[Hablando en ruso] “Saludos, camaradas. Bienvenidos al análisis” \*me doy en la cara, se me ha cruzado un cable\*

*MGS3* es un buen juego, ¿no? BIEN (perdón por gritar, lo siento)

Ahora en serio, *MGS3* es un buen juego, pero a la vez, está infravalorado. Malentendido, quizás. Como la palabra de Dios.

La cuestión es que no estoy aquí para juzgar la calidad de este juego.

*MGS2* fue una granada de mano; iba a romper todas las ideas que teníamos sobre los videojuegos, era el comienzo de una nueva era posmo… Pero no funcionó.[[1]](#footnote-1)[[2]](#footnote-2)

*MGS3* es un regreso a las formas, un título que parece reconstruir todo lo que Raiden había destruido

Kojima be like “m eperdonas?”

Este juego se desarrolló al mismo tiempo que Silicon Knights estaba haciendo *Twin Snakes*. Eran desarrollos independientes, pero Kojima supervisó *Twin Snakes*, y eso le influyó en *MGS3* para querer recuperar la sensación de disfrute[[3]](#footnote-3)

El juego es una repetición (otra vez más) de la historia de *MGS*. Mientras que *MGS2* lo hacía por deconstruir y criticar, este lo hace por reconstruir.

En serio, ¿cuántas veces ha contado Kojima la misma historia? Yo también perdería la cabeza

A Kojima le gusta Raiden, y de hecho cambió su imagen muchísimo en *MGS4* para lograr que la audiencia le aceptara de una vez. Pero hasta entonces, sabe que no es el payaso: es el circo al completo[[4]](#footnote-4)

*Subsistence* tiene cortometrajes extras en los que Raiden irrumpe en esta historia para crear paradojas temporales.

Kojima dice que Raidenovich está ahí como tributo y para hacer que sus fans puedan interpretarle un rato[[5]](#footnote-5), pero al mismo tiempo no deja de ser una oportunidad para… [paliza, le agarran la entrepierna]

La introducción es un repaso y evolución a cómo empezó *MGS2*: es más que Snake, es su predecesor, uno más activo y humano. Raiden forma parte del pasado (“es hora de que esta serpiente mude su piel”)

Hay un juego implícito con el engaño de quién fue Raiden. El protagonista, una vez más, se llama Jack. Kojima se está riendo, diciendo “tranqui. Estás en casa”.

A Raiden lo reciben unas gaviotas en deshonra. A este nuevo Jack parece recibirle la selva misma: cuando las hojas caen, él reacciona como si estuvieras en casa

Este tío es el puto amo: Snake era serio, pero Big Boss es carismático, le dice a Ocelot “no tienes lo que hay que tener para matarme”.

La recepción de *MGS2* afectó a Kojima, y por eso este juego es mucho más ligero en texto, sin sorpresas sobre su protagonista, además de ofrecer a los jugadores un escenario que llevan mucho tiempo deseando: la selva[[6]](#footnote-6)

Granin gritando “¡por el capitalismo!”

También no sé qué le pasaría a Kojima durante el desarrollo, si tuvo una visión de Jordan Peterson o qué, pero *MGS3* está obsesionado con mapear el significado de absolutamente todo lo visto hasta ahora

Frases que antes eran normales, como “you’re pretty Good” o “kept you waiting, huh” ahora son latiguillos que se repiten a lo largo de la saga. Cosas sin importancia, como la bandana de Snake (que venía de Rambo) ahora tienen valor narrativo

Raiden se presentaba como un niño criado por VR que luego resultó tener una historia traumática en la guerra, mientras que Naked Snake reconstruye la idea del soldado: un hombre capaz y competente en vez de alguien que se lamenta cuando le llaman “leyenda”

En *MGS2*, el buque se hundía y Snake moría como un inútil. En *MGS3* a Snake le dan la paliza de su vida, le tiran por un puente y no sólo sobrevive, sino que es un tutorial para aprender a curarte

Sigilo, masculinidad y diégesis

OK, primero habría que explicar qué es la diégesis

“Dietético” es cuando te dicen que esta barrita que sabe a chocolate mezclado con barro te ayudará a adelgazar. Ahora, “diegético” es algo dentro de la propia historia. Ejemplo con la música y la interfaz[[7]](#footnote-7)

*MGS3* parece obsesionado con deshacer lo que había hecho Kojima en *MGS2*, y ¿qué mejor manera de lograrlo que poner al jugador en un sistema diegético, que te obligue a ir paso a paso en vez de dar por sentado que una ración te cura y ya está? Ahora no sólo juegas: sobrevives

Es una distracción muy útil respecto a *MGS2*

Dentro de lo que cabe, es una implementación muy ligera, pero suficiente como para que entiendas el cambio de mentalidad

