

АЛЕКСЕЙ ИВАНОВ

METAL GEAR SOLID

ИСТОРИЯ И ДЕТАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ВЕЛИЧАЙШЕЙ ИГРОВОЙ САГИ

Алексей Иванов

**METAL GEAR SOLID. ИСТОРИЯ
И ДЕТАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ
ВЕЛИЧАЙШЕЙ ИГРОВОЙ САГИ**

«Издательские решения»

Иванов А.

**METAL GEAR SOLID. ИСТОРИЯ И ДЕТАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ
ВЕЛИЧАЙШЕЙ ИГРОВОЙ САГИ / А. Иванов — «Издательские
решения»,**

ISBN 978-5-44-908818-5

METAL GEAR — это совершенно особая видеоигровая сага. Это культовая игровая серия с историей, развивавшейся на протяжении четырех десятилетий. Это увлекательное повествование с симпатичными действующими лицами. Это эпическая история с глубоким идейным содержанием. Эта книга, являющаяся результатом огромного исследования и большой интеллектуальной работы, убедительно доказывает, что METAL GEAR SOLID — это величайшее творение игровой индустрии.

ISBN 978-5-44-908818-5

© Иванов А.
© Издательские решения

Содержание

Введение	7
Глава 1.	10
Обзор сюжета	11
Ретроспективная оценка и значение игры	13
Глава 2.	16
Обзор сюжета	17
Вступление	17
Боец Сопротивления	17
...Метал... Гир?	18
Один из твоих фанатов	18
Агент тайной полиции	19
Встреча со старым другом	20
Злой гений	20
Последняя битва	21
Смысл существования	21
Ретроспективный взгляд	23
Идейное содержание	23
Характеры персонажей	24
Наследие игры	25
Глава 3.	27
Брифинг	28
Обзор сюжета	31
Внедрение	31
Высокое начальство	31
Damsel	34
Старый друг	35
Ph. D.	36
Богомол	38
Неволя	40
Дуэль	44
Волчица	45
Шаман	47
Логово «Рекса»	48
Вирус	49
Трудные дети	50
Диалог после титров	57
Идейное содержание	58
Гены	58
Другие темы и особенности игры	61
Персонажи	63
Ликвид Снейк	63
Грей Фокс	63
Револьвер Оцелот	64
Полковник Рой Кэмпбелл	64
Биг Босс	64
Другие персонажи	65

Оценка игры и ее наследие	66
Глава 4.	68
Обзор сюжета. Часть 1: Происшествие на танкере	70
Лирическое отступление о «металгировском абсурде»	74
Обзор сюжета. Часть 2: Станция Big Shell	76
Вступление	76
Нарушитель	77
Новый герой	78
Лейтенант	78
Фортуна	80
Разминирование	80
Толстяк	85
...Метал... Гир?	86
Агент из РУМО	87
Конец ознакомительного фрагмента.	89

METAL GEAR SOLID. ИСТОРИЯ И ДЕТАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ВЕЛИЧАЙШЕЙ ИГРОВОЙ САГИ

Алексей Иванов

30-летию серии посвящается

© Алексей Иванов, 2018

ISBN 978-5-4490-8818-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

Metal Gear – культовая серия видеоигр, вышедших на различных игровых платформах с 1987 по 2015¹ год. Она сыграла большую роль в создании жанра *stealth*, развитию кинематографичности в видеоиграх, появлению в них сложного, изобилующего деталями повествования. Эта игровая серия была *чрезвычайно* высоко оценена как критиками, так и игроками, и имеет особый статус в игровой среде: многие относятся к ней с почти религиозным почтением, трудно назвать другой столь же любимый общественностью «сериал».

О чем же повествует эта игра? Общая схема нарратива² в большинстве частей такова: существует таинственное оружие, которое захватывается террористами, либо разрабатывается в неких маргинальных государствах, основанных наемниками. Со временем выясняется, что данное оружие называется «Метал Гир» (*Metal Gear*³) и представляет собой двуногий шагающий танк, оснащенный ядерными ракетами. Главный герой, которого зовут Снейк (*Snake*⁴), должен остановить террористов и спасти мир от ядерной катастрофы. *Metal Gear* – это своего рода современный героический эпос, разворачивающийся в недалеком будущем и альтернативном прошлом.

Концепция может показаться довольно банальной и немного странной, но не следует делать преждевременных выводов; в конце концов, простота не помешала многим произведениям стать значительными явлениями культуры. Также стоит понимать, что речь идет о японском творении, произведенном страной, в которой культура «мехов» (*mech*) – шагающих боевых роботов – является уже прочно укоренившейся и традиционной. В действительности за этим синопсисом скрывается как минимум крайне интересная, изобилующая различными подробностями история, в игре действуют весьма харизматичные персонажи, поднимаются общекультурные и философские темы. Вдобавок к этому все части саги проникнуты особым внутренним символизмом.

Все же почему такое внимание уделено именно серии *Metal Gear Solid*? Почему о ней следует писать книгу немалых объемов? Дело в том, что *Metal Gear Solid* является игровой серией, несущей очень существенное идейное и философское содержание. Самими создателями заявлялось, что каждая игра серии посвящена конкретной теме: первая часть – генам и проблеме генетической предопределенности человека; вторая – мемам («генам культуры»). Темой третьей части являются обстоятельства (*scene*), четвертой – смысл (*sense*), пятой – месть, а также язык, на котором мы говорим. Помимо заявленных тем, игры серии содержат в себе множество других: манипуляция общественным сознанием, ядерная стратегия и ядерное сдерживание, экзистенциализм (смысл жизни), война, свобода воли, мир, долг, культурный релятивизм, космополитизм, патриотизм, искусственный интеллект и т. д.

Какая мотивация стоит за написанием этой книги? Существует очень подробная и качественно сделанная – правда, являющаяся англоязычной – онлайн-энциклопедия *Metal Gear Wiki*, в которой можно найти крайне детальную информацию о каждом персонаже и его истории внутри каждой игры, в которой он так или иначе появляется. Однако необходим более широкий подход, выходящий за рамки изложения историй отдельных персонажей и простого перечисления фактов. Необходимо выявить связи между отдельными частями игры, проследить эволюцию нарратива и увидеть общую картину, сложившуюся после того, как серию поки-

¹ На момент написания книги новая часть под названием *Metal Gear Survive* еще не вышла. К тому же она разработана не под руководством Хидэо Кодзимы и поэтому находится в стороне от канона MGS.

² Нарратив – это в данном случае повествование, рассказ.

³ Данное выражение крайне трудно внятно перевести на русский язык.

⁴ В переводе с английского – Змей.

нул ее создатель Хидэо Кодзима. Эту книгу можно воспринимать как своеобразную энциклопедию по сюжету серии и ее персонажам. По мнению автора, даже простой анализ сюжета частей игровой серии, вычисление взаимосвязей между персонажами и событиями во вселенной *Metal Gear* представляет значительный интерес, не говоря уже про нечто большее – например, о попытке вскрыть стоящую за игрой философию. Полагаю, даже незнакомому с серией читателю это станет понятно в результате знакомства с книгой. Одной из основных задач этой книги также является помещение серии *Metal Gear* в культурно-исторический контекст, существовавший на момент выхода этих игр. Серия является весьма богатой идейно, и к тому же ее игры выходили на протяжении нескольких десятилетий, поэтому MGS предоставляет весьма богатые возможности для обсуждений.

У серии довольно непростые отношения с Россией: она выходила в основном на игровых консолях, а они еще в недавнем прошлом были здесь весьма непопулярны (речь идет об отрезке времени после 90-х годов, когда на игровом рынке уже не властвовали приставки типа *Dendy* и *Sega*). Поэтому MGS прошла несколько мимо нашей страны. Существует еще одна причина: серия до выхода пятой части никогда не переводилась на русский язык официально, а ведь языковые барьеры являются очень существенными для восприятия иных культурных явлений⁵ (между прочим, это является одной из главных тем пятой части). Между тем, Россия занимает значительное место во вселенной *Metal Gear*: ее здесь часто упоминают, а многие персонажи, в том числе важнейшие, являются русскими. Что уж тут говорить – как мы знаем из MGS3, пресловутые Метал Гиры являются именно советским изобретением. Поэтому игра должна представлять особый интерес для русскоговорящих людей; с ее помощью можно попытаться понять, какое место Россия занимает в мире и как ее воспринимают. Видя себя со стороны, у нас появляется возможность лучше понять самих себя.

В книге основное внимание будет уделено не графике, звуковому сопровождению и геймплею игр, а анализу их сюжета и идейного содержания. Сегодня было бы довольно странно оценивать графику в MGS1 по нынешним стандартам или пытаться умозрительно воскресить стандарты тех времен. В общем и целом можно сказать, что общее оформление игр соответствовало техническим возможностям игровых консолей, существовавших на момент их выхода. Книга включает в себя подробное описание сюжета с комментариями к нему, анализ персонажей, драматургии, а также идейно-философской составляющей каждой части игры. Подробное описание истории позволяет сделать данную книгу самодостаточной даже для тех, кто никогда не играл в эти игры или не хочет детально знакомиться с каждой отдельной частью. Книга не будет лишь воспевать или превозносить игру: она также содержит критический анализ истории, имеющихся в ней риторических ходов, а также критику высказанных в данной игровой серии идей.

Формально серия *Metal Gear Solid* является частью более широкой серии *Metal Gear*, однако в заглавии вынесено более длинное название. Почему был избран именно такой вариант? Если оставить за скобками оригинальную 8-битную дилогию *Metal Gear* (1987) и *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990) (которая, впрочем, имеет очень существенное значение, и наше изложение будет начато именно с нее), то внимание будет уделено именно серии MGS, а не серии AC! D на PSP, *Metal Gear: Ghost Babel* на *Game Boy Color*, игре *Metal Gear Rising: Revengeance* или выходящей в 2018 году *Metal Gear Survive*. Поэтому был выбран именно этот вариант: в конце концов, он звучит гораздо «круче».

⁵ Видимо, в силу именно языкового барьера серия MGS порождает какое-то невероятное количество кривотолков: можно посмотреть имеющиеся в Интернете видеообзоры и с удивлением, например, узнать, что главный герой стареет из-за находящегося в его теле вируса. Примеров искажений простых фактов из сюжета саги можно привести несколько десятков. Что наиболее поразительно, у многих даже отсутствует понимание того, кто именно в серии является главным антагонистом. Борьба с подобными кривотолками является одной из задач этой книги.

С выходом каждой новой части общая картина истории серии становилась все сложнее и запутаннее; после выхода четвертой и пятой частей она стала запутанной до безобразия. Восстановить общую схему повествования сейчас уже довольно непросто. Цель автора – сделать картину настолько ясной, насколько это возможно и рассмотреть существующие интерпретации.

Надеюсь, что чтение окажется приятным и увлекательным. Книга рассчитана на самый широкий круг читателей, интересующихся и даже не интересующихся видеоиграми, в том числе и на тех, кто не знаком с серией *Metal Gear* непосредственно. Однако знакомство с книгой будет наиболее плодотворным, если читатель параллельно пройдет игры самостоятельно либо ознакомится с имеющимися в Интернете катсценами. Поверьте, что наилучшим вариантом в том случае, если вы незнакомы с этой игровой серией или знакомы с ней поверхностно, является непосредственное ознакомление с этими играми в их «первозданном» виде. Только так вы сможете получить аутентичный и совершенно незабываемый игровой опыт, который не заменят никакие прохождения на *YouTube*. Тем не менее книга построена таким образом, чтобы быть совершенно самодостаточной по отношению к игре; для этого история каждой части излагается очень подробно, со всевозможными комментариями и пояснениями. Это делается для того, чтобы восприятие сюжета было максимально глубоким и четким.

Автор – давний поклонник серии Metal Gear, потративший годы на ее изучение и осмысление. Результат его измышлений весьма масштабен и предлагается к ознакомлению не только другим поклонникам игры и интересующимся ей, но и остальным читателям.

Глава 1. Metal Gear

*That's an order!!
Turn off the MSX!!*

Metal Gear – первая игра Хидэо Кодзимы, ставшего впоследствии знаменитым игровым дизайнером. Кодзима с детства глубоко интересовался кинематографом, но, как это часто бывает в жизни, начать карьеру в своей любимой области ему не удалось. Эта ситуация наверняка травмировала будущего Маэстро, и тема места человека в этом мире стала впоследствии одной из основных в его творчестве. В результате Кодзима попал в игровую компанию *Konami*, в которой постепенно дошел до должности геймдизайнера.

Кодзима с самого начала хотел создать игру про войну с масштабными боевыми действиями, но технические возможности 8-битных консолей не позволяли ему этого сделать. В итоге у него родилась идея игры с менее интенсивным содержанием, в которой надо было скрытно попасть на базу противника и выполнить задание, не привлекая внимания вражеских солдат; предполагалось, что играть в прятки должно быть не менее интересно, чем в войнушку. Для человеческой истории наиболее важным является тот факт, что таким образом родился жанр стелс-экшенов⁶; в этом, как принято считать, состоит величайший прорыв, совершенный ныне крайне олдскульной игрой 30-летней давности.

Игра *Metal Gear* вышла в 1987 году на домашнем компьютере MSX2. Платформа MSX разрабатывалась корпорацией *Microsoft* и была распространена в основном в Японии. Позже игра была портирована на другие игровые консоли и компьютеры, и иногда не очень удачно (например, на NES⁷ в 1988 году). Таким образом, оригинальная версия *Metal Gear* имела весьма ограниченное хождение, американские и европейские геймеры получили местами измененный (визуально и не только) порт на консоль от *Nintendo*. *Metal Gear* – это, если угодно, самая «старая» игра в серии и самая скромная в сюжетном плане; тем не менее наше повествование нельзя не начать с нее.

⁶ Если быть совсем строгим, то первой стелс-игрой следует считать *Castle Wolfenstein* (1981).

⁷ В России эта консоль известна как *Dendy*.

Обзор сюжета

Действие разворачивается в 1995 году, что является недалеким будущим по отношению к моменту выхода игры. В Южной Африке образуется крепость-государство под названием «Аутер Хэвен»⁸ (Outer Heaven). Это государство основано солдатами-наемниками и руководит им некий диктатор; идут слухи о том, что там разрабатывается новое оружие массового поражения. У западных держав имеется специальное подразделение FOXHOUND («Гончая»), командиром которого является человек с позывным «Биг Босс» (Big Boss). «Фоксхаунд» отправляет в Аутер Хэвен своего лучшего оперативника Грея Фокса (Gray Fox⁹) для того, чтобы изучить обстановку. Перед тем, как попасть в плен, Грей Фокс успевает передать всего два слова: «Метал Гир...»

Биг Босс начинает следующую операцию, которая называется «Operation Intrude №313»¹⁰; в ней на поиски Грея Фокса высылают второго оперативника, новичка с позывным «Солид Снейк» (Solid Snake). По ходу операции Снейк спасает заложников, которые снабжают его информацией. Довольно быстро он сам попадает в плен; в последующих играх ситуация с пленением главного героя будет повторена неоднократно. Герою удастся пробраться в соседнюю камеру, в которой находится Грей Фокс. Фокс сообщает о том, что тот самый Метал Гир предназначен для ядерного удара из любой точки земного шара, и что это оружие представляет большую угрозу, нарушая мировой ядерный баланс сил; только его разработчик доктор Петрович (Dr. Petrovich¹¹, русский по происхождению) знает, как можно уничтожить Метал Гир. Затем Снейк как будто находит Петровича, но это оказывается не он – под лже-Петровичем разверзается яма. Стоит отметить, что в качестве препятствий в игре фигурируют открывающиеся на полу ямы, и они в виде некоторого рудимента останутся даже в MGS1.

В конце концов, Снейк находит Петровича; ученый просит спасти свою дочь Эллен (Ellen), и только тогда он собирается рассказать про Метал Гир. Снейк спасает ее, возвращается, после чего Петрович, наконец, говорит, что ноги Метал Гира надо взрывать в определенном порядке с помощью взрывчатки C4.

Через некоторое время со Снейком вдруг связывается Биг Босс и просит героя залезть в один из грузовиков; грузовик неожиданно отвозит Змея далеко-далеко назад... Ситуация, происходящая после залезания в грузовик, для игрока становится весьма трагикомичной и примечательной. Один из найденных позднее заложников сообщает о том, что Метал Гир находится на 100-м подземном этаже главной базы. Глубоковато, не находите?

Далее Биг Босс опять связывается с главным героем и приказывает идти в дверь, расположенную слева; если игрок пойдет туда, то он провалится в яму. Здесь становится ясно, что с Биг Боссом действительно что-то неладно, и «шутка» с грузовиком была неслучайной...

Один из помощников Снейка, некто Шнайдер (Schneider), собирается сообщить имя того, кто руководит базой наемников, но связь с ним резко прерывается... Возможно, он погибает? Вскоре последний найденный заложник говорит, что Биг Босс – это глава Аутер Хэвена, а не только отряда «Фоксхаунд»; это решающий сюжетный поворот в игре. Далее происходит то, что называется «разрушением четвертой стены»: Биг Босс, связываясь с героем, обращается как бы непосредственно к игроку и приказывает ему выключить его систему MSX! Это выглядит крайне неожиданно и создает специфическое ощущение. Слом четвертой стены –

⁸ В переводе с англ. – «Внешние Небеса».

⁹ В некоторых версиях Grey Fox.

