# General

Una de las ideas centrales del juego son los crímenes del pasado y la redención: EVA, Liquid, Snake, Naomi… Todos han hecho, o sienten que han hecho algo con lo que no pueden vivir, algo por lo que deben redimirse. Por eso imagino que existe la escena del cementerio con Big Boss

Ya desde el [tráiler](https://www.youtube.com/watch?v=JnYZW0cT24U) del TGS 2005 venía una promesa: “esto no es un FPS. Es MGS.” Luego la realidad ya…

Todos los *MGS* anteriores tenían un mensaje imbricado tanto a nivel mecánico como textual: *MGS1* era el *Spec Ops the Line* de su época, *MGS2* te creaba la ilusión de ser un héroe para luego decir que te habían manipulado y que tus logros no son tuyos, que perseguías una ilusión, *MGS3* rompe con la idea del héroe desde dentro y muestra cómo, con toda su valía y habilidad, Big Boss no es más que un peón. *MGS4* sólo habla [Tito MC, “*hablas mucho, te voy a partir la boca, so capullo*”]

Desde la pantalla misma de título ya hay una sensación de fin, de que todo esto ya se acaba. No sólo un climax, sino un cierre, una despedida. Por supuesto, sabemos que no será así

Este juego destruye por completo las ideas de *MGS2*: mientras que ese era una declaración posmoderna sobre crear tu propio significado, aquí te dicen que no te preocupes, que te lo vamos a explicar TODO, no vamos a dejar nada al azar. Controlaremos la información

Comparar este juego con las precuelas de *Star Wars*, que también eran innecesarias y llegaron para responder preguntas que no hacían falta ser respondidas. Fueron impopulares en su día… pero ahora son respetadas. No es el caso aquí, no hay ese mismo corazón, ese mismo deseo que veo en la política de las precuelas

Mucho texto: el videojuego

Sí, el juego encuentra sentido para muchas de las cosas que ocurren en él, pero *Silent Hill 2* es un pachinko, así que todo puede convertirse si encuentras la excusa

Esta es la primera vez que *Metal Gear Solid* ocurre en más de un lugar. Por lo general la trama solía estar contenida en un sitio para revelar los problemas intrínsecos a la misión y la cadena de mando que la hacía posible, pero ahora estamos en un plan James Bond/Bourne, viajando por todo el mundo en busca de nuevas pistas para resolver una gran conspiración.

El salto generacional de *MGS* a *MGS2* fue increíble. Los gráficos permitían nuevas posibilidades, igual que los joysticks; ahora Snake (y Raiden) eran más móviles, el mundo más preciso. No veo que PS3 traiga novedades mecánicas o técnicas para el juego. No hay una mayor fluidez, no se aprovecha la luz y sombra como lo harán *Splinter Cell*, *Dead Space* o *Alan Wake*. Son pasos pequeños que están ahí (véase, disparar cámara en hombro), pero no es revolucionario, no es el salto que esperaba. De hecho, aun con lo abiertos que puedan estar estos entornos, no son más vivos o reactivos que los de *MGS3*

Algo que me resultaba curioso de los anteriores *MGS* es que siempre decían que las cosas más *sifi* (el codec, por ejemplo) se habían hecho con “tecnología existente”. No entendía muy bien el porqué de esa aclaración, pero nadie hace ninguna aclaración así en este. La tecnología es lo que haga falta. No hay un punto de referencia con el mundo real. No hay tecnología existente, hay nanomáquinas

Hay mucha gente que, durante el directo, decía que se emocionaba con las escenas de este juego, que les encantaba la pelea final de Snake vs Ocelot y la escena final en el cementerio les daba pelos de punta. Es innegable que el juego ha llegado a mucha gente, pero no llego a esos mismos lugares. Al final, la emoción nos sobreescribe, y eso no está mal. Puedo decir mucho sobre este juego, pero siempre habrá quien lo ame, y eso está bien.

Hace poco he visto *Evangelion 3.0 + 1.0 Thrice Upon a Time*. Como película tiene muchas cosas cuestionables y como obra de *Evangelion*, también, pero no voy a negaros que he sentido un vacío en mi interior cuando la película ha terminado y he sabido que ya está, que no hay más. Una parte de mí se ha emocionado al ver a los personajes terminar bien. En ese sentido, lo entiendo perfectamente.

**CONTRAARGUMENTOS A LA PELEA FINAL:** Hablando con el chat, me dicen que la gravedad de la lucha final Liquid/Snake tiene que ver con su predestinación genética, ese último esfuerzo de Liquid por probar que no está por debajo de Snake sino que puede con él, que no es sólo sus genes. IMPORTANTE: Llaman la atención sobre cómo, al principio del combate, se llama “Liquid”, pero conforme avanza, el nombre cambia hasta “Ocelot”. Vuelve a ser él mismo y necesita este proceso: Liquid le consume hasta que es demasiado tarde. Otra observación sería que presenta la evolución de la saga y cómo, llegado *MGS4*, no hay fuerzas ni energías. Todo debe terminar. No puede seguir así. También dicen que, siguiendo con esta línea de que el soldado lo ve todo a través de la guerra, Ocelot quiere permitirse una última pelea con su mejor amigo, su mentor. Ve a Big Boss en Snake y, por tanto, quiere decirle adiós de la única manera que conoce

**CONTRAARGUMENTOS A LA ESCENA DEL CEMENTERIO:** El motivo de la emoción de esa última escena en el cementerio vendría por la tristeza de la vida del soldado: ves a tus compañeros morir y sólo puedes guerrear hasta tal punto que, cuando se encuentra con su hijo en el cementerio, su primer instinto es luchar. El abrazo ocurre tras un movimiento de CQC y este encuentro sólo ocurre porque todos están a punto de morir. Es un ciclo vicioso de muerte, una visión de túnel en la cual el mundo es guerra y todo existe a través del conflicto. Eso también explicaría la pelea final entre Liquid y Snake: que no saben otra forma de existir. O peleas o mueres.

# **Documentación**

Resulta que Hideo Kojima iba a tener otro papel en el desarrollo del juego, pero acabó dirigiendo *MGS4* porque estaba recibiendo muchísimas [amenazas de muerte](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) diciéndole que lo dirigiera

## [MGS4 Documentary – Hideo Kojima’s Gene](https://www.youtube.com/watch?v=2nM7TLbs6fE)

El documental empieza diciendo que Kojima quiso que la palabra en torno a la campaña promocional de *MGS4* fuera “disolverse” para señalar que este era el final de su camino como director de la saga, así como el final de la historia de Snake

El nuevo hardware de PS3 ha dificultado mucho las cosas a la hora de diseñar y programar. Algo tan simple como la luz puede dificultar y ralentizar el avance de una escena

Kojima menciona que el OctoCamo es una de las nuevas características del juego más importantes, que es “lo que lo diferencia de los anteriores”, y le frustra que los *testers* no lo utilicen y se infiltren utilizando técnicas de *MGS* y *MGS2* como la caja.

