¡Hey, *gamers*! ¿Sabíais que los videojuegos… son arte? [malas vibras, caos, por qué he dicho esto] *Metal Gear Solid 2* es uno de los videojuegos más importantes de la Historia y, casualmente, también es uno de mis videojuegos favoritos porque tengo buen criterio

Vamos a tocar los palos de por qué es una experiencia tan increíble y cómo cuenta una historia que sólo podría contar el videojuego

¿De qué va *Metal Gear Solid 2*?

Bueno, es una secuela de *Metal Gear Solid*, así que ¿de qué va *Metal Gear Solid*? [cacofonía en mi cabeza de todo el guion] Mirad, *Metal Gear Solid* va de un agente llamado Snake que se infiltra en una base para destruir el arma definitiva: Metal Gear. Que es sólido. Y tira bombas atómicas

*Metal Gear Solid 2* va de que Snake ahora trabaja por su cuenta y va a un buque porque ahí están desarrollando RAY, el nuevo modelo anfibio de Metal Gear

Es una secuela a uno de los juegos de acción más apreciados de su momento y la gente está [*Rick y Morty*, “oh boy here I go killing again”]

Pero hay pequeños elementos que señalan que algo no encaja

Olga invierte la relación entre Snake y Meryl

Otacon intenta dar consejos, igual que Mei Ling, pero no sabe cómo. Está intentando mantener las cosas como eran, pero es imposible que vuelvan a la normalidad: al fin y al cabo, estás en este buque porque el nuevo modelo de Metal Gear existe

Pero bueno, te lo estás pasando maravillosamente bien descubriendo este videojuego. Hasta tienes un momento en que juegas a *Pokémon Snap*, y entonces… Snake muere

Pero si el juego acaba de comenzar, qué me cuentas

Dos años después, envían a otro agente que también se llama Snake, esta vez a una planta petrolífera para rescatar al presidente de un grupo terrorista.

Pero hay mensajes que te dan pistas: Shadow Moses y el buque eran azules, mientras que la planta es naranja, su color complementario; en vez de soldados, como los del primer juego, hay cucarachas para darnos la bienvenida, y estamos controlando a otro personaje. Tiene otra voz, cuando llega a la planta le cambian el nombre en código a “Raiden” y… [se quita la máscara] …bueno, esa cara no es la de Solid Snake

El sufrimiento de ser Raiden

El tiempo ha borrado su rastro, pero Raiden fue un personaje odiado en su día

Este es un giro tremendo: en NINGUNA PARTE te dicen que vas a controlarle a él, pero la historia la protagoniza este desconocido que no queríamos. Algunos se sintieron traicionados, engañados por la publicidad

Raiden además es lo opuesto a Snake: él tiene rasgos duros, inspirados en los héroes de acción de los 90, es un [*Aladín*: “¡machote!”]. Raiden tiene rasgos mucho más frágiles, es un *twink*.

Es que mirad cómo presentan a Snake en los dos *MGS*. Ahora comparemos con cómo presentan a Raiden: la cámara oculta constantemente quién es y, cuando finalmente le vemos, hay gaviotas que salen volando, como si él no pudiera tener un momento de seriedad sin que le caguen en la cara

El comienzo con Raiden está lleno de momentos para deslegitimarle

En el primer *MGS*, Snake tenía que infiltrarse para llegar a un ascensor; en este, otra persona te ha hecho los deberes y sí, tenemos que infiltrarnos, pero esta sala es mucho más manejable y sencilla que la intro del primero

Su novia, Rose, está aquí supervisando, y cada vez que guarda la partida se monta este drama sobre si realmente le quiere y qué día es mañana y que cómo se conocieron y Raiden quiere centrarse en la misión…

¡Pero es que la misión le está recordando todo el rato que no está a la altura!

Raiden se ha entrenado con RV; esta es su primera vez sobre el terreno y cada vez que ocurre algo inesperado, no sabe cómo responder

A nivel mecánico nosotros tampoco sabemos responder, porque Raiden tiene que desbloquear el minimapa de cada habitación

Es curioso, porque te piden tus datos y, a ver, que este es Raiden y esto es una PS2, no creo que se conecte a la base de datos de Sony para que monitoricen mi experiencia

Snake tenía una pistola tranquilizante. Raiden no tiene verga

¡Y además tanto a ti como a él os gustaría que fuera Snake!

Cada personaje que Raiden se encuentra dice que su nombre en código es raro, le infravalora, y cada vez queda más claro que no tiene ni idea de dónde se ha metido

*El muchacho de los ojos tristes*

A ver, que *Metal Gear Solid* es un *thriller* de espías, pero Snake sabía cosas y las iba descubriendo a la vez que el jugador. Raiden no es sólo que entre sin saber NADA; es que sabe incluso menos que el jugador

¡Y encima ahí está Snake! ¡El juego nos toma por idiotas!

Pero de momento da igual, porque van a petar el lugar

Dead Cell te odian y son unos miserables

Está Dead Cell. Eran una unidad antiterrorista y ahora son terroristas con superpoderes. Bueno, está Fatman; él pone bombas. Bombas que toca desactivar

“Ay, bueno, imagino que tendré que ir a un sitio y la bomba estará fácilmente disponible” [*Super Man Returns*: “¡Wrong!”]