¹⁰ Рабочим названием первого проекта Кодзимы про войну было «Project №312»; с другой стороны, «Operation Intrude №312» – это провалившаяся операция Грея Фокса. Новая операция под номером 313 должна увенчаться успехом.

¹¹ Хотя английский вариант написания содержит две буквы t, в тексте будет использоваться более привычный для русскоязычного читателя вариант имени с одной буквой.

характерная фишка Кодзимы как геймдизайнера, которая сильно выделяет серию *Metal Gear* из всех остальных игровых серий.

После этого происходит бой с Метал Гиrom, в котором Снейк пользуется предложенной Петровичем комбинацией; после уничтожения статично стоящей машины, периодически стреляющей в героя из лазеров, включается отсчет времени до самоуничтожения Аутер Хэвена. В следующей комнате Снейк встречается с самим Биг Боссом; Биг Босс признается в том, что командует Аутер Хэвеном. По его планам, Снейк должен был добыть ложную информацию о Метал Гире и вернуться с ней назад, но он узнал слишком много и разрушил его планы... Снейк побеждает злодея, и ему удается покинуть Аутер Хэвен до того, как на его территории произойдет два ядерных взрыва. «Операция Intrude №313 завершена», – докладывает Солид Снейк. Однако в самом конце игры появляется сообщение от Биг Босса, в котором он говорит, что никогда не умрет и рано или поздно встретится с нашим героем...

Ретроспективная оценка и значение игры

Сейчас игра выглядит в некоторых аспектах довольно сильно устаревшей, и новичку, желающему прильнуть к истокам легендарной серии, скорее всего, придется несладко, и без использования гайдов он далеко не продвинется. Одна из местных трудностей – это система дверей и ключ-карт к ним. В игре имеется 9 ключ-карт, каждую из которых – представьте себе! – нужно доставать по отдельности и тестировать на пригодность к каждой двери. Аутер Хэвен представляет собой своеобразный открытый мир, и с нахождением новой ключ-карты часто возникает необходимость возвращаться к дверям, не открытым ранее... Бывают и другие непростые эпизоды, связанные с простукиванием стен в определенных местах, о которых зачастую приходится узнавать из руководств к прохождению. Сама механика стелс-геймплея была далеко не отточенной: так, например, от врагов часто можно было скрыться, просто перейдя на соседний экран (при этом не огороженный стеной), а сами враги видели лишь строго перед собой.

Сюжет игры крайне незатейлив, и ему здесь, пожалуй, даже было уделено незаслуженно много внимания. В представленном выше разделе он изложен более чем подробно. В этом состоит особенность первой части, поскольку с другими подобный трюк провести будет гораздо сложнее. Изложить его можно было бы очень коротко: командир послал своего подчиненного ликвидировать некую угрозу, но в итоге оказалось, что угроза – это командир и есть. Остальные сюжетные подробности не играли бы вообще никакой роли, если бы, как ни странно, некоторые из них не оказались «ружьями», которые «выстрелят» в двух следующих частях серии.

Сам же основной сюжетный кунштюк, если вдуматься в него, может вызвать недоумение. Зачем Биг Босс послал нашего героя уничтожить самого себя? Как Биг Босс мог одновременно занимать два столь разных поста? Ладно, пускай наш командир – это величайший шпион, а новичок Солид Снейк не должен был заходить так далеко и должен был вернуться с дезинформацией. Но зачем тогда надо было отправлять в Аутер Хэвен лучшего бойца, Грея Фокса? На самом деле, серия MGS знаменита своими сюжетными непонятками, но таких парализующих сознание вывертов логики в ней в действительности совсем немного; к тому же, принципиальной смысловой роли они не несут, поэтому чрезмерно заикливаться на них не стоит. Некоторое разъяснение (надо сказать, не исчерпывающее) на тему конкретно этой ситуации будет дано позднее, причем настолько позднее, что это будет проделано почти в самом конце книги. Главная функция данного кунштюка состоит в действительности в том, чтобы вызвать у игрока удивление.

Как и в любом экшене тех лет, в игре присутствуют боссы. Помимо Метал Гиры и Биг Босса, они совершенно безлики – это вертолет Hind D (известный как Ми-25, присутствует он и в других частях), танк, бульдозер, странные ребята под именами Shotmaker, Machinegun Kid... Собственно, о них почти ничего нельзя сказать помимо названия их имен, которые сами по себе говорят о многом.

Кодзиме всегда хотелось рассказать историю с помощью игры, воплотить то, что ему не удалось из-за непопадания в киноиндустрию. Для этих целей используется так называемый кодек (codecs¹²) – устройство, с помощью которого игрок во время прохождения связывается и общается с другими персонажами; на экране мы видим диалоговое окно. В первой части по нему трудно «услышать» что-то помимо указаний по прохождению, но в последующих частях он приобретает первостепенное значение. В диалогах по кодеку будет продвигаться история, а также раскрываться характеры персонажей.

¹² В *Metal Gear* это устройство еще не имеет такого названия, но концептуально оно относит нас именно к кодеку из MGS.

Игру выделяет наличие большого количества гаджетов и приборов, что, по мысли создателей, делает ее настоящим тактическим шпионским экшеном. В игре есть противогаз, миноискатель, компас (без которого нельзя пересечь пустыню), антидот, радиоуправляемые ракеты, бинокль и другие предметы. Некоторые из них даже необязательны для прохождения, либо используются крайне редко. Большинство гаджетов из MG1—2 останутся в первых частях MGS и будут играть в них часто почти декоративную роль: например, бинокль будет практически бесполезен.

В первой части *Metal Gear* уже присутствовали предметы и дизайнерские решения, ставшие позднее символами серии, при столкновении с которыми в окружающем нас культурном пространстве возникают немедленные ассоциации с этой игрой. Первый из них – восклицательный знак, символ тревоги, возникающий рядом с головой солдат противника при обнаружении главного героя. В MGS1 при этом будет появляться характерный резкий звук, который также запомнится всем игрокам.

Другой известный предмет, с которым связана масса шуток – картонная коробка, в которой можно прятаться до тех пор, пока противники не видят, как она передвигается. Всем ясно, что в действительности такой способ маскировки никак бы не сработал, что порождает юмор и иногда неприятие со стороны некоторых людей. Вообще говоря, серия *Metal Gear* будет знаменита своим специфическим юмором. Во многих объектах медиа, не относящихся напрямую к *Metal Gear*, можно увидеть отсылки к ней в виде восклицательного знака или коробки.

Еще один предмет, в связи с которым Кодзиму можно обвинить в постоянной пропаганде курения, – это сигареты; они так или иначе будут присутствовать во всех канонических играх серии. Например, они отсутствуют в неканоническом сиквеле MG1 под названием *Snake's Revenge* (1990), разработанном для NES без участия Кодзимы, и уже по их отсутствию можно говорить о непринадлежности игры к официальному канону серии. Главный герой игры Солид Снейк является заядлым курильщиком, но тем не менее практическая польза сигарет должна быть каким-то образом обоснована; они нужны для того, чтобы обходить лазерные ловушки, проявляющиеся с помощью сигаретного дыма. Подобный элемент игры будет играть заметную роль как в сиквеле первого *Metal Gear*, так и в MGS1—2. При использовании сигарет полоска жизней медленно «уползает», что указывает игроку на то, что курить – это все-таки вредно для здоровья.

Помимо Шнайдера, в игре есть и другие помощники: Диана (Diane) и Дженнифер (Jennifer), являющиеся членами Сопротивления режиму Биг Босса. Они опять-таки безлики и практически никакого дополнительного вклада – чего-то помимо подсказок по прохождению – в историю не делают. В конце игры Диана даже признается в любви к Солиду Снейку, хотя сам игрок ее не видит и ничего о ней не знает, и выглядит это признание довольно нелепо. При некоторых попытках соединения с Дианой «трубку» может взять ее брат Стив (Steve) и, к примеру, сообщить, что она в данный момент принимает душ – здесь мы видим зачатки будущего знаменитого металгирного юмора. Облик персонажей был позаимствован из стереотипов и массовой культуры; например, образ Петровича основан на Альберте Эйнштейне, а Солид Снейк на обложке игры копирует Кайла Риза из фильма «Терминатор».

Среди положительных особенностей игры следует отметить наличие какого-никакого, но сюжета, до этого редко присутствовавшего в экшен-играх в сколь-нибудь детализированном виде, и в особенности наличие шокирующего сюжетного поворота в конце. Герой оказывается совершенно обманут своим начальником, и подобного рода обманы игрока, обманы его ожиданий будут часто встречаться в дальнейшем; они являются характерной фишкой Кодзимы. Разрушение четвертой стены – приказ выключить консоль – также было необычным приемом, производящим очень большое впечатление. Все части серии объединяют проламывающие четвертую стену описания действий: помощники героя всегда объясняют, что для того, чтобы совершить какое-то действие, надо нажать такую-то кнопку; игра напрямую обращается

к игроку. Выглядит это иногда весьма забавно и комично, и все это является частью неповторимого стиля MGS.

Важнейшей для серии является концепция Аутер Хэвена – государства солдат-наемников, в котором есть место для людей, исключенных из обычного жизненного порядка; понятие «Аутер Хэвен» будет развиваться и играть ключевую роль на протяжении всей саги.

События игры будут особым образом встроены в общий канон серии с выходом четвертой части, но радикально новое значение игра приобрела с выходом MGSV; обо всем этом читайте в соответствующих главах – нам пока еще рано раскрывать все карты и задумки Хидэо.

На этом об оригинальной игре все, и мы переходим к...

...большому скачку вперед под названием *Metal Gear 2: Solid Snake*.

Глава 2. Metal Gear 2: Solid Snake

*...No, you've got it wrong. I hate war. Just like all the kids here.
But... I need it... I was born on the battlefield, and I'll die on the
battlefield.*
(Gray Fox)

*...In this world of ours, conflict never ends.
And neither does our purpose... our raison d'être.*
(Big Boss)

Несмотря на то, что порт *Metal Gear* на NES был ниже качеством в сравнении с оригиналом и в нем отсутствовали его некоторые важные части (например, бой с Метал Гиrom был визуально заменен на бой с суперкомпьютером), он был достаточно успешен для того, чтобы у него появился сиквел. Сиквел получил название *Snake's Revenge* (NES, 1990) и был разработан другой студией внутри *Konami*, не имеющей к подразделению Кодзимы отношения. Игра, как говорилось ранее, к канону серии не относится и, как правило, плохо воспринимается поклонниками, хотя, пожалуй, для своего времени является довольно крепким творением.

Легенда гласит, что один из дизайнеров *Snake's Revenge* встретил Кодзиму в поезде и заинтересовался его видением насчет «настоящего» продолжения *Metal Gear*. Кодзима уже в том же самом поезде набросал концепцию второй части. Итоговый результат работ его команды, получивший название *Metal Gear 2: Solid Snake* и выпущенный в 1990 году, намного превзошел первую часть во всех отношениях. Некоторая трагедия состоит в том, что игра осталась на MSX2 и фактически не выходила за пределы Японии вплоть до выхода *Metal Gear Solid 3: Subsistence* в 2006 году, когда на диск с MGS3 поместили также оригинальную диалог. Тогда многие обнаружили, что вышедшая в 1998 году *Metal Gear Solid* является чуть ли не трехмерным римейком *Metal Gear 2* – казалось, слишком много между этими играми было общего; но мы обсудим это ниже.

Игра сильно выросла в плане дизайна – посмотрите, например, на начальный ролик с Метал Гиrom, – и геймплея, но особенно сильно были углублены сюжет и сценарий. В итоге получилась практически «взрослая» *Metal Gear Solid*, такая игра серии, какой ее сейчас принято представлять.

Обзор сюжета

Вступление

В альтернативном будущем игры идет 1999 год. Холодная война закончилась, и, кажется, угроза ядерной войны ушла навсегда... Однако где-то между СССР¹³, Ближним Востоком и Китаем образуется новое государство – страна Занзибар (Zanzibar Land). Занзибаром руководят военные, которые приказывают своим подчиненным захватить все (!!!) хранилища с ядерным оружием по всему миру. Это, как ни странно, им удается проделать.

Попутно в мире разворачивается энергетический кризис, и нефть оказывается на исходе. Но чешский ученый Кио Марв (Kyo Marv¹⁴) разрабатывает микроорганизм под названием OILIX, который позволит легко синтезировать высококачественное топливо. Однако и его похищают наемники Занзибара еще до того, как он смог бы обнародовать свои результаты. Таким образом, Занзибар становится единственной ядерной державой, к тому же обладающей OILIX, и поэтому возникает величайшая угроза всему миру, в связи с чем западные страны отправляют оперативника «Фоксхаунд» Солида Снейка на спасение Марва. Такова завязка игры.

На этот раз главному герою оказывают помощь по кодеку вполне конкретные специалисты отряда «Фоксхаунд», каждый из которых имеет собственную частоту (которая у многих со временем меняется, иногда не один раз). Вместо Биг Босса отрядом командует полковник Рой Кэмпбелл (Roy Campbell, частота 140.85), который станет одним из заметных персонажей серии MGS. Он дает советы по прохождению.

Общие и иногда довольно абстрактные советы по выживанию – например, не пить много воды – дает МакДонелл Миллер (McDonnell Miller, 140.38), который также заметно отметится в MGS. Советы по борьбе с боссами дает Джордж Кесслер (George Kessler¹⁵, 140.93), который, в отличие от первых двух персонажей, канет в Лету; он знает каждого стоящего представителя мира наемников.

В начале игры Кэмпбелл проводит короткий брифинг, описывает устройство радара, представляет других помощников. Затем со Снейком связывается Холли Уайт (Holly White, 140.15), попавшая в Занзибар месяц назад в качестве журналистки; она осведомлена о многом происходящем здесь и предлагает свою помощь «в случае чего».

Боец Сопротивления

Снейк проникает на базу и вскоре находит ученого, подозрительно похожего на Петровича, но это оказывается, как и в предыдущей игре, не он. Лжепетрович Второй оборачивается Черным Ниндзей (Black Ninja¹⁶) – первым боссом игры. Победив его, Снейк узнает, что Черный Ниндзя – это тот самый Кайл Шнайдер из Аутер Хэвена, который находился в движении Сопротивления режиму Биг Босса и, как ни странно, выжил. Однако теперь он перешел на сторону Занзибара; в традициях будущей серии MGS Шнайдер перед смертью задвигает пафосную речь. Оказывается, что после того, как Снейк уничтожил Метал Гир, Аутер

¹³ СССР в мире игры все еще существует; этот факт обсуждается ниже.

¹⁴ Имя ученого – это прочитанная задом наперед надпись «VRAM: 01K» на загрузочном экране игры. Это чуть ли не символ полной бездарности ее создателей, неспособных придумать имя одному из главных персонажей.

¹⁵ В некоторых версиях Kesler или Kasler.

¹⁶ В ранней версии перевода – Black Color, что является искажением от Blackcollar («черный воротничок», работник секретных служб) при переводе на японский и обратно.

Хэвен был разбомблен самолетами НАТО; тогда было убито много женщин и детей. Шнайдер обвиняет во всем страну нашего героя и пророчит ему аналогичную судьбу: «его страна» в будущем попытается избавиться от Снейка. Кайл говорит, что дети войны из Аутер Хэвена были сиротами с войн со всего мира, которые ведет Запад; так их наличие пытались скрыть. При этом Шнайдера и многих других спас «он»; увидев данную картину, Шнайдер перешел к «нему»; Ниндзя говорит, что скоро Снейк увидит «его» величие. Несмотря на свое поражение от Снейка, Ниндзя сообщает ему о том, что ученый находится в камере, которую охраняет Зеленый Берет (the Green Beret); «он», как говорит Шнайдер, не против такого совета... Что именно за «он» имеется в виду, догадаться нетрудно.

Проследив за Зеленым Беретом, Снейк попадает на пустой склад; там он слышит стук, в котором имеется определенная последовательность. Если позвонить по кодеку, то для его расшифровки Кэмпбелл может посоветовать воспользоваться руководством к игре; это еще один пролом четвертой стены.

...Метал... Гир?

Разгадав код, Снейк набирает соответствующую частоту по «кодеку»; тут он неожиданно натывается на Петровича, и происходит классический сюжетный поворот. Петрович сообщает герою, что Марва уже перевели отсюда в здание на севере¹⁷, а сам Петрович был похищен вместе с ним. Важнейшая новость состоит в том, что в Занзибаре разрабатывается новый Метал Гир, а стоит за всем – кто бы вы думали? – сам Биг Босс! Петрович говорит, что Марва пытаются, используя различные препараты, и он может не выдержать. У Марва есть передатчик, который ему дала женщина, сопровождавшая его; Снейк может попытаться узнать ее частоту. Помимо прочего, Петрович сообщает, что его дочь Эллиен не может забыть Снейка – наш герой всегда будет притягателен для женщин. Змей говорит ученому, что спасет его до того, как его дочь выйдет замуж. Петрович также сообщает Снейку частоту Йозефа Нордена (Yozef Norden¹⁸, 140.40), местного зоолога.

Далее Змей выходит к болоту и впервые натывается на ребенка; тема детей-сирот войны будет особой для игры. С детьми в игре можно общаться и иногда получать от них относительно полезную информацию. Пройдя через болото, герой встречает следующего босса – Бегущего Человека (Running Man); его надо победить до того, как паралитический газ в комнате убьет Снейка. Бегущий Человек является чемпионом Олимпиады в Барселоне¹⁹, после которой он был отстранен за допинг, что послужило его мотивом для присоединения к террористам. «Гепард побежден змеей», – в итоге констатирует поверженный босс...