Kojima estaba obsesionado por pulir el juego, y habla sobre querer dar un último repaso, mientras que los programadores veían muchos bugs y un juego inestable. En los últimos meses de desarrollo, hubo que priorizar qué pasaría

Según el diseñador de sonido, Kojima está aún más obsesionado con el pulido de este juego que con los anteriores. Siempre ha sido así, pero según él, ahora se preocupa todavía más y no para de decir que “no podemos sacar el juego así”

Para entender lo jodido que es, en los últimos meses de desarrollo Kojima quiso cambiar unas pocas frases de Sunny en los informes de misión. Su equipo explica que esto no ha pasado nunca, que no es normal tratar el sonido a este punto del desarrollo, y que implementar estos cambios es arriesgado y puede trastocar mucho

Uno de los cambios que Kojima implementa es que Sunny, en la última frase en una escena post-créditos, no habla a Snake u Otacon específicamente, sino que dice “¡venid, están listos!” en general. Podría hablar con cualquier persona, explica Kojima. Personalmente, me parece que es un cambio bastante innecesario para una escena que casi nadie verá, pero habla sobre el nivel de estrés y obsesión que tenía Kojima: su juego aún no funciona como Dios manda y él quiere cambiar unas pocas frases para captar matices de voz muy precisos

Kojima dice que él quiere terminar con *Metal Gear Solid*, que a partir de ahora otra persona más joven lo dirija

## [Hideo Kojima Keynote – Making the impossible possible – GDC 2009 (FULL)](https://youtu.be/7Pq1Jyr6ffU)

Kojima habla sobre cómo *MGS* ha ido evolucionando en base a las nuevas posibilidades del *hardware*, dónde habían estado y dónde podían ir

Conforme fueron viendo cómo iba PS3 realmente (originalmente era un rumor), la idea central de *MGS4* pasó de “crear el juego de infiltración definitivo” a “crear una nueva experiencia de sigilo”, lo cual por ejemplo dio paso a la posibilidad de interactuar con el bando rebelde en los dos primeros actos

Una de las claves de este nuevo entorno era infiltrarse en una “situación”, lo cual explicaría que el contexto de cada acto es distinto, aunque sea en matices pequeños: una revolución, una zona de guerra, una ciudad en toque de queda…

El OctoCamo nace porque, en palabras de Kojima, es muy difícil infiltrarse en una zona de combate, así que idean eso para que el jugador lo tenga más fácil

El planteamiento base de toda la charla de GDC es lo que él llama el “muro de imposibilidad”: para diseñar un juego tienes un objetivo, que es un muro, y para sortear ese muro te sirves de dos cosas: el *hardware* del que dispones y el *game design*, sobre el que iteras para acercarte lo más posible a tu objetivo en base a algunos puntos esenciales

Según Kojima, otro apoyo que ha surgido recientemente es lo que él llama “el *game design* de tecnología”, muy presente en el diseño occidental y ejemplificado en cosas como la destrucción basada en físicas, la interactividad con el escenario o la posibilidad de conducir sin tener que diseñar cada vehículo, cada elemento

## KONAMI, 2008 – [*Hideo Kojima Interview*](https://web.archive.org/web/20090413113501/http%3A/www.konami.jp/mgs4/us/interview/01.html)

Kojima menciona que “*hasta ahora, estás en un lugar donde todo el mundo es el enemigo. Porque te estás infiltrando en territorio enemigo*”, mientras que aquí han querido avanzar el concepto con milicias “*que no tienen nada que ver con Snake*” y, por tanto, no le ven como un enemigo por defecto. También hay un elemento moral, con cada soldado poseyendo un “*factor emocional. Por ejemplo, si un soldado frágil ve a sus compañeros morir, quizá se asuste y huya*”.

Para desarrollar *MGS4*, Kojima y otros miembros del equipo fueron a Marruecos, Perú y Praga. Según él, querían ver “*los callejones ensuciados de basura y cosas así. Y estábamos decididos a verlos sin que importase el cómo*” para presentar otra faceta de estos países. En su visita a Perú, tenían tanto vértigo “*que apenas podíamos movernos*”, pero no veo eso reflejado. El mapa del acto 2, el equivalente a Perú es bastante plano.

Según Kojima, este proceso de documentación, de visitar estos países, sirve para evitar acabar con una obra “*superficial*”, pero fue a Marruecos pensando que era Oriente Medio, y el mapa de Oriente Medio en el Acto 1 es exactamente lo que pensamos que es Afganistán

Las B&B aluden a “*la idea de que una mujer hermosa sea un monstruo*”, lo cual es “*un tema común en el horror japonés*”. Kojima espera que sean “*la parte más aterradora*”, y según él, envió el guion a más de 100 guionistas y el *feedback* general era que daban miedo

Kojima admite que no pretendía atar los cabos sueltos que había dejado, y que cosas como la identidad de los Patriots pretendía “*dejar esos misterios como misterios*”

Una preocupación, que puede dar sentido a que este juego tenga el tema central *sense*, es que Kojima se preguntaba si los memes que pasamos son los correctos, ya que “*el criterio para seleccionar esos memes cambia con el tiempo*”. Aquí se preguntaba si su mensaje “*había sido realmente captado, tanto por los jugadores como por mi equipo*”. *Sense* nace de agrupar “*la voluntad, los pensamientos y emociones de una persona*”, algo que “*no está codificado en sus genes y que no son memes*”.

Hay una admisión explícita: “*seguramente habrá un* Metal Gear Solid 5*, pero seguramente tendrá un mundo, personajes e historia distintos*”, ya que la historia de Snake termina aquí. Seguramente por eso luego tiraría a *The Phantom Pain*

Volviendo a la idea de *sense*, Kojima explica que no sólo basta con explicar, sino que hay que mostrar. Por eso Snake “*sigue luchando a pesar de su edad, vive siendo un ejemplo en vez de ofrecer un mensaje directo. Es como un padre que se va a trabajar muy duro cada día para proveer a su familia en vez de decirles que les ama*”. Snake no tiene por qué luchar, otros lo quieren hacer por él, pero continúa porque “*es lo que quiere legar. Por supuesto, otros quizá no se den cuenta mientras él viva*”.