Ahora tus ítems están limitados a una selección de hasta ocho dentro de una mochila, cuyo peso además afecta a lo deprisa que se agota Snake. Da la sensación de que estás vigilando cuidadosamente cuál es tu equipamiento para cada misión

Como cada uno de estos pasos tiene su efecto mecánico, llama la atención sobre ellos. Crea esta ilusión de esfuerzo[[8]](#footnote-8)

Con todo, es un cambio suficiente como para que la gente pueda confundirse. Por eso entra lentamente: primero, una zona libre donde tú eres el cazador y puedes escuchar los sonidos de la jungla. Segundo, el lugar de los cocodrilos, que se mezclan con el paisaje y donde tienes objetivos enormes para cazar. Finalmente, una zona con soldados donde tienes una vía directa, pero son pocos y puedes usar el camuflaje. Kojima quiere asegurarse de que lo sepamos todo poco a poco[[9]](#footnote-9)

Snake comiendo un pescado. “Voy a enseñaros esto hasta que os guste”

Kojima quiere que los jugadores dejen de depender de cosas externas, que usen sus sentidos y se integren en el escenario.[[10]](#footnote-10)

Antes de empezar el desarrollo, el equipo vio *Predator*.[[11]](#footnote-11) Esto seguramente influyó en el escenario, la supervivencia y el sistema de camuflaje.

Esta obsesión con la diégesis parece una reafirmación de la masculinidad y los viejos valores: “en mis tiempos no teníamos todos estos aparatos, utilizábamos los dos ojos y la nariz”. Estás sobre el terreno, sintiéndote, valga la redundancia, como en *Predator*, uno de los grandes iconos de la hipermasculinidad

La jungla tiene trampas de todo tipo, y mientras que antes había detectores de minas, ahora tienes que saber encontrar las claymore si no quieres que… [la claymore estalla]

Aunque el camuflaje está atado a algo tan extradiegético como un porcentaje, el número cambia constantemente y de manera fluida, así que sientes que el entorno es algo real y que debes relacionarte con el escenario

Al final del juego, Snake sólo tiene un ojo, y al apuntar en primera persona hay una esquina oscurecida. No afecta a nada a nivel de *gameplay*, pero permanece ahí como marca diegética para que sientas que todo va a ser más difícil a partir de ahora

El juego te enseña una regla muy importante: las mismas ayudas que tú tienes para cazar son las que tiene el enemigo para verte. Es una espiral que te ayuda a entrar en la dinámica de la selva

También explica por qué se tomaron ciertas decisiones con los gráficos, como hacer que el césped sea un objeto físico[[12]](#footnote-12). Los gráficos sirven al *gameplay*, algo que ya pasaba en *MGS2[[13]](#footnote-13)*

En serio, no suelo hablar de gráficos, pero es acojonante. Este juego empuja la consola al límite[[14]](#footnote-14) y siento que no se aprecia la mentalidad que tenía el equipo de Kojima

Los escenarios están mucho más abiertos[[15]](#footnote-15); suele haber varias vías de acceso y hay niveles que parecen antecesores de las grandes bases de *MGSV*.

Además de ser un buen diseño de niveles, este acercamiento más abierto parece llevar consigo una mentalidad de “do it yourself”, de currártelo y hacerte valer. El entorno es más abierto y peligroso, pero tú estás a la altura del desafío

Cada *boss*, a su manera, empuja esa misma diégesis, sobre todo The End y The Fear, que te obligan a fijarte en el escenario para encontrar a tu enemigo

Doy mi vida, no por honor, sino por ti

The Boss es una figura trágica muy bien planteada y, honestamente, muy bien dirigida. Ves en su *acting* cómo no está disfrutando, la gravedad en su gesto y sus palabras

En general, este es un juego muy bien dirigido. Kojima sabe cómo funciona una cámara… mientras no intente hacer planos secuencia

Este juego tiene ideas que parecen bastante promilitaristas. The Boss mató a The Sorrow por cumplir su deber, Snake está constantemente anteponiendo la misión a sus propias emociones, tal y como muestra la escena de la mariposa y el C3

A veces el juego parece [esto](https://i.kym-cdn.com/entries/icons/original/000/036/114/cover2.jpg)

“Misión Virtuosa” es una misión ilegal que rompe los tratados internacionales. “Snake Eater” ocurre porque los EE.UU. deben limpiar su imagen tras el incidente de Volgin y la mini-cabeza nuclear.

El disparo final a The Boss marca el punto de inflexión: el juego no avanzas hasta que pulses Cuadrado, hasta que hagas lo que el juego te dice. No puedes avanzar hasta que sigas las órdenes y cumplas la misión, por horrible que te parezca.

¡Os he troliado, este juego sigue siendo una crítica!

*Dunkerque* y la imagen final del avión.

