4*]** *Metal Gear Solid 4* es una catástrofe, y podemos decir mucho de él, pero no que lo hicieran sin amor. En el documental, Kojima vuelve a doblar una escena de Sunny para que la actriz cambie matices, cosas muy pequeñas de la entonación y las palabras que usa, a pesar de que ese cambio tan minúsculo va a ser un lío de producción. Pero Kojima justifica la decisión, porque esas son las últimas palabras del juego, y sabe que su público se aferrará a ellas. Todo el mundo explica que Kojima ha cambiado y revisado y pulido el juego a un nivel que no habían visto antes, y a una escala mucho menor, entiendo a Kojima, la presión por querer darlo todo y estar inseguro de si tu trabajo es suficiente. Diseñar un videojuego es iterativo: empiezas con una idea, pero va cambiando de forma según lo desarrollas porque el *hardware* es de una manera o tu equipo tiene esta idea o no tienes experiencia haciendo esto… **[Kojima GDC]** Hacer videojuegos es difícil; Kojima habla sobre cómo, para crear, necesita superar este “muro de imposibilidad” utilizando el *hardware* y lo que sabe sobre diseño de videojuegos. Esto lleva amoldando la saga desde que nació; querían una cosa, pero luego hicieron otra, y por el camino, tuvieron que cambiar. **[Despacho]** Yo mismo he empezado queriendo hacer una cosa con este vídeo y al final he revisado, repasado, reconstruido y borrado partes porque quiero hacer algo entretenido y que no dure tres horas. Crear es difícil, y terminar una saga lo es aún más. Es una pena que *Metal Gear Solid 4* no lograse estar a la altura. [Termina] Y ahora veo que yo tampoco sé cómo terminar este vídeo, así que… Ahí os van los créditos, y yo voy a hacer un karaoke de *Bajo el Mar*. Disney, por favor, no me funéis.

1. Ransom-Wiley, J, 2005 – [*Death threats forced Kojima to lead MGS4 project*](https://www.engadget.com/2005-11-21-death-threats-forced-kojima-to-lead-mgs4-project.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAANvylIg2SQJEzX2Y7wKBU7vftXwAY3rVcUHZWmjPMBZgj0fonB34mdiMdgoZq6FbEAjmNOZgS_wuh-AlJ_iuKSA6AMyoJWevJ_fZ69rlFfTVkAh9eFTe0i_-JZKZ4NR8ETgXruTREfPMLfG4OkdcSqGQUkKfVvSKqQG_MJ0nutcv) [↑](#footnote-ref-1)
2. Okita – *MGS 4 Documentary – Hideo Kojima’s Gene* [↑](#footnote-ref-2)
3. Inouye, 2020 – [*This video game has the longest cutscene of all time*](https://www.looper.com/303318/this-video-game-has-the-longest-cutscene-of-all-time/) [↑](#footnote-ref-3)
4. Kojima, 2009 – *Making the impossible possible* [↑](#footnote-ref-4)
5. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-5)
6. Kojima, 2009 – *Making the impossible possible* [↑](#footnote-ref-6)
7. Íbid. [↑](#footnote-ref-7)
8. Haynes, 2008 – *MGS4 Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-8)
9. Niizumi, 2007 – *TGS ’07: Kojima Speaks* [↑](#footnote-ref-9)
10. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-10)
11. Niizumi, 2007 – *TGS ’07: Kojima Speaks* [↑](#footnote-ref-11)
12. Íbid. [↑](#footnote-ref-12)
13. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-13)
14. https://www.iraqbodycount.org [↑](#footnote-ref-14)
15. Jones, 2020 – [*Not just ‘a few bad apples’: US police kill civilians at much higher rates than other countires*](https://www.prisonpolicy.org/blog/2020/06/05/policekillings/) [↑](#footnote-ref-15)
16. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-16)
17. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-17)
18. Okita – *MGS 4 Documentary – Hideo Kojima’s Gene* [↑](#footnote-ref-18)
19. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-19)
20. Weidman, 2017 – *Critical Close-up: Metal Gear Solid 4* [↑](#footnote-ref-20)
21. The Guardian, 2012 – [*Blackwater guards lose bid to appeal charges in Iraqi civilian shooting case*](https://www.theguardian.com/world/2012/jun/05/blackwater-guards-lose-appeal-iraq-shooting) [↑](#footnote-ref-21)
22. Kelley, 2009 – [*Lies in Iraq shooting unpunished*](https://usatoday30.usatoday.com/printedition/news/20090402/1ablackwater02_st.art.htm) [↑](#footnote-ref-22)
23. Fainaru, 2007 – [*How Blackwater sniper fire felled 3 iraqi guards*](https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/11/07/AR2007110702751_pf.html) [↑](#footnote-ref-23)
24. [Peter G. Peterson Foundation](https://www.pgpf.org/chart-archive/0053_defense-comparison), 2021 [↑](#footnote-ref-24)
25. Wong, 2021 – [*Kids going back to school in a pandemic are met with another trauma: active shooter drills*](https://eu.usatoday.com/story/news/education/2021/03/31/active-shooter-drills-kids-return-person-school-covid/7009223002/) [↑](#footnote-ref-25)
26. Konami, 2008 – *Hideo Kojima interview* [↑](#footnote-ref-26)