Kojima admite abiertamente que hay una idea de legado y relación con los hechos del pasado, explicando cómo ha metido a EVA y a Liquid, “*cuyas acciones han forzado a que otros actúen. La responsabilidad de las generaciones más viejas es corregir esos errores, y así las generaciones más jóvenes crecen contemplando cómo ellos asumen la responsabilidad. Esos matices son parte del motivo por el que el juego tiene a estos personajes más viejos*”

## NIIZUMI, HIROHIKO [via IGN] 2007 – [*TGS ’07: Kojima Speaks*](https://www.gamespot.com/articles/tgs-07-kojima-speaks/1100-6179757/)

Kojima explica cómo los *bosses* de *MGS* han seguido una progresión: desde la unidad de fuerzas especiales de *Metal Gear Solid* hasta la unidad de soldados *‘legendarios’* de *Metal Gear Solid 3*. Para *MGS4*, Kojima necesitaba dar otro salto, así que decidieron “*que sería mejor si no fueran humanos*”, y de ahí nacieron las B&B

Parece ser que originalmente no sería necesario asesinar a las B&B para vencerlas. Según Kojima: “*tenemos el cuento de hadas de la Bella y la Bestia, donde el personaje queda encantado en el bosque y se vuelve una bestia. Estas chicas han sido transformadas en bestias por el bosque conocido como la zona de guerra. Depende de los jugadores ver si pueden romper el hechizo sobre estas chicas*”. Según el artículo, sacar a las chicas de su armadura sería el “*pequeño bonus*” por “*levantar su maldición*”.

Originalmente el final iba a ser mucho más oscuro. Según Kojima, Snake y Otacon “*se entregarían y, por el bien de la ley, serían encerrados y ejecutados.*” Finalmente no ocurrió porque “*todo el equipo se enfrentó a la idea*”, pero habla mucho sobre hasta qué punto Kojima opera dentro de ciertos marcos sistémicos

## HAYNES, JEFF [via IGN] 2008 – [*MGS4 Hideo Kojima interview*](https://www.ign.com/articles/2008/04/02/mgs4-hideo-kojima-interview)

Kojima se enfrentaba a su equipo respecto a cómo quería llevar el título en una dirección nueva. En sus palabras, “*la primera idea que tuve con* MGS4 *fue: ‘¡vale, hagamos un campo de batalla!’ y todo el mundo dijo que no. Así que tuve que persuadirles utilizando el motor de* MGS3 *y experimentando durante seis meses*”. Seguramente por eso hay tantos sistemas herederos de ese juego

## MACDONALD, KEZA [via Eurogamer] 2008 – [*Konami’s Hideo Kojima*](https://www.eurogamer.net/articles/konamis-hideo-kojima-interview)

Curiosamente, Kojima no parece percibir *MGS* como ideológico, diciendo que no quiere “*meter nada, ningún mensaje con eso*”. Según él, su obra sirve como un “*punto de entrada para el jugador*” para hacerse preguntas sobre el mundo.

## Striegel, B. [via Engadget] 2005 – [Kojima wants to get psychological with MGS4](https://www.engadget.com/2005-12-20-kojima-wants-to-get-psychological-with-mgs4.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAFmOLY8tfyp_Nd5L40X00LxBz05CZ0acPhSMFD7a6dUiiGOEaMHBuL1scoJ5-R2Qi6H8tkm8dAIWqjR54VyUKDueu53OldhHt_wocaY7y9DFsrQngY86NXiFlhM3VcxYzvhsaOBpcLod200BBkmar3erh0MI5-ONZeSE-YpBEHb9)

Este artículo cita una entrevista de Kojima con GameInformer años antes de que el juego saliera. Según el artículo, entonces el juego iba a trabajar mucho más las emociones, ya que la IA sería “*tan avanzada que cada personaje reaccionara cómo una persona lo haría en una situación de combate*”, lo cual seguramente evolucionaría en el sistema de moral del juego.

Aquí también se explica el por qué los Gekko hacen esos sonidos, lo cual tiene una explicación perturbadora: intentar engañarte y tranquilizarte para luego lanzar un ataque devastador. Citando a Kojima, cuando el Gekko se acerca, “*hace el sonido de una cigarra. Para la mayoría de japoneses, este sonido te hace pensar en tus días de la infancia, porque salías a la naturaleza a cazar cigarras*”. Kojima continúa diciendo que esta mezcla de sonidos “*hace que la persona que escucha estos sonidos se sienta un poco más tranquila, porque te hace volver a tus recuerdos de la infancia. Deberías estar tenso en el campo de batalla, pero cuando escuchas esto, corta la tensión. Y cuando eso ocurre, el Metal Gear te ataca*”.

# Narrativa

## Historia

La verdad, debería informarme sobre los anuncios y vídeos de la televisión distópica al principio del juego porque sé que no eran exactamente idea de Kojima, pero lo que yo me pregunto más es para qué existen. Quiero decir, *MGS* siempre ha ido sobre esta mezcla entre lo real y lo ficticio, lo estúpido y lo serio, pero el juego podría existir sin esta intro y no pasaría nada. Quizá vaya sobre la industria militar y cómo a través de muchas partes nos llega el mensaje de la ultraviolencia, pero no sé, tampoco es que esté súper presente fuera de esta intro. No volvemos a ver la tele

A ver, la introducción del juego es brutal. El discurso si lo miras no es que haya envejecido bien, pero en sí mismo, esas palabras en su día caían como lápidas. Era un “se viene” bien potente. También son como 5 minutos de cinemáticas, pasar por un camión y otras 20 más

Por lo visto, hay que darle a “informe de misión” antes de empezar la historia, pero si ya tienes una partida cargada, entonces no parece que puedas ver el informe cero, el de antes de empezar la campaña.

Snake en el Oriente Medio es de esas cosas que ahora se dan muy por sentadas pero en su momento era muy “madre mía el 11-S”

Me alegra que el chiste de pedos de Johnny quede en el recuerdo como merece: como una escena infame

Los anteriores juegos tenían humor, y no era precisamente humor sofisticado, pero tener a Johnny como referente de chistes de pedos portátil no me parece la decisión brillante que Kojima piensa que es. Johnny deja a Jar Jar Binks a la altura del betún; en comparación, es un icono.

Normalmente Kojima se fija en eventos reales para decir algo. Aquí vamos a Oriente Medio sin aprender nada. Hay una rebelión y Snake miente a Meryl diciendo que está ahí para ver si las PMCs se están pasando de la raya, pero eso no va a nada. No se habla de eso. No sabemos por qué se rebelan o siquiera qué país es este. No tiene un efecto en la historia general. Dan igual, ellos, su revolución y la población civil

Las Beauty and the Beast son un concepto muy Bueno que está fatal llevado. Podrían haber sido unas villanas icónicas sobre cómo la guerra arrastra a todo el mundo y convierte a sus víctimas en futuros verdugos, pero al final lo que hay es chicas en ropa bien apretada. Sus historias te las cuentan cuando están ya muertas, y no te las cuentan ellas sino otros. Es como leer un artículo de la Wikipedia sobre a quién acabas de asesinar, mientras que antes era una conversación, unas últimas palabras

AHAHAHA, CUANDO JOHNNY SE DESMAYA, TIENE EL CULO EN POMPA Y EL CULO TIENE CACA, HAHAHAHAHA

No puedo evitar preguntarme por qué Liquid no le pega un tiro a Snake después de hackearlos a todos

El primer nivel es una crítica a los FPS militares en Oriente Medio y el segundo es entorno selvático por hacer un revival de *MGS3*. Todo bien.