Один из твоих фанатов

Выйдя к пустыне, Снейк получает звонок от неизвестного информатора, который сообщает нам, что пустынное поле заминировано, и что герою нужно использовать миноискатель. На вопрос о том, кто именно звонит, информатор отвечает: «Один из твоих фанатов». Кто бы это мог быть?..

Пройдя через пустыню, наш герой встречает пресловутый вертолет Hind D; с помощью найденных ранее ракет «Стингер» Снейк уничтожает «Лань» (т. е. Hind). Если позвонить Кесслеру во время боя, то можно получить подробное описание вертолета. Описания различного

¹⁷ В последующих играх будут встречаться шутки на тему движения в северном направлении, настолько часто нас туда отправляют: «Хорошо, я понял, надо просто идти на север» (MGS3).

¹⁸ В обновленной версии – Йохан Якобсен (Johan Jacobsen).

¹⁹ На момент выхода игры Олимпиада в Барселоне – 1992 еще только готовилась к открытию.

рода техники со стороны радиопомощников – правда, в основном не несущие существенной смысловой нагрузки, – затем станут типичными для серии MGS.

От Холли доходят новости, что ее поймали, но она дает зацепки на тему того, как ее можно найти. Найдя Холли, Змей тут же начинает с ней флиртовать. Холли полагает, что Марв в безопасности, так как она видела, как тот выпустил голубя. Девушка не хочет быть обузой нашему герою и поэтому уходит. Снейк намекает на то, что хотел бы иметь с ней близость перед лицом смерти, но осуществить эти намерения у него не получается.

Далее Снейк натывается на большое количество милостивых детей в коридорах одного из зданий, после чего встречает следующего босса, которого зовут Ред Бластер (Red Blaster); он – ползающий по стенам эксперт по убийствам из советского Университета им. П. Лумумбы²⁰.

Агент тайной полиции

Поборов абсолютно безликого Ред Бластера, Снейк попадает на крышу, над которой летает голубь. Зоолог Норден может дать подсказку, что голубя надо приманить с помощью рациона, – так Снейк достает записку с просьбой о помощи, а также код, с помощью которого можно дозвониться до Марва. Но Змей не может понять его; Петрович сообщает, что Марв знает только чешский и словацкий, а сам Петрович – только русский и английский. Понять Марва сможет Наташа, их проводник. Наташа каким-то образом смогла убежать, украв вражескую униформу; но Петрович говорит, что ее легко заметить, ведь она все равно является женщиной, а других женщин здесь нет.

Герою надо найти Наташу. Как это можно сделать? Петрович говорит, что искать ее надо в женском туалете (здесь проявляется знаменитый японский сексизм и сексизм лично Кодзимы, неприемлемый по современным западным стандартам).

Снейк находит Наташу; она называет себя агентом StB²¹. Герой говорит, что где-то видел ее, на что она отвечает, что это слишком клишированный способ подкатить к девушке. Но Снейк вспоминает олимпийскую чемпионку зимней Олимпиады-88 в Калгари, фигуристку Наташу Маркову²² (Natasha Markova), «фею на льду». «Забудь», – говорит ему Наташа. Затем Наташа связывается с Марвом и общается с ним на чешском; выясняется, что Марв находится в тюрьме к северу отсюда. Также он интересовался состоянием дел у Петровича, своего старого знакомого...

Снейк и Наташа отправляются на поиски Марва. Вскоре они находят Петровича, и вместе идут к Марву через канализацию. Петрович вдруг останавливает компанию и говорит, что ему надо отойти по естественным делам; пока его нет, Снейк и Наташа имеют возможность частного разговора. Наташа говорит, что странно то, что три таких разных человека оказались здесь, в канализации, вместе. Она вспоминает свою мать, которая пряталась во время Варшавского восстания²³ в канализации, в грязи; до сих пор мать помнит ужасы войны²⁴. Герои говорят о статусе своих личных отношений; они оба являются одиночками. Но Наташа вспоминает роман с высоким, сильным, красивым парнем с Запада, которого звали Фрэнк Егер (Frank Jaeger). Она собиралась эмигрировать, но ее в последний момент не пустили на Запад. В результате Наташе пришлось бросить коньки, и она перешла на работу в спец-

²⁰ Который обозначен в первоначальном переводе как «Университет Румумбы».

²¹ StB – тайная полиция в социалистической Чехословакии.

²² В обновленной версии – Густав Хэффнер (Gustava Heffner).

²³ Произошедшего в 1944 году во время Второй мировой войны.

²⁴ Здесь мы видим характерный антивоенный пафос Кодзимы.

службы; однажды ей даже пришлось убить человека. А Фрэнка она до сих пор не видела; между ними, по ее словам, до сих пор возвышается Берлинская стена...

Далее троица подходит к мосту. Первым через него идет Петрович – он говорит, что если упадет, то это не страшно, поскольку он уже старый. Петрович переходит; за ним идет Наташа. На середине перехода происходит взрыв, и ее отбрасывает назад. Наташа передает Снейку некую брошь и перед смертью говорит о том, что может только парить на льду, но не ходить по этой земле... Она вспоминает Фрэнка и умирает.

Встреча со старым другом

Петровича забирают занзибарские солдаты; появляется сам Метал Гир с Греем Фоксом на борту. Фокс говорит, чтобы Снейк убирался, и дает ему последний шанс это сделать, потому что когда-то они были друзьями. Змей говорит в ответ, что сдаваться не собирается...

Продвигаясь дальше, в лифте Снейк получает звонок от Серого Лиса; тот не рад тому, что Снейк его ослушался. Серый Лис посылает к Змею четырех элитных солдат из отряда «Ультрабокс» (Ultrabox²⁵); после боя с ними будет очередной сеанс помощи от неизвестного Фаната.

Следующий босс – Хищник (Predator²⁶), который совершенно обезличен, как и предыдущий. За ним идет Ночной Взгляд (Night Sight²⁷) – босс, которого нельзя увидеть (в том числе и на радаре), а его оружие очень тихое, но можно услышать его шаги. О его присутствии Снейка предупреждает Фанат.

Злой гений

Так или иначе, Снейк добирается до Петровича с Марвом. «Слишком поздно, его сердце не выдержало», говорит Петрович о состоянии Марва. Марв – геймер, спрятавший планы OILIX в старом картридже для MSX от Konami (тут мы видим специфический металгирный юмор); Петрович не может достать его из шкафа, вокруг которого в большом количестве снуют крысы. Картридж находит герой, и он открывает шкаф с ним с помощью Наташиной броши. Вдруг Снейку звонит Холли: она раздобыла информацию о Петровиче. Она сообщает, что Петрович не был счастлив после того, как выбрался из Аутер Хэвена: ученые Запада, куда он переехал, критиковали его, не принимали его взгляды, считали безумцем. Он был забыт, но тут Занзибар пригласил его. Снейк начинает подозревать Петровича в похищении Марва...

Петрович говорит, что все так и было; он хотел устроиться на Западе, но ему не дали этого сделать. Петрович говорит, что хотел заниматься робототехникой и завершить Метал Гир (в это время экран сверкает молнией, демонстрируя недоброту намерений ученого); с помощью Занзибара Петрович усовершенствовал его, в прошлой части мы видели всего лишь прототип. Из-за Петровича на мосту погибла Наташа, потому что он заранее проинформировал Грея Фокса о подходе, когда в канализации якобы отходил по нужде.

Петрович набрасывается на Снейка и начинает душить героя, но в итоге погибает, получив порцию живительных радиоуправляемых ракет в спину²⁸ (или какую-нибудь другую заднюю часть тела). Перед смертью он вспоминает свою дочь; он раскаивается и говорит, что не смог пересечь границу между Западом и Востоком у себя в голове, и рассказывает о том, как следует уничтожить Метал Гир: надо атаковать его ноги, являющиеся слабым местом.

²⁵ В обновленной версии – Four Horsemen, «Четыре Всадника».

²⁶ В обновленной версии – Jungle Evil, «Зло из Джунглей».

²⁷ В обновленной версии – Night Fright, «Ночной Ужас».

²⁸ По крайней мере, это один из способов одолеть Петровича.

Последняя битва

Далее Снейк спускается вниз, в подземную базу, и там происходит бой с Метал Гиrom, которым управляет Грей Фокс. После того, как Метал Гир уничтожен (гораздо менее затейливым способом в сравнении с первой частью), Снейк и Грей Фокс оказываются на участке, со всех сторон окруженном минным полем. Серый Лис говорит Змею, что сейчас тот познает силу носителя высшего титула «Фокс»; Снейк всегда был его основным конкурентом в «Фоксхаунд», и сейчас все выяснится окончательно... Происходит рукопашный бой, который станет легендой²⁹. Во время боя Кесслер рассказывает нам по радио о том, что у Фокса были отношения с Наташей Марковой; здесь мы узнаем, что Фрэнк Егер – это и есть Грей Фокс. В итоге Серый Лис повержен.

Недоуменный Снейк пытается выяснить его мотивы. Как же случилось так, что два друга, два оперативника одного спецподразделения оказались противниками на поле боя? Фокс говорит, что он, в отличие от Снейка, находится в трудной ситуации: Биг Босс спасал его дважды еще до вступления в отряд, вытаскивая из ада военного плена и трудовых лагерей во Вьетнаме и Мозамбике³⁰. Видимо, так Фрэнк возвращает ему долг? «Нет, все не так», – отвечает Грей Фокс; он ненавидит войну, но не может жить вне поля битвы, в обычном обществе. Он – солдат, и его место находится на войне, а Биг Босс давал ему возможность сражаться. Фокс говорит о себе и о своем друге, что они не могут делать других счастливыми, в особенности женщин. «Тебе никогда не побороть инстинкт воина», – добавляет он. Снейк утверждает, что не будет таким, как его друг; Фокса радует это, и он сообщает, что Фанатом, помогавшим Змею, был он сам; его поражение, его смерть – это расплата за проявленный эгоизм. Снейк говорит, что Наташа ждет его... Фокс благодарит Солида, после чего умирает.

Смысл существования

В итоге Солид Снейк встречается с самим Биг Боссом во второй раз. Герой удивлен тому, что злодей действительно выжил. «Добро пожаловать в Занзибар! Я ожидал твоего возвращения», – приветствует его Биг Босс. Снейк говорит, что хочет избавиться от ночных кошмаров, преследовавших его с падения Аутер Хэвена. «Ты никогда не сможешь от них избавиться», – отвечает ему Биг Босс; радость и напряжение битвы таковы, что ни деньги, ни власть, ни секс не утолят их. Биг Босс продолжает тему, начатую Греем Фоксом. Бывший командир говорит, что он придает смысл жизни нашего героя; смерть уберет проигравшего с поля боя, но выживший так и останется на нем, пока не умрет бесславной смертью, как собака. Биг Босс говорит, что растит здешних озлобленных детей для того, чтобы цикл войны продолжился; этих детей он собирается отправить на будущие войны. «Мы с тобой ценны на поле боя, но в обычной жизни мы – бесполезные болваны». «Война... наш *raison d'être*³¹», – говорит он. Цель Биг Босса – мир, в котором для таких, как он, всегда найдется место... Несмотря на то, что Снейк безоружен³², он решает сражаться. Биг Босс сомневается в его способностях³³, но в итоге главный злодей сгорает в огне, уничтоженный, по-видимому, навсегда...

²⁹ Кесслер разнесет весть о битве по миру наемников.

³⁰ В Мозамбике Фокса пытали как солдата армии РЕНАМО (порт. Resistência Nacional Moçambicana) – партии Мозамбикского национального сопротивления. РЕНАМО сражалась тогда против армии ФРЕЛИМО, мозамбикской партии марксистского толка.

³¹ Известное французское выражение, обозначающее «смысл существования».

³² После взрыва Метал Гира все предметы в инвентаре героя загораются, и игрок вынужден их выбросить. Сам же Биг Босс, согласно Кесслеру, после получения повреждений от бомбардировки Аутер Хэвена был превращен в киборга в соответствии с проектом *Snatcher* – это отсылка к предыдущей игре Кодзимы, одноименной визуальной новелле 1988-го года выпуска.

³³ Во время боя Кесслер также говорит, что Биг Босс – величайшая легенда в мире наемников, и у игрока нет ни единого

Холли находит Снейка, и вместе они покидают Занзибар, убегая от преследующих их солдат; в последний момент, когда у них кончаются патроны, их спасает вертолет – вот характерный пример голливудского клише, используемого Кодзимой.

После титров Кэмпбелл просит героя вернуться в отряд, но Снейк говорит ему, что теперь свободен от своих кошмаров...

Ретроспективный взгляд

По представленному выше обзору игрового сюжета можно заметить, что объемы проработки истории по сравнению с первой частью действительно возросли на порядок (если не больше). Появились настоящие диалоги между персонажами, которых раньше практически не было. Сейчас же герои шутят, отсылают к историческим событиям и прочим подобным вещам, ведут пространные разговоры. Ценность MG2 состоит в том, что она показала, как с помощью игры можно рассказать большую историю. Сюжетную драматургию дополняет неплохое музыкальное сопровождение.

«Что же так роднит MG2 с MGS1?» – спросит читатель. Между играми много общих дизайнерских решений вроде вентиляционной шахты с крысами в начале игры, пробежки с 10-го на 20-й этаж под огнем солдат противника; в MG2 брошь, открывающая шкаф с планами OILIX, меняет форму в зависимости от температуры приложенного к ней резервуара, как и соответствующая ключ-карта в MGS1. Звонок от анонимного информатора, поиск женщины, поиск частоты с помощью мануала, бой с четырьмя элитными солдатами в лифте, даже частично побег в конце игры в компании девушки – все это отсылки к MG2. И дело здесь не в самоплагиате или отсутствии новых идей. Самоцитирование – это часть стиля игры; все игры проникнуты цитатами, отсылками друг на друга и специфическим символизмом. Ведь в общем и целом история, рассказанная в MGS1, очень сильно отличается от истории MG2 и ни в коем случае не является ее копией.

Существенным нововведением можно считать появление анимированных лиц персонажей в диалогах между ними. Это существенно расширило образы героев, бывших раньше всего лишь пиксельными фигурками (по крайней мере, внутри самой игры). Сами лица основных героев полностью заимствованы из актуального для тех лет массового кинематографа: так, в Солиде Снейке легко угадывается Мел Гибсон («Смертельное Оружие»), Биг Боссе – Шон Коннери, Грее Фоксе – Том Беренджер («Взвод»), полковнике Рое Кэмпбелле – полковник Тротман из «Рэмбо», Джордже Кесслере – Дольф Лундгрэн, Йозефе Нордене – Боб Хоскинс.

Присутствуют в игре и юмористические сцены, характерные для серии MGS, – это, например, появление в сауне голого солдата со скрытой цензурой промежностью, подкат Снейка к Холли или поиск Наташи в туалете...

Идейное содержание

Первая часть *Metal Gear* не затрагивала каких-то особых тем, она говорила разве что о ядерной угрозе, исходящей со стороны некоего странного диктатора. Вторая часть в этом отношении стала существенно богаче.

В MG2 развивается тема Аутер Хэвена как места для исключенных из обычного жизненного распорядка: для Петровича, не нашедшего себя в западном научном сообществе, для солдат, псов войны, которые при этом хотят быть свободными от правительств. Ведь Занзибар – это не столько «Занзибар» как таковой, сколько продолжение и развитие Аутер Хэвена. Тема Аутер Хэвена как «солдатского рая» эксплицируется (преподносится в явном виде), чего не было сделано в первой части. Здесь, конечно, присутствует некоторый парадокс: солдаты не хотят быть пушечным мясом для государств, но для этого они создают свое государство, во главе которого находится их икона, их харизматичный лидер. Вообще говоря, основная коллизия игры формулируется так: в результате окончания холодной войны во всем мире наступает эпоха мира (простите за каламбур), но не всем это приходится по душе – находятся люди («псы войны», *dogs of war*), которые восстают против нового спокойного мирового порядка.

Стоит упомянуть и историю Шнайдера (Черного Ниндзя), героя первой части игры, бывшего помощника Солида Снейка. В ней можно усмотреть критику внешней политики США, когда в ходе натовских бомбардировок – пусть и под благими предложениями – страдает мирное население, в том числе женщины, дети и простые люди, которые затем становятся на тропу войны; так разворачивается *цикл войн и конфликтов*. Этот риторический ход о цикле войн является центральным для серии; он нам встретится еще не раз и будет играть большую роль вплоть до самой последней игры. Сам Шнайдер – первый босс, имеющий важную сюжетную и идеологическую функцию, если не брать непосредственных главных персонажей игры.

Люди войны, «псы войны» – другая тема игры. Ими являются Биг Босс, Грей Фокс, а также другие солдаты Аутер Хэвена/Занзибара. Война – это очень тяжелое испытание, однако существуют люди, которые чувствуют себя на поле битвы как рыба в воде; у них может быть сложное отношение к войне как к явлению, но для них она является призванием и судьбой, поскольку им крайне сложно реализоваться в обычной жизни. Этим людям и посвящена серия *Metal Gear*. О существовании личностей подобного типа мы редко слышим в окружающей нас повседневности; однако они есть среди нас, и мы можем их наблюдать в нынешних военных конфликтах. Они исповедуют определенные идеологии, которые являются средством, обосновывающим участие в войне, дегуманизацию и убийство других людей. Война наркотизирует, опьяняет многих; она – мать и отец всех вещей. Человек, побывавший на одной войне, часто едет на следующую. Темы войны, опыта войны и его травмирующего психологического воздействия будут проходить через все игры серии.