Cada una de estas bombas está en el lugar que menos te esperarías, pero es que además tienes que superar patrullas

Hay un puente que cruzas tan ricamente y… [explota una Claymore]

Y, más adelante, hay otro puente, pero está lleno de bombas y las tienes que desactivar a tiros. Pero están muy lejos, así que toca hacer *backtracking*, conseguir el PSG1 y ENTONCES encontrar las bombas. Creo que las tengo tod-[el puente estalla]

Pero maldita sea, que ahora tengo que correr para desactivar bombas antes de que se acabe el tiempo. DOS VECES.

Llega Fortune. Tiene una barra de vida minúscula, pero es imposible acertar. Y sus disparos hacen mucho daño. El juego parece que se está riendo

OK, toca luchar contra Fatman. [aparece]Mi hermano me habló de este jefe final cuando tenía doce años. Creía que me estaba mintiendo.

El muy miserable corre a toda velocidad y va poniendo bombas, así que hay que pensar de otra manera: en lugar de enfrentarle directamente, hay que saber poner min-[me estalla mi propia claymore] Hay que saber poner minas y utilizar granadas de contusión para frenarle antes de dispararle en la cabeza

Y cuando se muere tienes que desactivar una ÚLTIMA bomba. Está en el lugar menos esperado: DEBAJO DE ÉL

La verdad es que la historia de Fatman no me ha aportado tanto. Me ha dado un poco de drama, pero sobre todo ha sido desconectar estas bombas

Entre medias, hemos llegado donde está el presidente. Algo es algo

El presidente mete mano a Raiden pensando que es una mujer. Pausa incómoda.

En efecto, le han estado ocultando información a Raiden, pero es peor de lo que imaginábamos. Esto ni siquiera va de rescatar al presidente: los terroristas no quieren dinero, y entran en escena los Patriots

Los giros se vuelven aún más intensos: los Patriots quieren controlar la Historia seleccionando la información. El ejemplo de las letras que faltan en el abecedario y cómo puede afectar a nuestras ideas. La importancia de que se llamen “la-li-lu-le-lo”. Big Shell es una tapadera para Arsenal Gear, que es mucho más que un arma atómica

¡Y resulta que Plisken era Snake! [organillo] ¡Y tiene otro hermano! [organillo de telenovela] ¡Y era el anterior presidente de los EE.UU.! [organillo] ¡Y han matado al presidente! [organillo]

Y entonces noquean a Raiden

La realidad se viene abajo

El juego revela varias cosas

Primero, Raiden no es un inútil: tiene un pasado violento como niño soldado

Segundo, el coronel y Rose forman parte de GW, la IA que controla Arsenal Gear y ayudará a los Patriots. Y su mascarada se está rompiendo; comienzas a recibir llamadas de codec con mensajes que no tienen sentido, la interfaz se rompe, el coronel tiene otro aspecto

Tercero, todo esto formaba parte de un plan: S3, Solid Snake Simulation. Y aquí es cuando las cosas se ponen interesantes

Desde el principio, el juego ha estado tonteando con la idea de la muerte de Snake

Ya en la primera escena en el puente, Snake está ahí, pero la imagen juega con nosotros para que tardemos en ver que es realmente él

Al comienzo del capítulo de la planta, Raiden habla mucho más parecido a Snake. De inmediato se genera esta tensión: llaman Snake a alguien que no es Snake, pero Raiden admira a Snake y quiere ser él

Cuando nos encontramos a Iroquois Pliskin, vemos a Snake sin filtros: su nombre viene de Snake Plisken. Referente y referencia se entremezclan

*A Mind Forever Voyaging*: “*Con la aparición de Pliskin, MGS2 al mismo tiempo socava y justifica su propio marco. En cualquier otro juego este sería un giro fallido* […] *Pero esto es intencional* […] *en un acto que contradice directamente a su predecesor, MGS2 separa el conocimiento del jugador y el del protagonista. Esto crea un espacio para la examinación. […] La presencia de Snake nos recuerda constantemente del placer que se nos ha negado. Y este deseo de ser Solid Snake es el principal elemento que conecta al jugador y Raiden.*”

El juego va de demostrar que cualquiera puede ser Snake, no en plan “cualquiera puede cocinar” en *Ratatouille*. Snake era un arma viviente; nos han llevado por este camino para intentar reproducir los eventos de *MGS*, pero Raiden se rompe por el camino. Es parecido a *Evangelion*

La idea de “ser Snake” pierde valor. Es un estado, algo replicable, que podrías ser tú o yo. Al principio, en el capítulo del buque, tu primer tiroteo es básicamente una sección de *Time Crisis*. Supongo que esto es ser el gran héroe legendario

Raiden está desnudo. Expuesto, vulnerable, pero también desprendido de su identidad.