Drebin diciendo “la guerra nos transforma…”, pausa, “en bestias” al hablar de Beauty & the Beasts. Menudo guion, Jesús todopoderoso

Ah, Drebin, que posee un monke. Cómo no quererlo

Debo decir que me encanta que puedas pillar un iPod real y escuchar música en plan *Fallout*, asesinando al ritmo de j-pop. Y además esa música se traduce a las cinemáticas, así que puedo hablar con Rose sobre su pasado traumático con Raiden y mientras tanto hay un grupo idol cantando

E inmediatamente después puedes darle a Start y ver a Sunny bailando en la cámara de seguridad

Los personajes no paran de traicionarse y cambiar bandos y revelar planes ocultos, algo que nos hemos perdido. Es como la segunda y tercera partes de *Piratas del Caribe*.

El plan de Ocelot es liberar al mundo y habla de pasar el testigo a las siguientes generaciones haciendo que ellos desaparezcan. Quiere tomar a los Patriots para destruir el sistema. Es el bueno. Esto no tiene ningún sentido. Normalmente, descubres al final que los malos en realidad no lo eran tanto, pero desde el principio sabes de qué va Ocelot y aun así vas a por él, no lo entiendo. Eres un poli en este juego, cuando los anteriores eran más antisistema

Cuanto más claro queda que lo que Ocelot/Liquid quiere es destruir a los Patriots, más me acuerdo de cómo Snake en *MGS2* (y, bueno, Otacon) querían lo mismo. Ocelot trabajaba PARA los Patriots, pero cuando sus acciones revelan una intención por destruirlos… Snake lo ve como algo malo. No lo entiendo, de verdad. Hablan de que quiere tomar el mundo, pero lo quiere tomar para liberarlo, de verdad no lo entiendo

Los diálogos son una cosa ridícula, hablando sobre luz, oscuridad, sombras, destino, futuro y ser como si esto fuera *Kingdom Hearts*. Es Kojima tocando fondo

Hay tantísimos momentos en los que me pregunto por qué Liquid no le pega un tiro a Snake. Y no me valen las excusas del final, Liquid QUIERE matar a Snake y lo demuestra cuando, no sé, utiliza Arsenal Gear para aplastar a Snake en Shadow Moses

El chaval que tenía miedo a las vacunas resulta ser uno de los personajes más importantes del juego

La confesión de Johnny y Meryl es para darle de comer aparte. No hay motivos para que estos dos se quieran (desde luego, no los hay para que Meryl se enamore de Johnny), pero es una escena incomodísima. Bien la coreografía de meterse los cargadores, pero lo de montarse el uno sobre el otro en medio de un tiroteo no sé yo si es lo que quiero

Hay momentos que son demasiado fanfiction, como Meryl apuntando con una Desert Eagle CARGADA a su padre el día de su boda que, por supuesto, se hace en la zona de carga de un avión militar

Al final se revela que Drebin trabajaba para los patriots, al igual que Rat Patrol (aunque ellos no lo sabían), y debían ayudar a Snake y Otacon a vencer a Liquid. Quizá es una pista de quién es el bueno y quién es el malo

Al final, aparece Big Boss diciendo que todo esto ha sido culpa de unos “viejos locos” y que debe terminar. Es Kojima diciendo que está hasta las pelotas, que él forma parte de este concilio de viejos, que es una idea caduca y toca enfrentarse a un nuevo futuro

Kojima presenta a Zero, cuyos planes han sido malinterpretados por IAs que él mismo ha creado, y que debe morir para que el nuevo mundo nazca. Ahora no queda nada de él salvo una cáscara. Quizá se está mostrando a sí mismo, que ahora debe cerrar todos estos arcos sobre *MGS4* y ve que el juego que ha creado se le ha ido de las manos

Supongo que puede entenderse cómo nosotros en este juego somos un *proxy* luchando en guerras que no nos corresponden como jugadores. Es una teoría bastante loca, pero yo qué sé, necesito aferrarme a algo

El final que le dan a Snake parece ser triste, porque el nuevo FOXDIE también le puede convertir en un arma biológica, así que puede vivir, pero a qué precio. Al menos, eso creo sacar de aquí.

Big Boss dice en el cementerio que Snake puede vivir la vida como un hombre y que ya no es la marioneta de nadie, que le ha sido concedida la verdadera libertad. Y… eso ya ocurría en *MGS2*. Partimos de ahí. De hecho era SNAKE quien le daba ese discurso a Raiden, de encontrar sus propios motivos para luchar y definirse a sí mismo. Siento que es dar un paso atrás

### El buen sexismo

La codificación de los personajes femeninos en general no es que sea para tirar cohetes. Tenemos los escotes de Naomi y Big Mama, y en fin. Big Mama. No había otros nombres bíblicos de mujeres. O de reinas. No. Mama.

Las peleas contra las B&B son interesantes en concepto porque, tras vencer a la figura, aparece la persona que revela la emoción bajo todo lo que sentía. Tristemente, al poco de haber dicho que no necesitan su emoción, que están mejor, te enfrentas a una mujer hermosa en un traje de licra a la que tienes que matar a tiros. Su forma de herirte es abrazarte y acariciarte. No se me ocurre una pelea más incel

No recordaba que, después de que Mei Ling, capitana, actúe de manera *kawaii* para señalar los planes militares del final del juego, se pone a cuatro patas para recoger algo del suelo y se queda ahí. La cámara se fija en ella. Luego Johnny intenta tocarle el culo y ella no reacciona, como si esto fuese una propiedad de la naturaleza

El único personaje femenino no sexualizado es Meryl. Y se enamora de Johnny. Sin que Johnny cambie nada. Lo único que redime a Johnny es que no se ha querido poner una inyección, pero no cambia nada a lo largo del juego. Bueno, supongo que hay menos chistes de pedos, pero eso no es cosa suya, creo yo. Desde luego sigue siendo él mismo cuando le acaricia el culo a Mei Ling

Si aguantas lo suficiente con las B&B, te llevan a una sala blanca. Si ahí sacas la cámara, posan para ti como si fueran modelos

Si te tumbas cuando una B&B sale de su traje, su forma de atacarte es ponerte boca arriba y montarte