Дети войны – характерная для MGS тема, далее представленная некоторыми повзрослевшими персонажами следующих частей, но в такой же эксплицитной форме, как в MG2, она вернется только в *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Серия *Metal Gear* как мало какой другой образец современной медиа-культуры поднимает ее.

Холодная война в мире игры уже давно закончилась, но она едва закончилась в реальности на момент ее разработки, ведь концом холодной войны принято считать год распада СССР (1991). Несмотря на то, что действие MG2 происходит в 1999 году, СССР в мире игры все еще существует, и это связано с тем, что во время создания MG2 он еще не распался, хотя его распад Хидэо Кодзима мог бы и попробовать предсказать (уже произошел распад Восточного блока и другие подобные события). Тему трудной жизни в ситуации, когда мир расколот на Запад и Восток, развивают образы Петровича и Наташи. А образы холодной войны вернутся в третьей части MGS; там о них и подробно поговорим.

В самом конце, уже после титров, можно увидеть следующие забавные рассуждения героев: Кио Марв в действительности любил и хотел играть в видеоигры, но ему пришлось умереть из-за чьих-то глупых политических интересов. Мы узнаем, что даже такой великий ученый был в первую очередь геймером; и он оставил после себя картридж, которых всех спас, то есть созданный Марвом организм, как мы понимаем, решил все проблемы с энергией. Одновременно Кодзима как бы говорит нам, что геймеры и видеоигры в целом могут приносить человечеству пользу и изменять его к лучшему, и это является довольно нестандартной идеей для различных сообществ, скептически настроенных по отношению к видеоигровой культуре.

Характеры персонажей

В первой части игры характеры как таковые у персонажей отсутствовали; во второй они у некоторых из них появились и приобрели некоторую глубину. Образ и характер Солида Снейка будет рассмотрен нами гораздо позднее; сейчас же поговорим о других значимых персонажах второй части.

Первый драматический персонаж – это, как бы смешно ни звучало, доктор Петрович. Отвергнутый на Западе, он продолжает дело своей жизни в Занзибаре и в итоге оказывается

повержен Солидом Снейком. Помимо прочего, Петрович является выражением особого отношения к России: он олицетворяет ее научно-исследовательскую мощь. Он фактически исчезнет из серии после MG2; в MGS4 будет лишь кратко упомянут некий доктор Маднар [Петрович] (Dr. Drago Madnar Pettrovich), который окажет помощь Райдену (одному из важных героев серии), находящемуся в кибернетическом облике. Это будет одна из характерных для четвертой части ностальгических отсылок.

Казавшийся безусловным злом по итогам первой части, Биг Босс в этой игре предстает с новой стороны: он спасал людей после падения Аутер Хэвена, его боготворят дети и взрослые. Однако мотивация Биг Босса проясняется в конце: он воспитывает, тренирует и помогает детям для того, чтобы вырастить из них солдат будущих войн. Таким образом, Биг Босс – все же весьма отрицательный персонаж; неслучайно его образ включает повязку на травмированный глаз – это стереотипный признак «злодейского» персонажа. При этом в серии MGS – ни для кого, наверное, не секрет, что он будет главным героем не одной игры, – он предстанет в совершенно другом свете.

Наиболее трагическим персонажем выступает, безусловно, Грей Фокс. Он, с одной стороны, помогает своему лучшему другу, с другой – вынужден работать на своего командира, идеалы и ценности которого, впрочем, он также разделяет; помимо этого он теряет свою любовь. Смертельный бой между Солидом Снейком и Греем Фоксом как бой между двумя друзьями, уважающими друг друга, но которые в силу обстоятельств оказались по разные стороны баррикад, будет воспроизведен в других частях. Грей Фокс станет культовым персонажем серии MGS. Вы спросите, как такое возможно? У Кодзимы смерть героев редко была препятствием для их воскрешения...

А вот полковник Кэмпбелл и Холли, несмотря на кажущуюся значимость (полковник – командир главного героя, Холли – главный женский персонаж), никакими характеристиками как таковыми не обладают. Полковник – это всего лишь голос из рации. Холли Уайт – типичный пример «трофея», достающегося нашему великому маскулинному герою за удачно выполненное задание. По этому поводу феминистский критик Анита Саркисян даже внесла MGS в список «неправильных игр», в которых женщина предстает как слабая жертва, *damsel in distress*, которую должен спасти мужественный главный герой. Ведь Мэрил из MGS1 – это своего рода обновленная версия Холли из MG2.

В начале главы игра названа «почти взрослой» MGS. Почему «почти»? Все же то были времена, когда игровая индустрия находилась на стадии становления и ориентировалась на довольно юную аудиторию. История, рассказанная игрой, не всегда серьезна и местами довольно наивна: вспомним, например, персонажей-победителей Олимпиад. А аэрозоль плюс зажигалка, действующие как средство убийства главного сверхсолдата всех времен (речь о Биг Боссе), – по нынешним временами это немного чересчур, не находите? Или взять хоть чудо-средство от всех энергетических бед OILIX, о котором в будущих частях забудут напрочь... Какой бы местами забавной и наивной ни казалась история, рассказанная в *Metal Gear 2*, она все равно может порадовать именно за счет своей забавности, а также за счет своего довольно интересного, вполне металгирного финала.

Наследие игры

Как говорилось ранее, игра вышла лишь в Японии в 1990 году и была издана, как нетрудно догадаться, только на японском языке; затем появился хак с английским переводом, насладиться которым могло весьма ограниченное число людей. В силу этого шедевр своей эпохи не оказал непосредственного влияния по крайней мере на западную игровую индустрию, но тем не менее послужил тем трамплином, с которого в 1998 году резко взмывает серия *Metal Gear Solid*.

Первоначальный английский перевод был неидеален и грешил ингришизмами³⁴ (вспомним того же Black Color), то есть английским, испорченным некачественным переводом с японского. Главной особенностью обновленной версии игры, вышедшей вместе с MGS3 в 2006 году, стал «облагороженный» официальный английский перевод (цитатами из которого можно насладиться в эпиграфе к этой главе). Важно также и то, что портреты персонажей, вдохновленные киноиндустрией, были заменены на соответствующие самой серии MGS. Солид Снейк перестал быть Мелом Гибсоном, имеющим довольно посконную физиономию, и вместо нее мы видим типичное суровое лицо с широкой банданой на голове. Интересно то, что MG2 – это наш единственный источник информации о том, как выглядел в зрелости Грей Фокс, и он, оказываясь, странным образом напоминал упомянутого ранее Райдена. Важные изменения коснулись МакДонелл Миллера – вместо азиатского лица теперь мы имеем образ, который будет присутствовать, например, в пятой части игры; также были изменены имена многих боссов и персонажей.

На этом о *Metal Gear 2* все, и мы, наконец, переходим к...

...Ее Величеству *Metal Gear Solid*.

³⁴ В японском языке нет звука, соответствующего букве «I».

Глава 3. Metal Gear Solid

*...The inferior one was the winner
after all.*

Многим, наверное, известно, что вышедшая в 1998 году *Metal Gear Solid* оказалась игрой крайне успешной, получив чрезвычайно высокие оценки критиков (средняя оценка на агрегаторе *Metacritic* составляет 94 балла, что делает ее одной из лучших игр всех времен) и распродавшись тиражом в 6 миллионов копий на консоли *PlayStation*, что стало одним из лучших результатов на этой платформе. С выходом первой части MGS серия стала, как бы это банально ни звучало, великой и культовой. Но парадоксальный факт состоит в том, что MGS1 была не первой, а третьей игрой в серии, с которой западные геймеры были знакомы разве что через не самый удачный порт первой части *Metal Gear* на NES (если не учитывать ненавидимую многими неканоническую *Snake's Revenge*).

Изначально разработчики планировали делать игру под казавшуюся на тот момент передовой приставку *Panasonic 3DO*, но вскоре выяснилось, что 3DO, провалившись в плане продаж, не оправдывает возложенных ожиданий. 3DO была чрезмерно дорогой и при этом не слишком привлекательной для покупателей. Поэтому студией было принято решение продолжить разработку под новую консоль *PlayStation* от *Sony*. Игра заявлялись Кодзимой как крайне амбициозная: он говорил, что делает игру, которая будет *лучшей в истории*. Разработчиков консультировали военные специалисты; игровые катсцены были поставлены командой художников и постановщиков, тщательно ориентировавшейся на опыт, накопленный ранее в области кино; на озвучивание ролей были приглашены более-менее профессиональные актеры (почти все из которых использовали псевдонимы, поскольку не были уверены в том, как гильдия актеров отнесется к их участию в видеоигре), и результат их работ намного превосходил озвучку даже лучших игр тех лет. В итоге *Metal Gear Solid* произвела революцию в плане презентации игровой истории, достигнув невероятного кинематографизма. Дизайн персонажей игры был выполнен Ёдзи Синкавой (*Yoji Shinkawa*), будущим постоянным концепт-художником серии, который прекрасно графически воплотил задумки Кодзимы.

Одной из основных тем, занимавших общественное сознание в те годы, была тема генов, а также развития генной инженерии и клонирования. В СМИ часто обсуждалось клонирование животных и человека, влияние генов на наши качества и прочие подобные проблемы; шел проект расшифровки генома человека, основной этап которого завершится в 2003 году. Таким образом, центральной для игры стала тема генов и связанной с ними свободы личности.

Одной из загадок является значение названия *Metal Gear Solid*. *Metal Gear* – это, понятное дело, обозначение робота с ядерным оружием, но что означает слово *Solid* в конце названия? Хидэо Кодзима говорил о трех причинах его использования. Во-первых, оно относит нас к имени главного героя, Солида Снейка. Во-вторых, слово *solid* в одном из значений обозначает *кубичность*, то есть в данном случае *трехмерность*; в те времена было модно выпускать игры с окончанием «3D» в названии. В-третьих, *Metal Gear Solid* – это третья игра серии. С выходом новых частей некоторые из этих пунктов несколько потеряют актуальность...

Сюжет первых двух частей, обошедших очень многих геймеров стороной, был выложен в виде двух текстовых файлов в главном меню игры. Игра начинается с 20-минутного брифинга, в котором поясняется исходная для нее ситуация. При этом его просмотр не является обязательным, он запускается через отдельный пункт главного меню.

Брифинг

Солид Снейк, живущий уединенной жизнью на Аляске и занимающийся гонками на собачьих упряжках, неожиданно вызывается на прием к полковнику Кэмпбеллу. Герой жалуется на то, что с ним невежливо обошлись присланные за ним солдаты. «Извини, Снейк, но у нас очень серьезная ситуация, – говорит ему Кэмпбелл. – Только ты можешь нам помочь». Завод по утилизации ядерного оружия на острове Шэдоу Мозес³⁵ (Shadow Moses) близ Аляски был захвачен специальными силами нового поколения под руководством отряда «Фоксхаунд». Этот великий отряд неожиданно стал террористическим. На заводе, возможно, находилось ядерное оружие, которое было украдено «Фоксхаунд»; ситуация действительно выглядит очень опасной.

Завод по утилизации посещала правительственная комиссия, в которую входили начальник DARPA Дональд Андерсон (Donald Anderson) и президент ArmsTech Кеннет Бейкер (Kenneth Baker), (DARPA и ArmsTech³⁶ – известные американские военно-технологические компании); в этот день проходили секретные испытания. Они оба взяты в заложники. Задача Снейка – спасти их. Вторая задача – предотвратить ядерный удар в том случае, если он возможен. «Я еще не сказал, принимаю это задание или нет», – отвечает Змей. «Я – не патриот», – говорит он.

Компанию Кэмпбеллу при агитации Солида на это задание составляет Наоми Хантер (Naomi Hunter), начальник медицинского отдела в отряде «Фоксхаунд», специалист по генной терапии. Наоми делает Снейку укол³⁷ особого вещества, которое, как она заявляет, в сочетании с наномашинами обеспечит выживание в холодных условиях Аляски. Наномшины также обеспечивают питание организму Снейка.

Другими помощниками героя будут:

– Мей Лин (Mei Ling, 140.96), инженер, которая разработала кодек и солитонный радар (Soliton Radar System), на котором Солид видит своих противников и их область зрения. В игре есть объяснение принципа его работы: радар работает за счет детектирования электромагнитного поля, создаваемого человеком. Мей Лин появляется практически только при сохранении игры, и при этом она рассказывает китайские поговорки, раскрывает их смысл, а также приводит цитаты классиков литературы вроде Шекспира.

– Наташа Романенко (Nastasha Romanenko³⁸, 141.52) – военный аналитик, специалист по ядерному оружию родом из Украины. Она пострадала в результате аварии на Чернобыльской АЭС, а ее родители тогда погибли. В отличие от других помощников, Наташа не появляется в сюжетных диалогах. Она предоставляет информацию о различных видах оружия, базирясь в Калифорнии «за миллион миль отсюда», как говорит главный герой.

– Мастер Миллер (Master Miller, 141.80), как и в прошлой игре, дает общие советы по выживанию (на этот раз в суровых условиях Аляски), а также информацию о боссах.

Полковник говорит, что Снейк должен принять это задание без шантажа и угроз, потому что он – прирожденный солдат. Нельзя кататься на собаках до бесконечности; смысл жизни солдата состоит в другом...

Снейк интересуется мотивами участия полковника в этой операции, так как он вроде бы ушел в отставку. Кэмпбелл говорит, что он старый боевой конь и еще может приносить пользу.

³⁵ Вымышленный топоним; кстати говоря, у известной металкор-группы Bring Me The Horizon есть песня с таким названием.

³⁶ ArmsTech – вымышленная организация, в отличие от DARPA.

³⁷ Это чрезвычайно важное событие для серии; следите за ее историей.

³⁸ Англиязычное написание звучит как «Насташа», но мы будем использовать привычный русский вариант.

«Полковник, вы жалкий врунишка», – в итоге говорит ему Снейк. Кэмпбелл раскрывает, что в момент атаки террористов на заводе была его племянница Мэрил³⁹ (Meryl Silverburgh), и всячески просит героя спасти ее. Личная просьба полковника становится первым побудительным мотивом для участия, но взамен Солид просит от него полной искренности; он согласен принимать приказы только от него, и никого кроме. Кэмпбелл также просит не называть себя полковником; он говорит, что уже не командует «Фоксхаунд» и что он больше не полковник. «Я все понимаю... полковник», – говорит ему герой.

Если правительство не сдастся на требования террористов, то они, согласно собственным угрозам, нанесут ядерный удар. Снейку кажется странной возможность такого удара, ведь должна быть какая-то система защиты от незаконного доступа к боеголовкам. Эта система называется PAL – Permissive Action Link (цепочка допустимых действий). Проблема в том, что Андерсон и Бейкер имеют к ней доступ и, возможно, террористам уже удалось узнать код...

Каково требование террористов? Оно довольно странное: они требуют останки одного человека, точнее – его образцы клеток.

Что это за человек? Это величайший солдат XX века, известный под кодовым именем «Биг Босс». «Значит, каким-то образом его тело было восстановлено после падения Занзибара», – приходит к выводу Снейк. Наоми же говорит, что для получения полного генома достаточно всего одного волоска или даже одной клетки. Биг Босс – величайший солдат, и его генотип представляет особую ценность для создания идеальных солдат путем генной терапии: для солдата наследственные факторы могут быть крайне важны. Потенциально тело Биг Босса опаснее любых атомных боеголовок, полагает полковник; так объясняется мотивация террористов.

Вооруженные силы нового поколения были усилены при помощи генной терапии, в результате чего они сблизались друг с другом и почувствовали родственные связи; все они присоединились к восстанию. Они называют себя «Сыновья Биг Босса» (Sons of Big Boss). Также они прошли VR-тренировки, что позволяет Снейку иронизировать над ними как над геймерами; у них нет настоящего боевого опыта. Наличие такой «геномной армии» является темным секретом Америки, поскольку генетические эксперименты на людях запрещены.

Лидера террористов зовут Ликвид Снейк (Liquid Snake) – это человек с тем же позывным, что и у Солида. Он проходил тренировку в британском спецназе SAS, участвовал в операции «Буря в пустыне» в 1991 году (как и Солид), уничтожал ракетные установки СКАД в Ираке; затем долгое время занимался секретными делами на Ближнем Востоке. После того, как Солид ушел из «Фоксхаунд», Ликвид стал командиром отряда. Увидев его фотографию, Снейк⁴⁰ поражается: Ликвид выглядит в точности как Солид, но у него светлые волосы и чуть более смуглая кожа. Снейк ничего не знал про то, что у него, по-видимому, есть брат-близнец. В «Фоксхаунд» сейчас входят также Револьвер Оцелот (Revolver Ocelot) – выдающийся стрелок и мастер допросов; Снайпер Вульф (Sniper Wolf) – высококлассный снайпер; Вулкан Рейвен (Vulcan Raven) – гора мышц с шаманскими способностями; Психо Мантис (Psycho Mantis), который обладает сильными телекинетическими и экстрасенсорными способностями; Декой Октопус (Decoy Octopus⁴¹) – мастер маскировки. Таким образом, Снейку противостоит специальный отряд элитных солдат; эта схема будет повторена во всех последующих основных частях игры. Особенность первой части состоит, как ни странно, в том, что у почти каждого из них есть своя роль в рассказываемой в игре истории, чего не будет в большинстве других игр.