El paratexto, los elementos en los que hemos confiado hasta ahora (el radar, el Códec) se rompen y no podemos confiar en ellos

La katana simboliza la nueva identidad de Raiden: el único arma cuerpo a cuerpo del juego, se controla distinta al resto de armas (con el *stick* derecho, que no utilizas para nada más. Raiden está jugando con esas letras que no existen) y te permite rebotar balas. Además, Snake no tiene una katana ni un arma parecida: esto es algo único de Raiden

Hay pantallas de fin del juego falsas: a pesar de que el juego nos dice que se acabó, seguimos luchando. Estamos desafiando al sistema, al determinismo biológico (o, en este caso, mecánico)

¿Qué es eso del determinismo biológico? El tema de *MGS*, Snake rompiendo las cadenas y que Fortune tenga o no tenga realmente poderes

Todo esto conduce a…

Los memes: el mensaje final del juego.

Quien controla los memes, controla el mundo, y no lo estoy diciendo tan de coña

“No queremos censurar contenido, sino crear contexto” y el verdadero significado de S3: Kojima predijo la postverdad en 2001

Snake: “no te aferres a las palabras, encuentra el significado tras ellas”. Debemos crear nuestra propia identidad.

¡Coño, que *Metal Gear Solid 2* es posmo!

El 30 de abril no sólo es el aniversario de Jack y Rose; es el aniversario del nombramiento de George Washington como primer presidente de los EE.UU. Es el día de la independencia; independencia de aquello que nos imponen

Hay una pelea final contra Solidus en Manhattan. Joder, parecía imposible, ha costado, pero lo he conseguido. Soy invencible. Y entonces Kojima dice… [*Death Note*: “keikaku doori”]

No es sólo que el S3 originalmente estuviera pensado para recrear a Solid Snake; todos han sido desafíos pensados para ser superados y crear la idea de que eres fuerte

El rol de Fatman. Era tan cabrón adrede, ya ahora entiendo por qué “molestaba”

Riot Games y la [“anécdota gamer”](https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483). No, no venciste a Onyxia con tu clan en *WoW*: te pasaste cinco horas en tu habitación aporreando el teclado

La libertad dirigida y las letras que no existen: “*La libertad no está en prescindir de reglas u objetivos, sino jugar con tantas como sean necesarias para poder elegir el estilo de juego preferido*”

El juego lo pone de manifiesto en el texto mismo: el coronel es parte de la psique de Raiden al interactuar con GW porque él quiere una voz en el pinganillo que le dé órdenes y diga hacia dónde ir

También es lo que nosotros queremos; igual que Raiden, nos hemos criado jugando a videojuegos. Necesitamos alguien que nos guíe y amolde, y queremos ser esta imagen parcial de Snake

Al final nos dicen que tenemos que luchar contra Solidus porque, si no, matarán a Rose o al bebé de Olga o lo que sea. Es una excusa para que juguemos a que nos estamos pegando con un tío con tentáculos en mitad de Nueva York. Es un increíble absurdo

La autonomía de Raiden. Los personajes pueden ser héroes fuertes o maniquíes digitales. Frasca: “mientras más libertad se otorga al jugador, menos personalidad tendrá el personaje”, y si hay un conflicto de intereses entre jugador y personaje, siempre ganarán las intenciones del jugador

Raiden existe dentro de esta tensión: está bajo nuestro control, pero a la vez se resiste a ser controlado, avanza a regañedientes y lo hábiles que somos con él en *gameplay* contrasta con lo indeciso que aparece en las cinemáticas

Rose no es real ni en el texto ni en el metatexto: para Raiden, es una mujer que se ha creado una imagen falsa para ser atractiva. Para nosotros, es un conjunto de píxeles interpretados por una actriz

*A Mind Forever Voyaging*; el protagonista de *MGS2* somos nosotros

Al terminar la historia, Raiden busca su propio camino. No va con Snake: eso sería contradecir la lección. Debe crear un destino propio, si así lo quiere, con Rose.

Raiden se quita la *dog tag*. Tiene nuestro nombre, la tira.

El problema es que a muchos nos pasó que terminó el juego y deja tantísimo sin responder. No sabemos dónde están los Patriots, Ocelot aún está vivo, GW sigue operativo y tantas cosas más. Nos aferramos a esas palabras

Da igual si Rose existe o no. Es un personaje de un videojuego. *El Mundo de Sofía*

*MGS2* fue un juego con una recepción controvertida, y la polémica hizo que Kojima tuviera que dar un paso atrás, pero se esforzó muchísimo

A pesar de que Kojima es muy criticado por hacer cinemáticas larguísimas, él habla en el GDD sobre el potencial del videojuego y hacer algo único para el medio

Tristemente, el tiempo a pesar de que lo ha recordado como un clásico, también ha pervertido su mensaje: recordamos el discurso de GW (que Kojima describe como “el mal absoluto” del juego), pero no el de Snake

19 años más tarde, Neil Druckmann intentaría algo parecido con *The Last of Us II*, y la gente demostró una vez más que no estaba preparada

Kojima quería que, en *MGS2*, cada enemigo fuera único y tuviera un nombre

Pero bueno, este vídeo es mi legado al mundo, y lo pasaré para que todos recordemos la lección más importante: haced buenos memes. Podéis salvar el futuro