### Kojima gonna Kojima

Mira, cuando le pegan un tiro en la frente a Vamp y su respuesta es seguir hablando por teléfono con los brazos en cruz… Pues cómo no te voy a querer, Kojima, ven aquí, dame un beso, idiota

Las peleas de Raiden y Vamp en un duelo a muerte con cuchillos son tan flipadas que es hasta tierno

Debo admitir que siento ternura a que Big Mama tenga cuadros de *Metal Gear Solid 3* colgados en su iglesia

Que Kojima meta tres bolas pequeñas haciéndose pasar por un hombre en una gabardina y lo haga totalmente en serio es una de esas maniobras que sólo él puede conseguir

Ocelot apuñalando a Snake y abrazándole por la espalda… El rico homoerotismo

En general, la escena de Ocelot en el río Volta es tan exagerada que es divertida. Ocelot haciéndose “bang” en la cabeza como si fuera algo temible… Ay, Kojima

Johnny quitándose la máscara y siendo guapísimo para darle la RCP a Meryl es tan fanfiction y tan adorable que hasta te lo voy a perdonar. Y SE BESAN, NO RECORDABA QUE SE BESARAN

Es decir, sí, es muy *quirky* que Kojima haga una cinemática desde la perspectiva de Mk. II con las piernas de Meryl en primer término, pero a la vez eso no hace ningún favor a la paupérrima presentación que hay de los personajes femeninos en este juego

La venda de Snake en el informe de misión que da paso al acto 4… forma un 4.

La escena de Snake intentando recordar un código en Shadow Moses y apuntando al jugador para llamarle senil… \*beso de chef\*

Liquid/Ocelot yéndose entre risas tras la pelea de Metal Gear como si fuera un villano de pacotilla. Brillante

Outer Haven tiene su propio monte Rushmore. Por supuesto. Es algo perfectamente serio y normal

Psycho Mantis es literalmente vencido por el *hardware* de PS3. Es ridículo, pero no puedo evitar sonreírle al idiota de Kojima

### Los símbolos y el control

EVA dice que Zero convirtió a Big Boss en un ídolo para poder guiar al mundo, hablando sobre los iconos. Sin embargo, Big Boss parece que sólo es conocido dentro de lo militar; son agentes secretos, al fin y al cabo. Pero los logros de Big Boss son más que reales

Al mismo tiempo, se habla sobre el legado de The Boss, su deseo y cómo la han malinterpretado. Todo esto nace en base a haber escuchado mal y sacado las conclusiones que te apetece de lo que quería una mujer soldado

Me parto los cojones que EVA esté hablando sobre sus hombres, diciendo que en el futuro se podrán unir a una PMC porque han sido condicionados para luchar y pensar que “es guay luchar así” al mismo tiempo que ELLA les está preparando para una guerra. Mujer, FORMAS PARTE DEL PROBLEMA, DE QUÉ ME HABLAS

### Los PMC y la economía de guerra

Uno de los temas centrales del juego es la economía de guerra y los ejércitos privados (PMC). Este es un tema real y de hecho en Oriente Medio ha habido casos de PMCs yéndoseles la flapa y cometiendo crímenes de guerra

Drebin no sólo vende armas, sino que sus precios valían según cómo va la economía de guerra, así que la inflación te afecta. Todo bien.

El discurso central del juego parece ir en la dirección que las guerras de *proxies* consumirán el mundo. En aquél entonces lo podía parecer, y lo entiendo, pero el discursito de Drebin sobre “ay, al final todos vamos a participar en la guerra de una forma u otra, qué podemos hacer”

Y ENCIMA OTACON DICE “TE IMAGINAS QUÉ PASARÍA EN EL MUNDO SI SE ACABARAN LAS GUERRAS”. ARE WE THE BADDIES? EN SERIO, OTAKON? DESPUÉS DE MGS2 VAS A DECIR “AY, QUÉ PENITA ME DA” Y YA!?

Meryl dice que han perdido CINCO (5) equipos de investigación que han ido a supervisar las PMCs de Liquid, pero aún así les envían a ELLOS. No hay una intervención de los EE.UU., no. Envían a una unidad y ya. No hay mucho sentido dentro del propio contexto que el juego está planteando

Nadie dice nada frente al hecho de que los soldados y, en fin, Meryl tenga nanomáquinas que te controlan las emociones. Es malo cuando te hacen vomitar, sí, pero si funcionaran parece que todo iría bien. Desde luego la Rat Patrol actúa de manera bien táctica

Todo habla el lenguaje de la guerra. Incluso si van ahí a investigar a las PMCs, lo hace un EQUIPO MILITAR. No hay reporteros o médicos. Hay gente con armas.

Tras la escena de las Beauty & the Beast, hay un montón de cadáveres. Y armas que puedes recolectar para conseguir puntos Drebin ¡Yay :D !

Meryl le dice a Snake que no puede hacer nada respecto a Liquid porque está ahí mirando a pesar de que las RANAS de Liquid les han demostrado de manera muy activa que es hostil y que no tiene buenas intenciones.

En Sudamérica (así, en general) resulta que las PMCs han instaurado un Gobierno (de qué me suena eso) y los rebeldes del anterior Gobierno están intentando resistir. Han contratado una PMC para ayudar, lo cual lo describen como una muestra de la “guerra de la economía”

A lo largo de la historia van repitiendo una y otra vez cómo no queda remedio, que el sistema es una mierda, pero existimos dentro del sistema, así que qué le vamos a hacer. Y, sin embargo, Liquid quiere ROMPER con el sistema, así que supongo que somos los policías

La única parte del juego donde hay civiles involucrados es cuando los gekko masacran un mercado. Habría estado bien que estuvieran ahí, ya sabes, para hablar sobre los efectos de la guerra y tal

Cuando Liquid alcanza la paz mundial… Es malo. No sé por qué. Ha destruido el sistema y la economía de guerra. Podemos crear algo nuevo. Pero no, es malo.

Al final del juego, Drebin provee armas sin ID a los soldados y dice que, ahora que Liquid ha bloqueado las armas en todo el mundo, el negocio va mal. Y debemos ver esto como algo malo. “Pobre Drebin”

Cuando Drebin mágicamente enciende una llama en la punta de sus dedos… [empieza a sonar *Sympathy for the Devil*] ¿no estará dando a entender ALGO?

Al final del juego, Drebin dice que ahora está en control de su propio destino para vender armas y, sobre todo, reclamar un montón de dinero que le deben muchísimos países. Bravo, me alegro por este traficante de armas que al fin va a poder gozar de libertad para vender fusiles de asalto en Oriente Medio

### Nanomáquinas, hijo

El acto 1 termina con Snake y todo el mundo con nanomáquinas perdiendo la cabeza porque les han jaquiado. Esa parece ser la idea del juego, que las nanomáquinas están mal porque te pueden hackear. No es por todo lo demás, no es por cómo contribuyen a la misma economía de la guerra. No. Es por el hackeo.