³⁹ Мэрил – это персонаж другой игры Кодзимы, визуальной новеллы *Policenauts* (1994) о космических полицейских. Игра *Policenauts* до сих пор официально не переведена на английский язык и не вышла на Западе.

⁴⁰ Далее Снейком будет называться только Солид Снейк, а не Ликвид.

⁴¹ Все позывные связаны с названиями животных: Оцелот, Волчица, Ворон, Богомол, Осьминог. Йозеф Норден в MG2 задается вопросом, почему все обстоит именно так, и не находит на него ответа.

Последним мотивом, убеждающим Снейка предотвратить ядерную катастрофу, становится именно участие Ликвида. Герой просит Наоми передать ему ножницы, после чего сам срезает свои длинные волосы для того, чтобы меньше походить на своего антагониста...

Брифинг – это одна из наиболее впечатляющих составляющих MGS1; уже по нему становится заметно, что качество сценария значительно выросло по сравнению с MG2. Отличные диалоги и озвучка персонажей создают эффект очень глубокого погружения в историю. Но, к сожалению, из-за необязательности его просмотра многие игроки умудрились пропустить эту очень важную часть игры.

Обзор сюжета

Внедрение

Снейк, выпущенный из подводной лодки в устройстве, аналогичном торпеде, доплывает до берега самостоятельно; подобный метод проникновения на завод был выбран для того, чтобы сонары противника не могли его обнаружить. В это время нам показывают Ликвида, говорящего своим солдатам, чтобы они оставались начеку: Ликвид знает, что «он» скоро пройдет здесь; а нашему антагонисту пока что надо разобраться с парой «назойливых мух»: в это время для отвлечения внимания террористов к острову вылетели самолеты F-16.

Снейк докладывает начальству о том, что находится перед заводом по утилизации⁴²; он видит «русский вертолет» Hind на площадке перед ним. Ликвид садится в него и улетает... а главного героя знакомят с Мей Лин; та называет его «живой легендой», после чего описывает работу радара (вообще говоря, у Кодзимы часто возникает желание давать обоснование игровым условностям, что не всегда можно сделать – вспомним, например, о наличии огромного арсенала, который наш герой несет с собой). Теперь, в отличие от MG2, радар показывает поле зрения солдат. Снейк флиртует со всеми представительницами противоположного пола: сначала с Мей Лин, которая польщена тем, что легендарный Солид Снейк подкатил к ней, а затем и с Наоми.

Снейк: Сначала доктор Наоми провела досмотр с раздеванием, а затем у меня забрали все оружие. Представьте себя в такой ситуации.

Наоми: Хорошо, если вернешься в целости, возможно, я позволю тебе провести досмотр с раздеванием на себе.

Отметим, что «серьезное» повествование в серии MGS часто перемежается подобными диалогами.

Высокое начальство

Следующий сюжетный пункт состоит в том, что Снейк находит начальника DARPA Дональда Андерсона⁴³; тот подтверждает, что террористы могут запустить ядерное оружие. Во время разговора нашего героя и шефа DARPA нам показывают упражняющуюся девушку из соседней камеры – возможно, это та самая Мэрил?

Андерсон подтверждает, что на этом месте проводились испытания новейшего оружия – двуногого шагающего танка, способного запустить ракету с любой точки Земли...

Снейк: Метал Гир?! Не может быть!⁴⁴

Дональд Андерсон: Откуда вы знаете? Метал Гир был одним из самых секретных проектов!..

⁴² Если игрок доберется до площадки перед заводом достаточно быстро, то Наоми скажет, что возраст совсем не замедлил героя: «age hasn't slowed you down one bit»; в ином случае товарищи проявят легкое недовольство.

⁴³ Вспомним о том, что первый найденный заложник в прошлых играх не был тем, за кого он себя выдавал.

⁴⁴ «Metal Gear?! It can't be!» – коронная фраза Снейка из MGS1, отсылающая нас к центральной концепции местного повествования.

Снейк: Мы пару раз встречались в прошлом...

По причине испытаний Андерсон и присутствовал на заводе; новая модель называется Metal Gear Rex. Код PAL представляет собой два пароля, по одному у Бейкера и у Андерсона. Шеф DARPA утверждает, что его пароль узнали – Психо Мантис прочитал его мысли; скоро «они» узнают все и у Бейкера. Но, как оказывается, есть другой способ остановить запуск – надо найти три ключ-карты⁴⁵, которые должны быть у Бейкера. Здесь происходит нечто странное – вдруг Андерсон начинает интересоваться, слышал ли Снейк о других способах отключения PAL, может быть, от начальства или от кого-нибудь еще. Как оказывается, герой ничего не слышал. «Точно? Видимо, Белый дом хочет подчиниться требованиям террористов?» – предполагает шеф. Снейк говорит, что это не его дело, а он, будучи солдатом, просто исполняет приказы... И на этом месте Андерсон внезапно хватается за сердце и умирает странной внезапной смертью... Солид связывается со своими помощниками, пытаясь выяснить, что же здесь, собственно, произошло.

Снейк: Что случилось?

Наоми: Похоже на сердечный приступ.

Снейк: Приступ? Полковник, вы что-то скрываете?

Полковник: Вовсе нет.

У полковника якобы нет доступа ко всей информации, относящейся к этой операции, чему Снейк не верит. «Выбирайся и найди президента Бейкера!» – говорит ему Кэмпбелл, не объясняя при этом ничего...

На выходе из камеры, в которой находился Андерсон, Снейка останавливает вооруженная девушка, снявшая униформу со сторожившего камеру солдата. Но Снейк распознает в ней новичка: у нее трясутся руки, а взгляд испуганный; ее автомат не снят с предохранителя. Девушка поначалу путает его с Ликвидом...

Но здесь на Снейка и девушку внезапно нападают геномные солдаты. «Чего же ты ждешь?! Стреляй, не думая!» – говорит ей Змей. Пересилив себя, девушка нажимает на курок, а Солид Снейк помогает ей разобраться с остальными солдатами... После чего девушка убегает, потряхивая филейной частью – игровая камера фокусируется на ней. Здесь у героя внезапно случается флэшбэк: он видит, как Ликвид и члены «Фоксхаунд» стоят над чьим-то телом, похожим на тело Андерсона, который, вроде бы только что умер на наших глазах. «Дурак! Ты убил его!» – говорит Ликвид. «Извините, сэр», – отвечает, по-видимому, Оцелот. Похожий на Мантиса говорит, что не смог проникнуть в разум убитого: у того стояла защита⁴⁶. Но у Мантиса есть идея, что делать дальше... На этом месте флэшбэк заканчивается.

...Девушка забегает в лифт и скрывается, выпустив в Солида несколько очередей из автомата; внезапно перед лифтом из воздуха возникает некая фигура. «Хорошая девочка», – говорит фигура и исчезает...

Снейк докладывает о своих галлюцинациях. Откуда они? Наоми говорит, что это – некое последствие, отдача (feedback) от действий Мантиса. «Значит, это был Мантис», – заключает Солид. Видимо, Богомол каким-то образом повлиял на девушку-солдата...

⁴⁵ Пока что «скучный» элемент сюжета с ключ-картами – на самом деле один из принципиальных в истории игры.

⁴⁶ Однако Андерсон говорил, что Мантис прочитал мысли; все это выглядит весьма подозрительно...

...Вскоре после этого события Змей добирается до Бейкера; тот окружен растяжками и взрывчаткой С4. И тут на место выходит экстравагантно одетый пожилой мужчина с револьвером Colt Single Action Army; он представляется как Револьвер Оцелот. «Так ты тот, о котором босс столько говорит. Сейчас увидим, соответствуешь ли ты легендам о себе», – говорит он. Оцелот – первый босс игры; бой с ним, как правило, оказывается несложным, игроку нужно всего лишь ждать момента, когда у противника закончатся патроны, и он начнет возиться с перезарядкой своего револьвера. После окончания боя Оцелот говорит: «Ты весьма неплох!»⁴⁷ Как я и ожидал от человека с тем же позывным, что и у босса. Но это была всего лишь разминка...» И тут из невидимости по Оцелоту наносится удар мечом, который отрубает ему руку; Оцелот кричит от боли и скрывается...

Выключив стелс-камуфляж, к Снейку подходит неизвестный Киборг-ниндзя (Cyborg Ninja) в экзоскелете; его лицо закрыто специальным шлемом, в его руках – меч. «Кто ты?» – спрашивает его Змей. «Я – такой же, как и ты. У меня нет имени», – отвечает Ниндзя, после чего с ним случается странный припадок, и он сбегает неизвестно куда...

У героя появляется возможность начать разговор с Бейкером. Президент ArmsTech предполагает, что некий Джим (Jim) из Пентагона послал Солида сюда. Бейкер говорит, что выдал код, хоть у него и были импланты в мозгу, блокирующие чтение мыслей; его жестоко пытал Оцелот, и он не смог противостоять пыткам. Такие же импланты имелись и у Андерсона, но тот сказал, что Мантис прочитал его мысли; все это выглядит очень странно. Бейкер интересуется состоянием дел у шефа DARPA; Снейк сообщает, что Андерсон умер от сердечного приступа. В ответ Бейкер начинает бить Снейка своим костылем, полагая, что некий Джим послал Солида убить его; Джим нарушил свое обещание... Снейк говорит ему, чтобы тот успокоился: у Андерсона был сердечный приступ или что-то вроде того... «Ох, не будь глупцом», – отвечает Бейкер. У него нет ключ-карты для обхода запуска, он отдал ее женщине, находящейся в тюремной камере; она отказалась участвовать в восстании, и поэтому оказалась там. «Наверное, это племянница полковника!» – полагает Снейк. Бейкер разговаривал с ней по кодеку, но теперь забыл ее частоту; он говорит, что частоту можно найти на обратной стороне коробки с игрой – мы видим очередной слом четвертой стены и отсылку к *Metal Gear 2*.

Есть ли другие способы остановить запуск? Бейкер советует найти Хала Эммериха (Hal Emmerich), лидера проекта Метал Гир «Рекс». Он – гений инженерии, но немного «странный мальчик»; он должен знать, как остановить запуск ракеты на Метал Гире. Эммерих находится в здании, в котором хранятся ядерные боеголовки, расположенном на севере (а где же еще). «Но зачем вам понадобился Метал Гир? Ведь ядерная эпоха закончилась с началом нового тысячелетия», – спрашивает Снейк. «Нет, угроза ядерной войны не исчезла. В действительности, сейчас она гораздо выше, чем когда-либо», – отвечает ему Бейкер...

Во время рассказа Кеннета Бейкера мы впервые видим художественный прием, который будет присутствовать в MGS1—3: видеоролики из реальной жизни; мы смотрим на взлетающие ракеты, бескрайние ядерные хранилища, взрывы бомб... Эти ролики крайне «атмосферны» и создают особое настроение, ощущение причастности игровых событий к нашей с вами реальности; они представляют собой сильный драматический прием.

Бейкер рассказывает о том, что в хранилищах ядерных отходов ящики с ними просто накрывают крышкой, настоящей утилизации не проводится; происходят утечки материалов для ядерного оружия, существует его черный рынок. Помимо этого, у русских ученых после окончания холодной войны нет работы; все это может кто-то заполучить, и поэтому теперь любая страна имеет карт-бланш на свой ядерный проект. К тому же, у России с Китаем осталось много оружия, поэтому полное разоружение невозможно... Для осуществления политики сдерживания США оказалось необходимым новое сверхмощное оружие. «Вы имеете в виду

⁴⁷ «You're pretty good!» – это будет коронная фраза Оцелота.

Метал Гир?» – спрашивает Снейк. К тому же в военной индустрии идут сокращения бюджетов после окончания холодной войны; промышленникам требовался новый крупный проект, на который были бы выделены средства, и за взятки было получено разрешение на создание Метал Гира. «Рекс» – это теневой проект (black project) Пентагона. Жадные военные и работники военной промышленности всегда ждут новой войны, она является их хлебом... Метал Гир должен был быть официально одобрен после проходивших здесь испытаний. Бейкер отдает Снейку диск с данными об испытаниях и полагает, что за ним его и прислали.

«Кто такой этот Ниндзя?» – спрашивает Змей. «Это один из секретов „Фоксхаунд“, экспериментальный геномный солдат», – отвечает президент. Бейкер рекомендует спросить обо всем у Наоми. Тут у него неожиданно случается приступ, очень похожий на тот, что произошел с Андерсоном... Во время приступа Бейкер, по-видимому, что-то окончательно осознает о планах Пентагона, но умирает, не успев ничего сказать, лишь опять вспомнив некоего Джима...

Снейк требует ответов от начальства, но оно, как обычно, находится в несознанке. «Ты должен найти Мэрил!» – говорит полковник. «Могу ли я ей доверять?» – спрашивает герой. «Больше, чем мне», – отвечает Кэмпбелл. Снейк недоверчиво молчит. «Наоми, кто этот Ниндзя?» – звучит следующий вопрос. «У нас таких нет в отряде», – также не сознается Наоми...

Damsel

Снейк звонит по частоте 140.15 (такой же, как у Холли в MG2; частоту игрок должен найти на одном из скриншотов на задней части коробки с игрой). «Ты, наверное, Мэрил, племянница полковника», – говорит Змей находящейся на связи девушке. Постепенно Мэрил догадывается, что она ведет разговор с легендарным героем Солидом Снейком; Снейк флиртует, говоря о ее красивых глазах. «Хочешь, чтобы у меня подкосились ноги?» – кокетливо спрашивает девушка. «Ты крепко встанешь на них, когда увидишь меня. Реальность не совпадает с легендой», – говорит ей герой. Она поначалу спутала его с Ликвидом. «У тебя есть брат?» – спрашивает Мэрил. «У меня нет семьи», – следует очередной ответ. Снейк интересуется у девушки тем, что же здесь в действительности происходит. «Они ничего, как обычно, не сообщили», – говорит Мэрил солдату, бездумно исполняющему приказы. Это не завод по утилизации; тут находится подставная компания, являющаяся собственностью ArmsTech, и гражданская база для разработки Метал Гира. Недавно здесь проводились последние испытания и запуск фиктивной ядерной боеголовки. А отряд «Фоксхаунд» позвали охранять данное мероприятие...

Где же она прятала ключ-карту для обхода запуска? «У женщин есть больше мест, где можно что-то спрятать», – отвечает Мэрил. Сейчас Снейк должен идти к доктору Эммериху; Мэрил хочет идти вместе с ним. «Удача не будет вечной. Одно мгновение, и придет конец. Ты еще слишком зеленая», – говорит ей Солид.

Мэрил вспоминает о том, как не смогла нажать на курок в первый раз, хотя на тренировках все было в порядке; она вдруг представила, как ее пули разрывают тела этих солдат... Снейк говорит ей, что стрелять в реальности – это совсем другое дело. С детства Мэрил мечтала быть солдатом, но теперь она не уверена в себе. Снейк говорит, что поначалу чувствуешь себя плохо, когда кого-то убиваешь впервые, но затем становится все легче делать это; на войне вылезают худшие стороны человека... Герой советует ей где-нибудь спрятаться и таким образом выжить. Мэрил говорит, что когда все закончится, она попытается подумать о других возможностях; флирт продолжается: Снейк советует ей не думать о нем и держаться от него подальше. Мэрил в ответ называет его «настоящим ублюдком»; в итоге героини смеются...

Старый друг

Направляясь к Эммериху, Снейк выходит на заснеженное поле. Вдруг – неожиданный звонок от неизвестного:

Неизвестный: Будь осторожен! Вокруг тебя расположены мины «Клэймор»!

Снейк: Кто ты?

Неизвестный: Зови меня Диптроут⁴⁸.

Снейк: Информатор из Уотергейтского скандала⁴⁹?

Неизвестный: Это неважно.

Снейк: В любом случае, кто же ты?

Неизвестный: Один из твоих фанатов.

Узнали отсылку к MG2? То ли еще будет...

Снейк разбирается с минами, после чего на поле выезжает танк, управляемый Рейвеном. Ворон говорит Снейку: «Твое место – на земле. Ты должен ползать по ней как змея, которой сам являешься». Это вторая битва с боссом. Она состоит в том, что нужно гранатами уничтожить стрелка, находящегося на башне танка; сам же Рейвен сидит внутри него.

Победив танк, Снейк подбирает карту у стрелка, вылетевшего из башни; Рейвен в это время связывается с Ликвидом. Ликвид говорит ему: «Мы с ним поиграем подольше». «Его не стоит недооценивать. В битве им будто овладевает демон», – говорит Ворон. Карта была передана Солиду не случайно: в этом бою «Фоксхаунд» оценивали его боевые качества и не прогадали. Рейвен предсказывает следующую встречу с Солидом с помощью духа Ворона внутри себя. Вулкан Рейвен – единственный босс в игре, который напрямую не участвует в истории, хоть и сражений с ним будет целых два.

...В здании, в котором хранятся ядерные боеголовки (Warhead Storage Building), Снейк находит комнату, в которой должен находиться Эммерих; перед ней он видит окровавленные трупы геномных солдат, а у самой двери знакомый нам Ниндзя в стелс-камуфляже убивает последнего. Затем Ниндзя подходит к ботанического вида молодому человеку (видимо, это и есть Эммерих), который мочится в штаны от страха; к ним подходит Снейк. «Кто ты?!» – спрашивает Змей. «Ни враг, ни друг. Я вернулся из другого мира, в котором эти слова бессмысленны... чтобы сразиться с тобой», – отвечает Ниндзя. А Эммерих сопоставляет увиденное перед собой со сценами из японских аниме, которые он очень любит; инженер прячется в шкаф, чтобы не мешать этим двум очень профессиональным бойцам...