Sí, voy a hablar bien de Nolan. Este vídeo lo tiene todo

Al final, la gran recompensa de Snake es… Un aplauso en una sala con apenas diez personas. Su mentora es una lápida perdida en un cementerio, la mujer de la que se había enamorado resulta que era una espía

Una vez más, has seguido las órdenes como te han mandado, y sí, eres el mejor, el más apto, el más macho. Y para qué ha servido

The Boss habla sobre la relatividad de quién es hoy un enemigo y un mundo sin fronteras. La mataste por órdenes, pero antes de empezar, era tu mentora

No es la primera vez que Kojima habla sobre cómo los poderosos manejan a la gente bajo su control como si fueran herramientas: en *MGS* se aprovechan del deseo de Otacon por crear *mechas* para el proyecto Metal Gear, en *MGS3* Sokolov lo que quería era hacer cohetes espaciales, no misiles. Más adelante, en *Death Stranding*, este tema volverá en forma de Die Hardman

The Boss no es una patriota. Es un cadáver. La imagen final es Snake llorando porque ha perdido a su mentora, y la música que acompaña los créditos es trágica y habla sobre lo mucho que otros te harán sufrir

Los memes, el control de la información y la percepción del final. Cómo el público ve *MGS3*

¿Cuánta gente canta el tema principal respecto a cuánta gente canta la canción final? ¿La gente recuerda que hay una canción final?

Supongo que aquí el *camp* funciona un poco en contra del juego. Que sí, que George Weidman decía lo contrario[[16]](#footnote-16), pero la cosa es que, si tienes a Ocelot matando avispas con giros del revólver, eso es en lo que se va a fijar la gente.

(aunque sí, Ocelot es un icono, para qué negarlo)

Las secuelas directas de este juego no ayudan mucho, con Big Boss dando discursos sobre el valor de los soldados y diciendo que va a crear un grupo sin fronteras ni ideología (¿Hideología?)

También hay un problema con el hecho de que Kojima esté siempre tirando de conspiraciones, y es que dificulta que podamos enfrentarnos a las fuerzas que controlan el mundo real. La Guerra Fría no ocurrió porque un grupo llamado los Filósofos discutieran, sino porque dos superpotencias querían imponer su ideología en el mundo entero y se veían como enemigos. Hubo movimientos antes, durante y después de esa guerra

Puedes salir de *MGS2* más escéptico y crítico, pensando en qué significa la realidad para ti, pero ¿cuántos anarquistas van a nacer a raíz de *MGS3*?

1. INDUSTRYGAMERS, 2009 – [*Controversial games: Dealing With Fan Backlash*](https://web.archive.org/web/20091118011716/http:/www.industrygamers.com/galleries/controversial-games-dealing-with-fan-backlash/6) [↑](#footnote-ref-1)
2. KOTAKU, 2015 – [*That time Kojima deceived everyone about* Metal Gear Solid 2’*s main character*](https://kotaku.com/that-time-kojima-deceived-everyone-about-metal-gear-sol-1746286966) [↑](#footnote-ref-2)
3. GAMESPY, 2004 – [*Talkin’ Snakes with KCEJ*](https://web.archive.org/web/20080705154008/http:/archive.gamespy.com/interviews/january04/mgsroundtable/index3.shtml) [↑](#footnote-ref-3)
4. 1UP, 2005 – [*Saving Private Raiden*](https://web.archive.org/web/20150915064456/http:/www2.1up.com/features/saving-private-raiden?pager.offset=2) [↑](#footnote-ref-4)
5. Ibid. [↑](#footnote-ref-5)
6. GAMEPRO, 2003 – [*Metal Gear Solid 3: Snake Eater interview*](https://web.archive.org/web/20040228191427/http:/www.gamepro.com/sony/ps2/games/features/30936.shtml) [↑](#footnote-ref-6)
7. JUUL, 2005, 1 – *Half Real*. Editado por The MIT Press [↑](#footnote-ref-7)
8. Ibid., 172 [↑](#footnote-ref-8)
9. IGN, 2004 – [*The Snake Eater interview*](https://www.ign.com/articles/2004/12/01/the-snake-eater-interview) [↑](#footnote-ref-9)
10. Ibid. [↑](#footnote-ref-10)
11. Ibid. [↑](#footnote-ref-11)
12. Ibid. [↑](#footnote-ref-12)
13. GDD *MGS2* [↑](#footnote-ref-13)
14. GAMINGWORLDX, 2003 – [*Metal Gear Solid 3 Snake Eater (first look) preview*](https://web.archive.org/web/20030704142839/http:/gamingworldx.com/ps2/MetalGearSolid3SnakeEaterFirstLook.shtml) [↑](#footnote-ref-14)
15. WEIDMAN, 2013 – [*Critical Close-Up: Metal Gear Solid 3*](https://youtu.be/N_-jyF987MQ) [↑](#footnote-ref-15)
16. WEIDMAN, 2013 – [*Critical Close-Up: Metal Gear Solid 3*](https://youtu.be/N_-jyF987MQ) [↑](#footnote-ref-16)