Desde el principio, *Metal Gear* estaba dispuesto a conceder lo irreal e imposible. Psycho Mantis, The Sorrow o Vamp eran extraños sin saber por qué. Incluso Fortune resultaba tener poderes y ser la Dama Fortuna. Aquí toda esa fantasía muere; todo son nanomáquinas. Siempre nanomáquinas. “Lo hizo un brujo” era mejor.

Esto lo comenta George Weidman, pero este juego deja de hacer referencia a la realidad para hacer referencia a sí mismo. Apenas hay imágenes de archivo o hilos que nos unan con nuestro mundo. Hablamos de IAs que controlan el mundo, de nanomáquinas que controlan nuestras emociones

### La muerte de Snake

Una vez más, Kojima comienza el juego “ocultando” a Snake. Quiero decir, que sabemos perfectamente quién es, es LA VOZ, estamos jugando al juego que jugamos, tiene el cigarrillo… Pero no es él. No es el mismo, es viejo. Snake llega a su fin, pero está agotado. Le duele la espalda, envejece deprisa. Igual que su propia saga.

El rostro de Snake no se revela en paz. Se revela contra un monstruo, un Metal Gear en miniatura que suena como una vaca y se hace en producción. Es morir de la manera más innoble, es luchar por lo poco que le queda. No es el mismo hombre guay y no muere porque Dios no lo quiere. El entorno es distinto, es hostil y Snake ya no pertenece como lo hiciera antes

Snake está aquí en su punto más bajo; no sólo su cuerpo ha envejecido, sino que el FOXDIE que lleva en su cuerpo amenaza con convertirse en una epidemia que mate a todo el mundo (equisde). Más que nunca, es un arma, producto de sus genes, de lo que destinaron para él, menos sujeto y más objeto. Ojalá hicieran algo con eso, pero lo tratan como circunstancias, hechos que no apuntan a un núcleo

Al final del juego, Snake deja claro que quiere morir. Si sigue viviendo, lo único que traerá es destrucción. No debe seguir viviendo (me pregunto si esto tiene simbolismo de cómo ve Kojima su propia relación con la saga OK no seguramente tiene que ser simbólico)

## Cine

Con todo lo que me pueda quejar de las cinemáticas, algo que respeto muchísimo de este juego son las transiciones de cinemática a *gameplay*. Son orgánicas y sin cortes, y llevará AÑOS hasta que el resto de producciones AAA normalicen lo que se hace aquí

Hay toques en la cámara para hacerla física. En los primeros niveles, hay manchas en la lente para que se sienta ahí

El nombre de Kojima se revela cuando Snake toma un fusil de asalto tras comprobar que no le han metido una mina debajo. O bien esto no es una trampa o bien Kojima está hasta las pelotas

Las cinemáticas de pulsar X para recordar no me convencen mucho; son clips silenciosos, sin mucha gracia, que se callan para que puedas recordar sin que eso interrumpa el flujo de la escena. Es casi una pausa para las risas enlatadas

La cinemática de Johnny apuntando a Snake demuestra lo mucho que ha empeorado Kojima como cineasta. Esa cinemática tenía energía, música, planos guays. Aquí hay distancia, silencio y muchas, muchas pausas.

Lo peor de todo son los informes de situación, que son aburridos. Son gente hablando, y la gente hablando puede ser emocionante. David Fincher es un maestro de esto, pero Kojima no sabe qué hacer. Estas cinemáticas son larguísimas y es meter información a cholón. No sólo eso, los diálogos dan vueltas y se tarda muchísimo en avanzar

En los anteriores *Metal Gear* imagino que el Codec era una forma de meter información sin pasarse del presupuesto. Los videojuegos son limitados, así que ahí puedes meter diálogosin tener que animarlo. Los informes de situación son la antítesis del Codec, porque está animado, está ahí puesto, pero no sirve para NADA. Es una pérdida de recursos

La introducción del segundo acto es Snake gateando en la jungla y moviéndose como un gusano. Hemos caído muy bajo respecto a aquella infiltración épica desde un submarino

Es que ni siquiera hay música en las cinemáticas. Son como las cinemáticas del *Kingdom Hearts*

Mira, la persecución en la moto de EVA me parece la hostia. Ojalá más así, está muy bien dirigido y es EMOCIONANTE participar en esa escena. La pena es que, por naturaleza del juego, hay que pasar a una vista tras el hombro para apuntar y disparar, lo que corta con los planos tan preparados

### El abuso de las cinemáticas

Si ya se hablaba de que Kojima metía muchas cinemáticas, este juego es INFAME. No es sólo que haya segmentos donde puedes estar 45 minutos sin tocar el mando; es que la introducción te da varios minutos de cinemáticas, te devuelve el control para literalmente caminar unos pocos metros, y entonces tienes otros tantos minutos de cinemáticas. Está fatal llevado el ritmo, hacen falta los *scripts* que se normalizarán con *Uncharted 2*

Siempre ha habido exposición en *MGS*, sí, pero aquí hay DEMASIADA. Se dan muchas vueltas para repetir lo mismo, y el problema es que, cuanto más ahondan en muchos de estos temas, más cuenta te das de cómo Kojima destruye todo lo que ha construido, tanto a nivel temático como de trama

Creo (creo, tengo que comprobarlo) que este juego en su día tuvo el récord de cinemáticas

La cinemática cuando Laughing Octopus sale del traje. Menudo horror. Se alarga una eternidad y no dice nada nuevo sobre ella. Es una chica riendo y repitiendo lo mismo.

Yoko Taro habría sabido llevar mucho mejor el momento de las B&B porque en *Nier Automata* hay mucho que se da a entender y que debes extraer del análisis. Los androides gemelos, por ejemplo, son una historia de sutilezas, pero aquí es torpe porque Kojima está ansioso por decírnoslo todo. Todo… menos lo que importa. Todo, pero sin emoción

Muchas de estas cinemáticas se sienten como alternativas. Cuando Raiden te llama en el Acto 2 para enseñarte cómo rastrear, eso podría ser la clásica conversación de Codec cuando llamas a tu experto de supervivencia. Pero no, esto forma parte de la historia, y por el camino pierdes un montón de tiempo

El gran problema de los informes de misión es que ocurren en tiempo real, de tal manera que la edición no puede acelerar el proceso. Los personajes actúan, se mueven y hablan según la cadencia real, y eso mata el ritmo por completo

Hay informes de la situación que se alargan hasta los 25 minutos, es una cosa exagerada

## Fanboy

Empezamos bien: Snake aparece en el mismo cementerio del final de *MGS3* haciendo el mismo saludo que Big Boss, un gesto que no significa nada para él porque no entra en ese sistema. No es un soldado, no le gusta serlo y literalmente no pudo conocer a Big Boss cuando hizo ese gesto en soledad porque aún estaba en sus bolas

“¡Hey, me acuerdo del coronel!” [RLM, “*I clapped when I saw it!*”] Otra cosa es el sentido que pueda tener, pero vamos, que Snake era un agente independiente como parte de una ONG que había montado con Otacon. Estaba por encima del sistema, él mismo era su propio sistema. Aquí vuelve a ser un agente al servicio de otros. Del coronel, por qué no. El coronel ni siquiera estaba ahí en *MGS2*, pero le vimos la cara, así que sirve

¡Hey! ¿Te acuerdas de los primeros diseños de Metal Gear? ¡Aquí tenéis a Mk. II!