«Это не месть... Смертельная битва с тобой – только через нее моя душа сможет обрести покой», – говорит Ниндзя.

⁴⁸ Deepthroat – англ. «глубокая глотка».

⁴⁹ Известный политический скандал в 1972—74 гг. в США, в результате которого президент Никсон подал в отставку; скандал состоял в том, что агенты республиканцев (Никсон был республиканцем) тайно проникли в офис Демократической партии, пытаясь найти компрометирующие документы, о чем стало известно широкой общественности.

Киборг-ниндзя – третий босс в MGS1; стрелковое оружие на него не действует: крутость Ниндзи такова, что он отражает летящие в него пули мечом, поэтому Снейку приходится одолевать его в рукопашной. «Я помню эти удары», – говорит Ниндзя во время боя...

В конце сражения Снейк узнает Ниндзю. «Не может быть! Ты был убит в Занзибаре», – говорит герой. Но тут внезапно с Ниндзей опять случается странный припадок, при котором он многократно бьется головой о пол, после чего в очередной раз скрывается от нас...

«Грей Фокс... Полковник, тот Ниндзя – это Грей Фокс. Вне всяких сомнений», – сообщает Снейк командиру. «Какая-то нелепость. Тебе одному ли не знать, что он погиб в Занзибаре», – отвечает полковник. «Нет. Он должен был умереть. Но не умер», – говорит Наоми. Она рассказывает следующую историю: тело Грея Фокса было восстановлено после событий в Занзибаре, и ее предшественник⁵⁰ в «Фоксхаунд» доктор Кларк (Dr. Clark) использовал его для генетических экспериментов в течение нескольких лет; из этих экспериментов и родилась нынешняя геномная армия. Доктор Кларк погиб два года назад при взрыве в лаборатории. Снейк пытается выяснить истинную причину того, почему Наоми не сообщила об этом раньше, но вопрос повисает в воздухе... Наш герой говорит, что Ниндзя не понимает, кто он сам такой, но одержим желанием последней битвы со Снейком. «Мы встретимся еще раз», – предвещает Солид. «Ты убьешь его?» – спрашивает Наоми. «Я бы так не поступил, но, возможно, именно этого он хочет», – отвечает герой...

Некоторый парадокс состоит в том, что это, пожалуй, был первый действительно драматичный момент в игре, который при этом западным игрокам было довольно трудно правильно воспринять (кто такой, вашу мать, этот Грей Фокс?!); тем не менее в итоге история игры была благосклонно принята и ими. С годами все игроки прониклись этим эпизодом, в особенности после повторного прохождения игры и небольшого ознакомления с историей 8-битной дилогии.

Ph. D.

Снейк подходит к шкафу, в котором сидит главный инженер-конструктор Метал Гира. Тот боится выходить, но Снейк говорит, что всегда работает один; он не террорист. «Один? Так ты тоже отаку?⁵¹», – спрашивает его ученый. Здесь главный герой узнает, что перед ним находится действительно Хал Эммерих.

Эммерих хромает: он подвернул ногу, пытаясь скрыться. Снейк интересуется у него, зачем нужен Метал Гир; Эммерих отвечает, что для защитных целей – сбивать ядерные ракеты. «Ложь!» – кричит Снейк; он хватается инженера за шею. Снейк знает, что Метал Гир – это шагающий боевой танк с ядерным оружием, а инженер, как оказывается, ничего не знал о том, что «Рекс» нужен для запуска ядерных ракет, его вооружение делалось в отдельном подразделении компании. Эммерих знает, что на Метал Гире есть рельсовая пушка (rail gun); это – технология из СОИ⁵². Эммерих говорит, что на Метал Гире есть модуль для запуска 8 ракет, но он удивлен тому, что эти ракеты подразумевались как ядерные. Ученый рассказывает о том, что одним из создателей Метал Гира является Риверморская⁵³ национальная лаборатория, которая и разработала новый тип ядерного оружия, но все тесты были только виртуальные, на суперкомпьютерах; получается, что эти испытания были нужны для его реальной проверки...

Эммерих в отчаянии; он винит себя в том, что участвовал в разработке чудовищного оружия. Здесь мы видим идущую рефреном в MGS тему – ученые как инструмент для созда-

⁵⁰ В игре о нем говорят в мужском роде, хотя на самом деле все будет иначе...

⁵¹ Отаку – это гик-поклонник японской популярной культуры.

⁵² Стратегическая оборонная инициатива, известный американский проект противоракетной обороны космического базирования.

⁵³ На самом деле – Ливерморская. Это – пример местного English'a.

ния военной техники, в то время как сами эти ученые хотели бы заниматься чем-то другим... Хал вспоминает о том, что его дед участвовал в Манхэттенском проекте и страдал от этого всю жизнь; его отец родился 6 августа 1945 года, в день бомбардировки Хиросимы (в это время показываются кадры военной хроники, что создает особую атмосферу). Все трое работали над созданием ядерного оружия; здесь, если не говорить о брифинге, и начинается тема генов. Инженер говорит, что хотел использовать науку во благо человечества, но его самого использовали для других целей... Эммерих сообщает, что Метал Гир находится в подземной базе (как и в прошлых частях), к северу от местной башни связи (Communication Tower). Ученый, в случае чего, поможет Снейку уничтожить Метал Гир; у него есть стелс-камуфляж, что дает ему свободу передвижения.

В это время Снейк связывается с Мэрил, но и здесь на нее внезапно нападают. Как же ее найти? Эммерих говорит, что у нее обычная униформа, но особая походка и «очень приметный вид сзади». «Ты реально следил за ней, да?» – говорит Снейк. «Где же ее найти?» – спрашивает он еще раз. «Не будь таким непонятливым», – отвечает доктор... Вдруг Снейк интересуется самочувствием инженера. «Откуда такое внезапное дружелюбие?» – спрашивает Эммерих. «Все остальные, кого я спасал, внезапно умирали», – отвечает герой. Эммерих отплевывается и говорит, что Снейк несет неудачу; он просит звать себя Отаконом (Otacon).

«Отакон – это производное от Otaku Convention⁵⁴. Отаку – это ребята вроде меня, которые любят японские мультфильмы», – говорит он. Япония – это первая страна, создавшая двуногого робота, и она до сих пор весьма успешна в области робототехники; часть заслуги в этом у аниме. Отакон пришел в науку не для создания ядерного оружия, он хотел делать роботов из аниме... Это типичная металгирная тема, берущая начало в образе Марва: гики тоже полезны обществу. Отакон может рассказать Снейку по кодеку об устройстве базы и о «Рексе», а также принести патроны и пайки-рационы из столовой; его частота – 141.12.

Снейк, в традициях MG2, встречается с Мэрил в положенном месте; он опять флиртует, говоря, что она не могла продержаться здесь так долго, поскольку выглядит слишком женственно. Мэрил говорит ему, что сейчас не время подкатывать к ней; кроме того, это бессмысленно, поскольку она прошла специальную психотерапию для того, чтобы не испытывать влечения к мужчинам. Мы видим, что Мэрил носит нарисованную татуировку «Фоксхаунд»; она – поклонник «Фоксхаунд» тех времен, когда в нем были Снейк и ее дядя. Они, с ее точки зрения, настоящие герои⁵⁵, не то что нынешние геномные солдаты... Здесь мы видим обращение к некоторой местной мифологии, предшествующей серии MGS. Игрок как бы погружается в древние времена, о которых ему мало что известно.

...Снейк говорит девушке, что на войне не бывает героев. Он отрицает свою принадлежность к ним; он говорит о себе, что он всего лишь человек, который хорошо делает то, что умеет – убивает других. Снейк признает, что у него нет цели в жизни; он сражается всего лишь ради себя самого. Только обманывая смерть на поле боя, он чувствует, что живет по-настоящему... Здесь в явной форме показывается, что Солид Снейк – такой же «пес войны», как и Грей Фокс или Биг Босс в MG2, и Мэрил это не нравится. Она дает ему одну из карт для обхода кода запуска; где-то здесь должны быть еще две...

Мэрил подходит к зеркалу и говорит, что редко смотрелась в него и никогда не использовала макияж. Она говорит, что презирала таких женщин, она всегда хотела быть солдатом, но сейчас начинает понимать, что к этому не стоило стремиться. Она не была увлечена войной, она просто хотела понять своего отца, погибшего в войне в Персидском заливе... В этих словах девушки мы видим характерный для серии MGS пацифистский посыл.

⁵⁴ Переводится как «съезд отаку».

⁵⁵ Правда, неясно, в чем состоит героизм ее дяди, просто сидевшего среди помощников; впрочем, раз он командовал отрядом самого Биг Босса, он, должно быть, был очень хорош.

Богомол

Далее героям нужно идти через кабинет командования. И на этом месте разумом Мэрил, по-видимому, овладевает Психо Мантис; подняв свой огромный «Десерт Игл», она подходит к Снейку, просит обнять ее и заняться любовью... Наоми подтверждает по кодеку, что мы видим результат работы Мантиса; Снейку приходится оглушить Мэрил.

Мантис – следующий, четвертый босс в игре. Он – *самый знаменитый босс* во всей серии *Metal Gear*. Кстати говоря, актер, озвучивающий Богомола – единственный актер в игре помимо голоса Солида Снейка, не постеснявшийся указать свое настоящее имя.

Чем же знаменит этот босс? Богомол – экстрасенс и телекинетик, который читает мысли игрока. Задеть его выстрелами и ударами невозможно: он моментально уклоняется. Перед боем он предупреждает, что оружие игрока бесполезно, оценивает, насколько качественно вы проходите игру, часто ли умираете; он читает вашу карту памяти (если вы играете на PS1) и перечисляет другие игры от *Konami*, которые у вас есть (если их нет, то он говорит, что ваша память совершенно чиста). «Ты все еще не веришь в мои способности?!» – спрашивает Богомол. Далее Мантис совершает знаменитый трюк: он просит игрока положить геймпад на пол; совершая пассы руками, он «заставляет» его вибрировать и двигаться. «Теперь ты чувствуешь мою силу?!» – спрашивает экстрасенс, не дожидаясь ответа. Это – знаменитейший разлом четвертой стены из MGS1.

Начинается бой, в котором несведущий игрок ничего не может сделать. Иногда во время него экран игры сменяется на несколько секунд на черный экран с надписью «HIDEO» в углу – Мантис как бы проникает в ваш телевизор; все нацелено на то, чтобы сбить игрока с толку. Если игрок не знает, что ему надо делать, то он может связаться со своими помощниками, которые – не сразу – подскажут ему способ победы над Мантисом. Что же нужно сделать? *Нужно вытащить шнур от геймпада и воткнуть его в другой слот!* Тогда Богомол перестанет предугадывать ваши действия; на многих этот трюк произвел крайне сильное впечатление.

Мантис – один из важных персонажей, иллюстрирующих противостояние «материального» и «идеального» в мире *Metal Gear*. Он – экстрасенс (наш, советский, между прочим), но в последующих играх Хидэо Кодзима начнет склоняться к различным «естественнонаучным», «материалистическим» способам объяснения способностей героев игры.

Metal Gear Solid – это игра, которая явно иллюстрирует зависимость игры от платформы, на которой она воспроизводится. MGS1, как известно, вышла в 2000 году на персональном компьютере. Что же игрок должен был сделать там, ведь на компьютере нет специальных портов для геймпада, да и даже одного геймпада часто может не быть? Если геймер играл на геймпаде, то ему следовало перейти на клавиатуру – так осуществлялся переход на «второй контроллер». В том же случае, если игрок играл на клавиатуре, Мантис изначально оказывался уязвим для него; таким образом, ПК-геймеры с самого начала находились в невыгодном положении, упуская столь существенную «фишку» игры, ведь на ПК геймпад имелся не у каждого, и не каждый начинал игру на нем, даже если он у него был...

Победив Мантиса, Снейк спас Мэрил; Наоми полагает, что Солид спас ее потому, что она ему нравится. Снейк отвечает, что ему не хочется видеть, как перед ним умирает женщина. Наоми возражает: с каких пор ему неприятно видеть чью-то смерть? Желание Наоми подколоть нашего героя выглядит странным, но... «Она права», – признает Снейк. «Я убил много людей», – говорит он...

Перед смертью Мантис помогает Снейку, указывая нужную дверь и описывая путь. Но почему он так поступает? Мантис говорит о том, что за свою жизнь прочитал мысли тысяч и тысяч людей, и у всех на уме был «...единственный объект вожеления, эгоистичное и атавистическое желание передать свое семя. От одного этого мне было плохо. Каждая живая

тварь на этой планете существует для того, чтобы бездумно передать свою ДНК⁵⁶. Мы созданы такими. И поэтому существуют войны»...

«Люди не созданы для того, чтобы радовать друг друга. С того самого момента, как мы выброшены в этот мир, нам суждено приносить лишь боль и страдание⁵⁷». Первым человеком, в разум которого проник Мантис, был его отец, и он увидел в нем лишь презрение к сыну, поскольку его мать умерла при родах. Мантис думал, что отец убьет его, и поэтому однажды деревня, в которой они жили, сгорела в огне... Богомол говорит, что Снейк такой же, как и он; он страдает от той же самой травмы (вспомним о том, что Солид убил Биг Босса). Мантиса не интересовали идеи Ликвида о «революции», он лишь хотел получить оправдание для того, чтобы убить как можно больше людей. Мантис считает, что Снейк на самом деле гораздо хуже него... Также Богомол сообщает, что Снейк занимает очень большое место в сердце Мэрил⁵⁸, но он не уверен, что у них есть общее будущее.

Перед смертью Мантис просит надеть на него его противогаз; подразумевается, что лицо его уродливо, и от этого он несчастлив. К тому же, без него его сильнее беспокоят чужие мысли; он говорит, что хочет побыть наедине. Перед тем, как умереть, Мантис открывает дверь для наших героев. Он говорит, что он впервые в жизни кому-то помог; как ни странно, ему от этого стало хорошо...

Предсмертная речь, наполненная пафосом, – сегодня вряд ли тот прием, который можно ассоциировать с «высокой» культурой; однако игре таким образом удастся доносить свои идеи и высказывать достаточно интересные мысли, поэтому эта сцена все равно выглядит весьма внушительно...

Мэрил интересуется у Солида насчет того, что сказал Мантис, но Снейк уходит от темы...

Мэрил: Каково твое настоящее имя?

Снейк: На поле боя оно не имеет значения.

Мэрил: Семья?

Снейк: Ее нет, но я был воспитан многими людьми.

Мэрил: Тебе кто-нибудь нравится?

Снейк: Меня никогда не интересовала чужая жизнь.

«Ты одинокий, несчастный человек», – подытоживает Мэрил.

...Пройдя через местность, заполненную полуволками-полухаски, Мэрил со Снейком доходят до здания с длинным коридором; здесь Мэрил оказывается подстреленной Снайпер Вульф, стрелком из отряда «Фоксхаунд». Мэрил просит Снейка оставить ее, поскольку снайпер использует ее для того, чтобы выманить Змея; она признает, что она все еще зеленая и что в войне, как оказалось, нет ничего красивого... Снейк же не хочет ее убивать.

Снайпер Вульф работает в одиночку (в отличие от других снайперов, действующих в парах) и может ждать очень долго, когда покажется ее жертва. Снейк обещает полковнику спасти Мэрил, чего бы это ни стоило; это удивляет Наоми: у Снейка гены солдата, а не спаси-

⁵⁶ Мантис здесь фактически цитирует книгу «Эгоистичный ген» известного биолога и популяризатора науки Ричарда Докинза, в которой говорится, что все мы – лишь машины для производства (репликации, т. е. копирования с возможностью появления небольших изменений) генов.

⁵⁷ Здесь виден экзистенциализм прямо в духе Ж. П. Сартра.

⁵⁸ Солид настолько привлекателен, что поразил в самое сердце девушку, прошедшую специальную психотерапию.

теля. Наоми опять задирает героя; Снейк отвечает ей, что ему плевать на гены, он действует инстинктивно и будет спасать Мэрил для себя самого.

Здесь наблюдается классический – в том числе для видеоигр – троп⁵⁹ *damsel in distress* («дева в беде»). Известный феминистский критик Анита Саркисян это не одобрила и, как мы уже знаем, упомянула MGS1 в своем знаменитом исследовании... Снейк находит снайперскую винтовку PSG-1, необходимую для борьбы с противником-снайпером; при возвращении к месту столкновения с Волчицей он видит, что Мэрил уже нет на месте. Происходит снайперская перестрелка, из которой Змей выходит победителем.

Пройдя по длинному коридору, Снейк получает звонок от Мей Лин, от которой давно не было новостей (если игрок редко сохранялся); она говорит, что у нее плохое предчувствие, и просит Снейка сохраниться – здесь мы наблюдаем очередной пролом четвертой стены. И действительно: у двери 6-ого уровня Снейка сзади внезапно останавливают солдаты во главе со Снайпер Вульф; Волчица резко касается ногтем лица Змея, нанося ему шрам. Так она наказывает его за проявленную дерзость: Солид сказал, что умрет только после того, как убьет ее...

Неволя

Змей попадает в плен – ситуация, которая будет классической для серии (но которой, стоит отметить, не было в MG2). Снейк приходит в сознание после того, как его «вырубили». «Ты слышишь меня, Солид Снейк? Знаешь, кто я такой? Ты отнял у меня то, что было моим по праву⁶⁰», – слышится голос Ликвида. Ликвид планирует взять образцы генов Солида, пока тот еще жив; у геномных солдат имеются проблемы со здоровьем, и гены Снейка здесь могут пригодиться. Помимо прочего, мы узнаем, что правительство совсем не хочет идти на уступки. «Они не хотят утечки об их драгоценном новом ядерном оружии», – говорит Ликвид.

Видя явное сходство, Ликвид называет Солида «братом» и сообщает, что они – единственные оставшиеся в живых «сыновья Биг Босса». Вдруг с Ликвидом связывается Рейвен и, по-видимому (мы не слышим его голоса), сообщает, что правительство действительно не идет на уступки. Ликвид раздражен; он заверяет, что через 10 часов произойдет первый запуск. «Странно, обычно американцы первыми садятся за стол переговоров. Видимо, у них в рукаве есть козырь», – говорит он. Наши противники вспоминают Ниндзю: тот убил 12 человек, а также отрубил руку Оцелоту. «Как же он смог сюда пробраться?» – спрашивает Оцелот. «Наверное, среди нас есть шпион», – полагает Ликвид. Также антагонист хочет выяснить, что именно убило Октопуса и Бейкера; это должен выяснить Оцелот, и он не должен облажаться, как было в случае с Андерсоном (хм, неужели Октопус убит?)...

Вульф сообщает Снейку, что его женщина еще жива, после чего уходит; Оцелот говорит, что, взяв цель, она думает только о ней и иногда даже влюбляется в нее – наверное, она влюбилась в Солида, поскольку назвала его «красавчиком»...

Змей и Оцелот остаются наедине; Оцелот говорит, что Вашингтону повезло со Снейком: кто-то сильно верит в его способности. Он спрашивает нашего героя о диске с данными о Метал Гире, взятом у Бейкера. Единственный ли это диск? Снейк не в курсе. «Если так, то это хорошо», – заключает Оцелот. Начинается допрос – вспомним, что Оцелот был представлен нам как мастер допросов. У Снейка была одна ключ-карта; Оцелот спрашивает, где находятся две другие; он говорит, что проныра-президент (*that weasel of a president*) сказал, что есть какой-то трюк, связанный с ключом. «В чем он состоит?» – интересуется Оцелот. Но Солид не знает ничего... и далее ему предстоит попытка электрическим током. Если боль станет невыносимой, Снейк может сдаться, но тогда, согласно угрозе со стороны допросчика, умрет Мэрил.

⁵⁹ Троп – это в данном случае сюжетное клише или идея, поторяющаяся из произведения в произведение.

⁶⁰ Что именно он отнял, мы узнаем в конце игры.

Опять происходит пролом четвертой стены – Оцелот обращается к Снейку-игроку, говоря, что надо нажимать кнопку «кружок» для того, чтобы восстановить силу; *continue* на этот раз не будет, игрока в случае поражения «выбросит» в главное меню. Оцелот предупреждает, чтобы игрок даже не думал использовать *auto-fire* (что-то вроде кнопки *turbo*), иначе он об этом узнает. Снейк не военнопленный, не заложник, на него не распространяется Женевская конвенция; никто не придет ему на помощь, никто не спасет его...

После пытки Оцелот признает, что Снейк – действительно брат его босса. Он говорит, что Ликвид – потрясающий человек: кто еще смог бы сбить пару F-16 на вертолете *Hind*? Здесь мы понимаем, что именно удалось проделать Ликvidу в самом начале игры. «Проект *Les Enfants Terribles* не был полным провалом», – заключает Оцелот. Интересно, что это за проект, о котором он говорит? Мы узнаем об этом позднее... А пока подвергнувшегося пытке Снейка относят в камеру.

В камере Змей видит труп шефа DARPA. Это очень странно: что же он тут делает? Снейка сторожит чихающий солдатик; он говорит, что простудился, поскольку «эта ведьма» забрала его одежду⁶¹... С героем связывается начальство. «Снейк, ты в порядке?» – спрашивает полковник. «Бывало и лучше», – отвечает герой сквозь сильную боль. Кэмпбелл сообщает: «Правительство не идет на уступки. Мы здесь пытаемся выиграть немного времени». «Хватит валять дурака, полковник. Метал Гир был создан для того, чтобы запускать новый тип ядерной боеголовки. Вы все время знали об этом? Скрываете все от простых бойцов, да?» – говорит герой. Кэмпбелл утверждает, что еще вчера даже президенту не сообщили о проекте Метал Гир «Рекс». «Принцип *need-to-know*, в этом вся идея⁶²?» – спрашивает Снейк. Президент, как полагает герой, находится в состоянии «правдоподобного отрицания»⁶³. Полковник говорит, что завтра президент должен встретиться с президентом России для того, чтобы подписать договор START III, в России известный как СНВ-3, договор о сокращении наступательных вооружений. Информация о «Рексе» ни в коем случае не должна всплыть на поверхность; с этими переговорами связано время крайнего срока со стороны террористов, они угрожают сорвать их. «Если ситуация настолько серьезная, почему бы им не отдать останки Биг Босса? Или существует какая-то причина, по которой этого нельзя сделать?⁶⁴» – спрашивает Снейк.

Наоми дополняет, что президент публично выступал против евгеники, поэтому нельзя ничего выдать о существовании геномной армии. «Это единственная причина?» – не верит герой. Змей сообщает, что рядом с ним лежит труп шефа DARPA; все выглядит так, будто он мертв уже несколько дней, и из него выкачана кровь. Вроде бы он умер несколько часов назад, но уже начал заметно разлагаться. Возможно, террористы хотели взять его кровь? «Вряд ли. Там были только наномашинны и передатчик (по которому надо было найти его на радаре)», – говорит Наоми. Далее герои обсуждают обход кодов запуска. «Забудь о ключ-картах, твоя главная цель – уничтожить сам Метал Гир», – говорит Кэмпбелл. Через усилие полковник просит также спасти Мэрил. «Я спасу ее», – обещает Снейк...

Героя забирают для второго сеанса пыток; Оцелот опять описывает действия, необходимые игроку для преодоления истязаний. После повтора разрушения четвертой стены Оцелот сообщает, что воевал в Афганистане⁶⁵, Мозамбике⁶⁶, Эритрее⁶⁷ и Чаде⁶⁸. Моджахеды, на кото-

⁶¹ Этот безликий солдатик будет играть важную роль позднее.

⁶² Принцип, согласно которому секретная информация недоступна даже тому, кто имеет к ней доступ, в том числе высокому начальству, и выдается только в случае, если она действительно необходима.

⁶³ *Plausible deniability* – ситуация, когда руководящее лицо не посвящается в детали некоторой операции, которую оно само инициирует, для того, чтобы возможное расследование не могло установить по ним его причастность.

⁶⁴ Она действительно есть, но мы узнаем о ней не в этой игре.

⁶⁵ Оцелота в Афганистане мы увидим в *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

⁶⁶ Гражданская война в Мозамбике (1977—1992), унесшая жизни миллиона человек; вспомним, что Биг Босс также был в Мозамбике и тогда спас Грея Фокса, когда того пытали как солдата РЕНАМО.

рых он наводил ужас, дали ему прозвище «Шалашаска»⁶⁹ (Shalashaska). Оцелот гордится тем, что был воспитан в ГРУ⁷⁰. «Я не один из этих кагэбэшных слизняков⁷¹», – говорит он. Начинается пытка, преодолеть которую игроку будет сложнее. После нее Оцелот заключает: «Ты – сильный человек. Хорошо, пока этого достаточно». Дальше происходит один из самых примечательных и в какой-то степени забавных моментов в MGS1. Оцелот говорит:

«Мы живем в печальные времена. Империализм, тоталитаризм, перестройка... В XX веке у России было много проблем, но, по крайней мере, у нее была своя идеология. Сегодня у России нет ничего». Оцелот, как мы знаем, является русским по происхождению, и так он выражает то, что называется постимперским ресентиментом⁷²: его не устраивает, что Россия потеряла свою роль в мире, свою мощь и величие после распада Советского Союза. В России эти чувства популярны...

Снейк отвечает на это: «Они мечутся между порядком и свободой, и в этой борьбе уже родился новый дух национализма». После событий 2014 года можно сказать, что эти слова оказались во многом пророческими; вообще говоря, Россия занимает немалое место во вселенной *Metal Gear*. Оцелот сообщает герою, что у Ликвида есть друг, близкий к правительству России; сейчас он глава Спецназа, и он согласился купить Метал Гир. Оцелот говорит, что делает все не ради денег, он хочет, чтобы Россия возродилась и создала свой мировой порядок, после чего Снейка забирают обратно в камеру.

Наоми спрашивает героя, чем она может помочь; у Снейка болит рука. Наоми предлагает ему приложить контроллер к руке, после чего включает вибрацию (это своего рода массаж; нажимать «кружок» во время пыток надо было весьма интенсивно). Опять же мы видим характерную для MGS полуюмористическую ситуацию. Снейк просит Наоми рассказать что-нибудь такое, что облегчит его боль; рассказать о себе, о своей семье. Наоми говорит, что для нее это не очень веселая тема...

Вообще говоря, сцена плена и пыток – одна из впечатляющих, заметных и значительных в игре. В это время на фоне играет известная тема из саундтрека под названием *Cavern*; и тут она сменяется на «лиричную» фолковую мелодию с гитарой, отсылающую нас к песне из финальных титров. Происходит смена тональности и саунда в целом, в результате которой нам должны сказать что-то очень важное...

Снейк: У меня нет семьи. Но был человек, который сказал, что он – мой отец⁷³.

Наоми: Где он?

Снейк: Мертв. От моих рук.

Полковник: Биг Босс.

Наоми: Как?! Биг Босс?! Я об этом не знала.

⁶⁷ Эритрея – африканская страна, образовавшаяся в 1993 году после откола от Эфиопии.

⁶⁸ Серия боевых столкновений между Чадом и Ливией за северную территорию Чада (1978—1987); ливийский диктатор (или, если угодно, ливийский лидер) Муаммар Каддафи пытался захватить ее.

⁶⁹ Происхождение данного имени настолько прискорбно, что он нем хотелось бы умолчать... Желающие испытать чувство неловкости могут ознакомиться с этим происхождением самостоятельно.

⁷⁰ Главное разведывательное управление Генерального штаба СССР.

⁷¹ ГРУ – якобы более суровая организация.

⁷² Понятие из философии Фридриха Ницше; бессильная ненависть и зависть слабого к сильному, к тому, кого он считает причиной своих проблем; особая форма морали, отрицающая чужую систему ценностей.

⁷³ Этого, на самом деле, не было сказано в MG2, мы узнаем об этом впервые именно здесь.

Полковник: Ты не могла знать. Это случилось в Занзибаре шесть лет назад. Только Снейк и я знаем правду о том, что там произошло.

Наоми: Значит... это правда? Биг Босс действительно был твоим отцом?

Снейк: Он сказал так. Это все, что я знаю.

Наоми: И ты был в состоянии убить его, зная это?

Снейк: Да.

Наоми: Почему?

Снейк: Он этого хотел. Кроме того, некоторым людям просто необходимо убивать...

Наоми: Это отцеубийство!..

Снейк: Да. Об этой травме и говорил Мантис. Она у нас общая...

Наоми: Поэтому ты покинул «Фоксхаунд»?

Снейк: Я бы сказал, что мне нужно было некоторое время побыть одному, и Аляска была идеальным местом для этого...

Парадоксально то, что большинство игроков с этими событиями было совершенно незнакомо. И тем не менее в этом рассказе чувствуется сила, мощь и значение для происходящих событий.

У Наоми также не было семьи, только брат, который был с ней, пока она училась в школе. Он был гораздо старше, и они не были кровно связаны. «Где он?» – спрашивает Снейк. «Он умер», – следует ответ... На вопрос о женщине в его жизни герой отвечает, что ее нет и что он после стольких войн не может никому доверять; своим другом Снейк называет Роя Кэмпбелла. Полковник удивлен и польщен: как его можно называть другом после утайки такого количества секретов от боевого товарища? Но Снейк говорит, что у него был и другой друг: Фрэнк Егер. «Самый верный помощник Биг Босса, единственный член „Фоксхаунд“ с позывным „Фокс“», – говорит полковник. Снейк многому у него научился. «Но разве вы не пытались друг друга убить?» – спрашивает Наоми. «Мы были всего лишь профессионалами, находящимися на разных сторонах, вот и все. Война – это не повод для прекращения дружбы», – говорит Змей. Наоми это кажется безумием. Снейк говорит, что познакомился с Греем Фоксом на поле боя, когда тот был заключенным в Аутер Хэвене⁷⁴; но Фокс не был похож на заложника, он был спокоен и уверен в себе (появляются подробности, о которых никак не было сказано в MG1). Они никогда не разговаривали о личной жизни, это было неписанным правилом. Снейк вспоминает тот самый бой посреди минного поля. Как же тогда объяснить поведение Ниндзи? Снейк не может этого сделать. «Вы – животные, предрасположенные к насилию. Это – в ваших генах», – говорит Наоми. Она говорит, что пошла в генетику для того, чтобы лучше узнать, кто же она такая. Она никогда не знала родителей; возможно, ей бы удалось лучше понять себя, узнав свою генетическую структуру. Наоми не уверена, заключена ли в генах память,

⁷⁴ А вот и отсылка к 1-й части *Metal Gear*.

но она говорит, что свою генетическую «судьбу» можно узнать по последовательности всего четырех азотистых оснований⁷⁵ в ДНК. Наоми знает генокод Снейка, и он просит ее рассказать его судьбу, но она не знает ее... «Конечно, нет. Ты ученая, а не гадалка», – говорит Снейк.

Неожиданно к герою приходит Отакон в стелс-камуфляже; он не может высвободить Снейка из плена, чем несколько разочаровывает его. Но он принес ему еду – бутылку кетчупа; Отакон говорит, что если надо, может принести еще какую-нибудь еду. Также он передает герою платок Снайпер Вульф – с помощью него можно будет приручить полусобак-полуволков. Волчица по какой-то причине добра к Отакону; он просит не причинять ей вреда. Она, по мнению Отакона, хороший человек; она любит собак⁷⁶ и спасла их от убийства террористами. Происходит перепалка; Снейк яростно возражает, что она стреляла в Мэрил, что террористы могут нанести ядерный удар и их надо остановить во что бы то ни стало. Змей просит Отакона вырубить охранника и забрать карту для открытия тюремной камеры. Отакон отвечает герою, что он не боец...

Здесь имеется сюжетная развилка, которой будут совершенно лишены все последующие игры серии. Снейк может использовать бутылку кетчупа, находясь в лежачем положении; под ним натечет лужа, которая привлечет внимание охранника. Охранник забежит в камеру, тем самым предоставив возможность нейтрализовать себя; так наш герой выберется из плена.

Если игрок не найдет другого способа, ему предстоит третий сеанс пыток, и после него Снейка вытащит из камеры Грей Фокс. Если игрок не выдержит пыток и сдастся, то Мэрил погибнет; таким образом, у игры есть две концовки – «хорошая» и «плохая». Для серии *Metal Gear* это невиданное дело.

Дуэль

Снейк направляется к башне связи, проходя мимо уже знакомых мест. Он доходит до коридора, в котором пострадала Мэрил; здесь у него возникает флэшбэк – он вспоминает сцену расстрела племянницы Кэмпбелла. Со Снейком связывается полковник и говорит, что Мэрил – это солдат, и она знала, на что идет; Змей говорит ему, что она не была готова к реальному бою и в солдаты пошла только потому, что хотела лучше понять отца. Это трогает Кэмпбелла⁷⁷. Снейк винит себя за то, что сам завел ее в эту ситуацию. Здесь неожиданно появляется Миллер (до этого практически отсутствовавший в основных диалогах), который говорит, что уже не может просто слушать со стороны. Миллер говорит герою, что нельзя винить себя за прошлое – это ведет к безумию; с ним соглашается Мей Лин – тоже нечастый участник сюжетных диалогов. Наоми же замечает, что Мэрил слишком уж особенная для Снейка; по мнению Солида, все это уже становится похоже на полицейский допрос...

Полковник говорит, что дело здесь в генах; но в каких это генах? Дед Наоми, рассказывает Кэмпбелл, был большой шишкой в ФБР во времена Эдгара Гувера, известного шефа организации. Наоми говорит о его японском происхождении и о том, как он был внедренным в мафию агентом в 50-е годы; этот рассказ настораживает Миллера, ведь раньше считалось, что у нее не было семьи. Наоми отвечает, что узнала об этом в позднем возрасте, когда дед уже умер. Но, вообще говоря, Наоми начинает казаться довольно подозрительной...

Снейк, наконец, добирается до башни связи. Пробегка наверх по ней – это аналог сцены из MG2, в которой героя при проходе с 10-го на 20-й этаж преследуют солдаты; Отакон помогает Солиду забраться на крышу. Башня состоит из двух частей – башни А и башни В, между

⁷⁵ Которые называются аденин, цитозин, тимин и гуанин (обознаются А, Ц, Т и Г соответственно). Огромная молекула ДНК состоит из последовательности нуклеотидов, все из которых состоят из всего лишь этих четырех элементов – А, Ц, Т, Г; в этом отношении все устроено довольно просто...

⁷⁶ Отакон, в отличие от своего отца в одной из будущих игр, видит в них собак, а не волков.

⁷⁷ В случае неудачной концовки игрок узнает, что Мэрил – на самом деле не племянница полковника, а его дочь.