¿Os acordáis de Olga? ¡Aquí está su hija, Sunny! ¿A que es adorable?

¿Os acordáis de Johnny? ¿No? No os preocupéis, OS VAIS A ACORDAR

¿Os acordáis de cuando Meryl apuntó a Snake y él le dijo que era una novata?

¿Os acordáis de Naomi?

¿Os acordáis de EVA? Traicionaba a Big Boss y los personajes de la línea temporal original no la conocen, pero aquí está

B&B busca fusionar las ideas de los nombres en código de *MGS* y *MGS3*: un animal y una emoción, como si fueran una digievolución. Pero todo lo que son es figuras. Putas esculturas griegas, sí, pero se habla de ellas. Ellas no tienen voz ni identidad.

¿Os acordáis de Raid- OwO, pues aquí no voy a decir nada. Kojima había mencionado que quería hacer algo con él para que empezase a gustar a la gente, y a los hechos me remito: este Raiden es mucho más querido y sus escenas son tan flipadas que cómo no voy a stannear

Desde luego Kojima quiere darlo todo y prueba a usar conceptos de “total, si no vamos a volver, aprovechemos”, como la misión de Praga, que es un sigilo más “puro”, con muchas comillas entre medias, y nos introduce en el mundo propio del juego en vez de llevarnos a otro escenario militar

¡Hey, aquí sigue el CQC, aunque no tenga ningún sentido!

Ha unido a todos los personajes que conocemos y resulta que ahora todos están unidos. Nada sale de las líneas conocidas. Parece que lo hubiera hecho J. J. Abrams

Mira, hay algunos momentos que sí son buenos, como cuando EVA se empala contra una barra de metal y Snake va a ayudarla. Ella recuerda a Big Boss y es un momento que no sólo enlaza los juegos, sino que habla sobre lo poco que ha cambiado su vida, cómo la guerra siempre ha estado ahí. La violencia le perseguirá hasta que muera y verá cómo todo muere a su alrededor.

Debo decir que Shadow Moses me toca hasta a mí. Aún tengo que rumiar lo que este lugar significa, pero volver a él y verlo con otros ojos, no sólo con otra tecnología sino a pie de calle, de cerca en vez de isométrico, toca la patata. Es un buen recurso, para qué negarlo, y lo corona con la pelea de Metal Gear, que es la fantasía húmeda que no sabíamos que queríamos

En general, el juego es muy nostálgico y usa mucho la memoria como recurso estético. Lo de aporrear X para recordar te lo está diciendo a la cara, y cuando mueres, Snake vive *flashes* de eventos recientes

Hey, ¿te acuerdas cuando Psycho Mantis poseía a Meryl y era súper perturbador? Bueno, ahora ya no lo es. Es territorio familiar

Para qué os voy a engañar, la escena del microondas en Shadow Moses es uno de los mejores QTEs de la Historia del videojuego y es una buena muestra de cómo SÍ se hace un climax y buen fanservice

### Romper la idea

A Kojima no le importa pisotear lo que él mismo ha construido. Meryl se desangraba hablando sobre lo horrible que es la guerra y ahora ha aceptado que le metan nanomáquinas que le convierten, a todos los efectos, en un arma orgánica. Es la capitana de un equipo militar. No ha sacado nada de Shadow Moses

Rose ni siquiera existía en *MGS2*. Era una ilusión en el peor de los casos y, en el mejor, una herramienta de los Patriots, una mujer que había fingido y se había diseñado para ser, por qué no, una *waifu*. Ahora lo es. Es tu psicóloga personal. A la mierda trazar su propia historia con Raiden, ahora está con el coronel.

EL CORONEL NI SIQUIERA ESTABA EN LA OPERACIÓN DE RAIDEN, ERA PARTE DE LOS PATRIOTS. Y AHORA HACEN COMO SI HUBIERA TRABAJADO CON ROSE

EVA era la prueba de cómo la dedicación a la causa rompe las relaciones personales. Tras ganar, ella revela ser una espía china y roba todo lo que había conseguido a Snake. Por encima de todo, es fiel a su causa. Aquí vuelve a aparecer y supongo que todo eso es papel mojado.

Raiden, por supuesto, queda totalmente roto respecto a lo que había conseguido en *MGS2*. Que me mola el resultado, sí, pero es olvidar cómo había terminado

Psycho Mantis terminaba el juego redimiéndose, comprendiendo lo bonito que es ayudar a los demás, que el odio que había sentido le había llevado por un camino erróneo. Ahora supongo que eso como que no, porque total, hay que tener un boss final. Peor aún, te dicen que es él quien había estado controlando las B&B a través de Screaming Mantis

Que al final Rose hubiera mentido sobre el aborto, el mismo aborto que sumió a Raiden en una depresión y le convirtió en un ninja cyborg que quería morir, es un insulto al final de *MGS2* y, en general, al desarrollo de Raiden en ese juego. Viene de que le mientan y manipulen y vuelven a mentir y manipularle. Y encima nos venden que tiene un final feliz. Qué cojones

Que Snake vaya a la tumba de Big Boss para rendirle tributo no tiene sentido, no sólo porque no haya tenido relación con él después de matarle en *Metal Gear 2*, sino porque Snake no quiere ser un soldado. No quiere ser un mercenario ni un héroe legendario, pero sus lazos con Big Boss le han atado a este destino que él no desea. No sé qué aprecio puede tener con él o con The Boss

# Jugabilidad

## Gameplay

El abanico de movimientos de Snake es mucho mayor; ahora está más cerca de *Splinter Cell*, donde Snake tiene una solución a casi cualquier movimiento. Incluso si te tiran al suelo, es una oportunidad para levantar el arma y disparar tumbado

El primer nivel ofrece una dinámica muy chula permitiendo que te alíes con los rebeldes (¿contra qué se rebelan?), pero no es algo que se aplique al resto del juego

Se nota que todavía no están muy hechos a la cámara libre; se mueve muy deprisa, es tosca y poco fluida

En *MGS3* había un sistema de cansancio. Tenía sentido porque era un juego sobre la supervivencia y había que introducirte al sistema sin complicar las cosas. Aquí hay un sistema de estrés, y lo puedo entender porque soldados y estrés post-traumático y todo eso, pero no hay más sistemas que contribuyan a eso. De hecho, Drebin y su tienda que te permite adquirir y personalizar armas va en la dirección contraria y REAFIRMA lo guay que es el mercado de la guerra

La tienda de Drebin imagino que está ahí para facilitar las cosas, pero hasta ahora la gracia era encontrar las armas en el terreno y trabajar con eso. Aquí ya no, y lo dicho, si el juego va sobre el negocio que supone la guerra y participamos en el mercado negro… Pues no sé, chico.

En los anteriores *Metal Gear* empezabas con una pistola y tenías que buscarte la vida. Conseguir una ametralladora era un logro. Aquí empezamos con un fusil de asalto y después nos dan la pistola, pero total, poco después hablamos con Drebin y se abre su tienda. Terminas el primer acto con un verdadero arsenal de armas personalizadas

El camuflaje es automático aquí: te quedas pegado contra una superficie y adoptas su color. Una vez más, no entiendo el porqué de esta herencia de *MGS3* cuando eso se debía a una decisión consciente de supervivencia. En el campo de batalla moderno eso como que no se da igual, y tener estos medidores de porcentaje de camuflaje, los colores de Snake y tal como que no tiene tanto sentido

Los tiroteos no son estimulantes. Quiero decir, nunca han buscado serlo, pero este juego tiene bastante más acción que los anteriores y muchas veces pueden resolverse como en el *shooter militar* clásico de la época: te quedas en el sitio y disparas. Tu primer enfrentamiento contra las RANAS, un equipo ultra móvil, es literalmente una galería de tiro: puedes quedarte quieto y disparar conforme lleguen, y ellas se agachan y ocultan como si fuese un guacamole. Irónicamente, los tráilers de anuncio del juego se reían de la idea del FPS, como si dieran a entender que serían algo más, cuando ni de lejos es el caso

En el segundo acto puedes ayudar a los rebeldes a montar una revolución (honestamente, no sé si el Gobierno anterior era peor, pero equisde), y tiene su punto de interés, pero también he llegado a una base donde no logro que avancen, así que nada.

Lo triste no es sólo que el juego pase más a la acción, sino que los enemigos no están a la altura. No se coordinan como antes, no presionan igual, no ves que llegue alguien con un escudo cubriendo a sus compañeros. Se siente menos personal, más de bolsa de patatas

La pelea contra Laughing Octopus revela el problema central: es una idea muy de Kojima, una pelea donde tienes que prestar atención a tu entorno y responder deprisa antes de que te cacen, pero evidentemente todo lo que te encuentras es ella. Si hay un cadáver en el suelo, es ella. Si está Naomi, es ella. Si está Otacon, es ella. No hay sorpresa o paranoia. Es una pelea sin energía

Aun con todo, me gusta la sensación de disparar en primera persona. La cámara se sacude violentamente y genera este impulso kinético que da energía al conjunto

Los momentos Kojima, de jugueteo o experimentación, caen bastante mal. Para muestra, cuando tienes que encontrar a Naomi tras vencer a Laughing Octopus, la sección se alarga durante mucho tiempo y es frustrante

El ritmo de juego es tan acelerado que, si antes apenas hablaba por Codec, ahora es que ni me lo planteo. Estoy demasiado ocupado pegando tiros

Para qué te voy a engañar, darnos el control sobre REX y hacer que luchemos contra RAY es 10/10, y encima dura poco para que no nos acostumbremos y sea ese momento especial

Hablan mucho sobre cómo las nanomáquinas potencian las capacidades militares de los soldados y que pueden coordinarse mejor, pero eso no lo veo en *gameplay*, y me encantaría. Molaría mucho que te pillaran y todos los enemigos de la zona se coordinasen perfectamente para acabar contigo. Desde luego sería mejor que lo que hay ahora; Kojima mencionaba en *MGS2* que quería que sus soldados se sintieran como una unidad, pero aquí no veo esa misma idea

Todo el rollo del estrés pierde el sentido en cuanto te dan la jeringuilla, que te recarga por completo sin contras

### Paso a la acción

En el primer acto del juego, con la lucha de las RANAS, matamos a más gente que en el último acto de *MGS2*. Cuando *MGS3* te echaba en cara los cadáveres que habías causado de manera innecesaria, aquí empiezas volando tapas de los sesos de manera obligatoria

A cambio de que haya más acción y arsenal, se equilibra por otra parte, porque los enemigos tienen cascos que dificultan los *headshots*. Eres poderoso, pero no tan OP como lo eras antes con una pistola con silenciador

Cada acto termina con un recuento de puntos, como si esto fuera un *Devil May Cry*. Tiene sentid en un juego antibélico

El poder apuntar desde la cadera da muchísimas facilidades a la acción y, también, seamos sinceros, cuando empiezas en el Oriente Medio de *Modern Warfare* y desde ahí pasas a una revolución en Sudamérica donde a cada fase puedes ayudar a los rebeldes a avanzar, pues creo que no estás incentivando mucho el sigilo. La precisión que pudiera pedir antes el juego con apuntar en primera persona ha caído; ahora disparar es la maniobra óptima

El estrés parece aumentar con cada persona a la que matas, pero el juego te lleva a matar, y sus efectos no son tan importantes. Quiero decir, me he pasado la mitad del juego con mi estrés a cero y no pasa mucho

El segmento final de pronto te mete en un tiroteo y para salir tienes que abrir una puerta. Aporreando triángulo. Si te disparan, dejas de hacer la animación. Y los enemigos hacen *respawn* infinito. Todo muy bien diseñado. Luego resulta que podías infiltrarte

## Diseño de niveles

Los niveles ahora son mucho más abiertos. Desde luego han aprendido de *MGS3* y ahora hay varias rutas para llegar al mismo sitio.

# Técnico

## Gráficos y diseño

PS3 no está hecha para los trotes por los que lleva este juego. Hay unos bajones de *frames* bastante graciosos, y eso con un juego que creo que va a 720p

Más triste que la instalación, que hasta lo puedo entender por un juego de una consola conocida por ser difícil de programar, es que hay pantallas de carga para todo. Cuando pasas de una sala a la siguiente, hay una pantalla de carga. Eso no pasaba antes

Naomi con su escote, ahí todo bien con el diseño femenino. Aunque también seamos sinceros, B&B ya son un mal ejemplo de hacia dónde va Kojima. Esta es la dirección que acabará en Quiet

## Sonido

Con todo, la música sigue siendo muy buena e icónica. Hay varios temas que aún son recordados con cariño

La banda sonora de Drebin es más suave que la mantequilla. Se agradece