которыми имеется проход, а также гигантская тарелка радиоантенны. Снейку надо совершить переход из одной части в другую, но тут откуда ни возьмись вылетает залп ракет, разрушающий проход и антенну, чаша которой эпически падает; это – местный «блокбастерный» эпизод с разрушением из 1998 года, призывающий зрителя сказать «вау». Залп был произведен Ликвидом, который пилотирует Ми-25, тот самый Hind; он говорит, что не может позволить Снейку пройти дальше. Антагонист выпускает очередной залп ракет, скрываясь от которого Солид спрыгивает на веревке вниз в почти последний момент...

Снейк зрелищно спускается по веревке, находясь под обстрелом вертолета, и затем передвигается ко второй башне также под обстрелом «Лани»; в ней он встречает Отакона. Ученый говорит, что Снейк потрясающ, он словно киногерой! Солид отвечает, что инженер неправ, поскольку в фильмах герой всегда спасает девушку. Тут Отакон задает Снейку вопрос, ставший впоследствии знаменитой цитатой из MGS1: «Как ты думаешь, может ли любовь расцвести даже на поле боя?»⁷⁸ Любил ли Снейк когда-нибудь? Влюбляются ли солдаты? Снейк отвечает на этот вопрос утвердительно; люди могут влюбиться друг в друга при любых обстоятельствах... «Но если ты любишь кого-то, ты должен быть в состоянии защитить его», – говорит он. Отакон соглашается с этим. Снейк просит его починить лифт, а сам он собирается «прихлопнуть шумную муху»⁷⁹. Отакон, по мнению Снейка, ужасно выглядит; дело в том, что доктор, будучи обычным нердом, тяжело переживает проходящую здесь критическую ситуацию...

Снейк выбирается на крышу, и тут его опять встречает Ликвид на вертолете.

Ликвид: Ну что, Змей наконец-то выполз из своей норы? Теперь ты готов к бою, брат мой?

Солид: Почему ты зовешь меня братом? Кто ты такой, черт побери?

Ликвид: Я – это ты. Я – твоя тень.

Солид: Что?!

Ликвид: Спроси отца, которого ты убил! Я отправлю тебя в ад на встречу с ним!

Начинается бой с традиционным для серии *Metal Gear* и для многих других игр боссом-вертолетом, которым на этот раз управляет не непонятно кто, а сам Ликвид. Используя гранаты подавления электроники⁸⁰ и ракеты «Стингер», Снейк сбивает его; вертолет загорается, падает, и происходит мощный взрыв... «Увидимся в аду, Ликвид. Я уже позаботился о кремации», – говорит Солид. Но стоит ли думать, что это была последняя встреча с братом легендарного героя? Такой «потрясающий человек», как Ликвид, вряд ли может быть побежден так быстро...

Волчица

Отакон связывается со Снейком; он поражен тому, что герой сбил вертолет. А лифт тем временем починен – вернее, как ни странно, он работает сам по себе; путь на подземную базу обслуживания Метал Гира (Underground Maintenance Base) лежит через заснеженное поле.

⁷⁸ «Do you think love can bloom even on a battlefield?» Стоит отметить, автору книги поначалу эта фраза не показалась какой-то особенной; вообще говоря, здесь сказываются языковые барьеры и особенности восприятия текста на иностранном языке.

⁷⁹ Вспомним, как ранее Ликвид говорил о «назойливых мухах».

⁸⁰ Chaff grenades – знаменитые гранаты из серии MGS, не очень типичные для нашей реальности.

С находящимся в лифте героем опять связывается Отакон; он забыл сказать о том, что в его распоряжении было пять стелс-камуфляжей, и он хотел принести Снейку один из них; но, как оказывается, остальные камуфляжи забрали, а лифт раньше «не работал» потому, что его, кажется, кто-то намеренно удерживал. Когда Отакон ездил на лифте, выходило предупреждение о перегрузке. Ученого осеяет, что четыре солдата в камуфляжах сейчас могут ехать вместе со Снейком! После этого происходит бой с четырьмя солдатами, являющийся прямой цитатой из MG2; их можно увидеть с помощью тепловизора.

Затем Снейк выходит на заснеженное поле; его кто-то ранит, глядя через оптический прицел⁸¹. Снейк звонит Отакону; герои приходят к выводу, что это была Снайпер Вульф, и Отакон просит не убивать ее, в связи с чем происходит очередная перепалка. Волчица говорит им, что женщины – это самые лучшие солдаты, и что она, в отличие от мужчин, всегда завершает начатое...

Снайперский поединок – характерный для серии MGS эпизод, который будет повторен в нескольких последующих частях; он осложняется тем, что у нашего героя дрожат руки, и это затрудняет прицеливание. Для того чтобы предотвратить дрожание, нужно воспользоваться специальными таблетками препарата под названием «Диазепам»⁸². Игроку можно участвовать в снайперском бою, а можно использовать гораздо более простой способ победить: для этого надо забежать под специально расположенный рядом холмик и ликвидировать ничего не ведающую Волчицу с помощью радиоуправляемых ракет NIKITA.

Вульф, конечно же, в итоге побеждена; перед смертью она, как и положено, произносит речь. Она курд по происхождению⁸³ и ребенок войны, воспитанный на поле битвы. Сейчас она ранена в легкое, и ее не спасти; она просит прикончить ее побыстрее... «Курд? Поэтому тебя зовут Волчицей», – говорит ей Снейк. Она рассказывает о том, что каждый день ее родные и знакомые умирали, и всем правительствам мира было на это наплевать; но затем пришел Он и спас ее. Она называет его Саладином (Saladin); Снейк догадывается, что речь идет о Биг Боссе. Так она стала снайпером и начала видеть войну снаружи, а не изнутри; она говорит о том, что стала видеть ее абсурдность. Вульф присоединилась к революционерам ради мести этому миру. Но теперь она не считает себя Волчицей, она говорит, что умирает как собака. Снейк заверяет ее, что она Волчица; волки – это благородные животные. В предсмертном бреду она называет его Саладином, и это неслучайно. Ранее Вульф пощадила Мэрил потому, что та не была ее целью...

Снайпер называет Снейка «героем» и просит «освободить» ее... Снейк собирается сделать последний выстрел, но тут к ним прибегает Отакон; он становится на колени и говорит, что любил ее. Доктор по просьбе Волчицы приносит ей ее винтовку; он отворачивается и прощается с ней... Звучит выстрел. «Снейк, ты сказал, что любовь может расцвести на поле боя... но я не смог ее спасти», – говорит инженер; он точно не герой боевиков... Снейк кладет платок Волчицы на ее лицо и говорит, что он ему больше не нужен: он уже выплакал все слезы. Герой собирается к подземной базе на встречу с Метал Гиром. Осталось мало времени; если ему не удастся его уничтожить, все будет разбомблено к чертям. Снейк советует Отакону не геройствовать; ученый говорит, что продолжит помогать ему по кодеку. Напоследок Солид рекомендует Отакону начать новую жизнь, после чего уходит... Но вскоре Отакон кричит ему вслед: «За что она сражалась? За что я сражаюсь? За что сражаешься ты?» «Расскажу, если нам удастся пройти через это!⁸⁴» – отвечает легендарный герой...

⁸¹ Смотрится это довольно забавно: мы видим через прицел выстрел, падающего Снейка, фигура которого мигает, как во многих играх тех и более ранних лет.

⁸² В будущей части этот препарат будет называться «Пентазимин».

⁸³ Курды – довольно многочисленный народ на Ближнем Востоке, у которого пока что нет своего государства.

⁸⁴ Солид Снейк на самом деле не скажет о смысле; ему будет посвящена вторая часть MGS.

Шаман

Снейк идет к месту расположения Метал Гиры; спускаясь на подъемнике, он получает звонок от Мастер Миллера. Миллер сообщает ему, что навел справки о Наоми, и теперь может сказать, что вся история о деде из ФБР – полная ложь; она – шпион, и даже старшеклас-ник мог бы это понять, утверждает Мастер. Он говорит, что Гувер был известным расистом и не допустил бы к себе ни одного азиата; первые оперативные эксперименты с мафией нача-лись в 1960 году в Чикаго, а не в Нью-Йорке, как сказала Наоми. Случились странные смерти президента ArmsTech и шефа DARPA, затем появился этот Ниндзя...⁸⁵ Миллер говорит о том, что происходят загадочные вещи; Наоми, возможно, стоит за этим и работает на террористов. Снейку он советует быть начеку...

Наш герой доходит до места встречи с Вулкан Рейвеном, над которым кружат, как поло-жено, вóроны. Рейвен – это огромный качок с шестиствольной авиационной пушкой «Вулкан» в руках. «Вороны – не падальщики, как думают многие, они просто возвращают в природу то, что больше ей не нужно. Иногда они даже атакуют раненых лис», – говорит он. Снейк заме-чает, что такому бугаю, наверное, тяжело было сидеть в танке M1. Рейвен смеется в ответ; он говорит, что то была ненастоящая битва, Снейка лишь проверяли, и пришли к выводу, что он настоящий воин... Рейвен выпускает дух ворона, который обездвигивает Снейка, после чего ворон реальный садится ему на плечо⁸⁶. «Кровь с Востока течет в твоих венах», – приходит к такому выводу Ворон; он говорит, что у него со Змеем много общих предков⁸⁷: предки Снейка происходят со степей Монголии, а инуиты⁸⁸ и японцы⁸⁹ являются родственниками. Снейк гово-рит в ответ, что у него нет вóрон в семейном дереве. Рейвен, как и Солид, живет на Аляске; он вспоминает Всемирные эксимосско-индейские олимпийские игры⁹⁰. «Ты, наверное, опасен в соревнованиях по поеданию мактака⁹¹», – шутит Снейк; Рейвен говорит, что силен в «пере-тягивании ушами» – знаменитом состязании, проверяющим физическую силу и дух. Ворон обещает, что сейчас будет примерно то же самое...

Но Рейвен в итоге повержен; душа его теперь соединится с летающими рядом вóронами. «Ты Змей, не созданный природой. Как и Босс», – говорит он. Рейвен сообщает, что тем, кто умер на глазах Снейка, не был шеф DARPA; это был Декой Октопус, член отряда «Фоксхаунд», мастер маскировки, использующий кровь. Снейк спрашивает, зачем тому надо было притво-ряться шефом; в ответ Ворон смеется и предлагает разгадать загадку самостоятельно.

Рейвен говорит, что природа – это не безграничная бойня, потому что у нее всегда есть конец; его заживо пожирают вóроны... Голос Ворона сообщает напоследок, что душа Снейка не успокоится, потому что у его пути нет конца, и его всегда будут преследовать души повер-женных им врагов...

Затем герою опять звонит Миллер; к этому сеансу связи подключается Кэмпбелл, чего Миллер, как ни странно, явно не хотел... но пусть и полковник услышит кое-что: Наоми Хан-тер – это совсем не Наоми Хантер; реальная Наоми пропала на Ближнем Востоке, а та Наоми, которую мы знаем, наверное, подделала документы. Миллер полагает, что она – шпион некой

⁸⁵ Который был результатом генетических экспериментов в «Фоксхаунд».

⁸⁶ Здесь происходит конфликт материального и идеального в серии MGS, о котором будет идти речь ниже.

⁸⁷ Это – один из фактов, подтвержденных современными достижениями в генетике.

⁸⁸ Северный народ, коренные жители Америки. Рейвен имеет родственников среди них; остальные происходят с Аляски (ареал обитания инуитов не включает ее).

⁸⁹ Которые, как известно, монголоидный народ. Кстати говоря, Рейвен относит нашего героя к японцам, что выглядит весьма странно; этот момент будет разъяснен в одной из будущих частей.

⁹⁰ Надо сказать, что MGS1 сыграла существенную роль в популяризации этих игр благодаря данному диалогу.

⁹¹ Национальное блюдо народов Аляски.

третьей стороны⁹²; все это связано со смертями шефа DARPA и президента ArmsTech. Миллер говорит, что ей нельзя позволить продолжить участие в этой операции (сейчас она отсутствует на связи, поскольку, по словам полковника, пошла прикорнуть). Но Кэмпбелл утверждает, что без нее нельзя завершить это задание... Снейк полагает, что Кэмпбелл опять что-то скрыл; полковник же просит дать себе время на то, чтобы выяснить, что к чему. «У меня на вас не осталось времени», – говорит ему Змей в итоге...

Логово «Рекса»

Снейк, наконец, добирается до Метал Гира и видит его, стоящего у ступеней, во всей красе. Герою звонит Отакон; он говорит, что подслушал разговоры, и согласно им «Рекс» уже готов и даже введены коды PAL. Снейк замечает, что вокруг «Рекса» нет охраны, и это выглядит очень странно. Отакон предполагает, что дело в том, что Метал Гир готов; теперь надо обойти запуск «Рекса» с помощью ключ-карт – таков предложенный им дальнейший план действий. Но у Снейка есть только одна карта, и, помимо этого, Оцелот говорил, что есть какой-то трюк, связанный с ней... Отакон является хакером и сейчас собирается проверить персональные файлы Бейкера; возможно, через них удастся что-нибудь узнать...

Через некоторое время Отакон опять звонит нам; он пока что не узнал, как обойти запуск, но узнал кое-что новое: оказывается, Метал Гир использует новый тип снаряда, который запускается метательным (projectile) образом. Это не обычная ракета, она не использует топлива, тем самым обходя все существующие международные договоры; самым опасным здесь является то, что это стелс-снаряд, невидимая для радаров система, его нельзя перехватить. Он имеет проникающую боеголовку, пробивающую подземные укрепления; подобные снаряды использовались в войне в Персидском заливе⁹³. Это совершенное оружие; если о нем узнают, подписание договора СНВ-3 будет далеко отложено, не говоря уже о большом международном скандале. Скорее всего, президент будет вынужден подать в отставку, а США будут денонсированы ООН... Полковник обо всем этом знал, но скрыл эти сведения, что злит Снейка; также весьма опасно то, что Оцелот унес на диске все результаты компьютерных испытаний, потому что их не видно в компьютере Бейкера.

Далее Снейк доходит до комнаты управления (Control Room) в хранилище Метал Гира, и в этой комнате находятся Оцелот и Ликвид; герой подслушивает их разговор. Оказывается, что коды PAL введены, но ответа от Вашингтона нет. Ликвид хочет показать серьезность своих намерений; для этого Оцелот предлагает произвести запуск по Черноутону (Chernoton⁹⁴), Россия, как и планировалась ранее. Но Ликвид указывает новую цель – Лопнор⁹⁵, Китай; место ядерной атаки изменено, поскольку Ликвид не хочет расстраивать Оцелота и мистера Гурлуковича⁹⁶ ядерной бомбой, сброшенной на их Родину. Оцелот говорит, что там ничего нет; Ликвид возражает, что там находится место ядерных испытаний. Если по нему нанести удар, то он может оказаться скрыт, поэтому следует наносить удар по густонаселенному пункту... Вашингтон должен испугаться ответного удара со стороны китайцев; тогда президенту придется раскрыть существование нового оружия, опорочив тем самым репутацию США. В связи с «Договором о всеобъемлющем запрещении ядерных испытаний» ограниченные им китайцы

⁹² Что это за сторона, будет понятно только в следующих частях.

⁹³ Знаменитая война в 1990—91 годах, когда США и их союзники освободили Кувейт, захваченный иракским диктатором Саддамом Хусейном.

⁹⁴ Вымышленное место. В другой игре Кодзимы, *Snatcher*, там находилась ядерная база с биотоксином, взрыв которой уничтожил существенную часть населения Земли. Это – типичная кодзимовская отсылка к другой его собственной игре.

⁹⁵ Лоб-Нор (Лобнор) – это реальное место первых ядерных испытаний в Китае; но поскольку Лопнор в игре не является им, он также является вымышленным топонимом.

⁹⁶ Это тот самый «друг Оцелота», российский полковник, собирающийся приобрести Метал Гир.

и индийцы должны быть очень заинтересованы в контакте с Ликвидом и покупке нового оружия. Президент должен будет сдаться требованиям террористов...

На миллиард долларов⁹⁷ Ликвид планирует вылечить геномных солдат. Есть у него и новое требование – вакцина от ФоксДая (FoxDie); ФоксДай убил Октопуса и президента ArmsTech. Оцелот говорит, что ФоксДай действительно сначала убивает пожилых; Мантис оказался цел, потому что носил противогаз. Вульф тоже не была задета ФоксДаем, потому что сидела на транквилизаторах; возможно, так произошло потому, что ФоксДай пока еще экспериментален, и его создатели не обошли все проблемы... Оцелот сообщает, что полковник Сергей Гурлукович (Sergei Gurlukovich), глава спецназа, собиравшийся купить Метал Гир, пока еще сомневается в его возможностях, для начала ему нужны результаты реальных испытаний. «Он очень расчетливый человек», говорит Ликвид. Россия хочет восстановить свои позиции ядерной сверхдержавы, поэтому ей обязательно будет нужен Метал Гир, уверен Оцелот; Метал Гир дает русским возможность первого удара⁹⁸. «Их регулярная армия развалена⁹⁹, а они думают, что могут восстановить военную мощь страны с помощью ядерного оружия? Гурлукович не воин, он политик», – говорит Ликвид. Но у Гурлуковича есть тысяча человек под командованием, и он мог бы помочь восстанию... После смерти Мантиса промывка мозгов геномных солдат сходит на нет, русские бы тут, по замыслу нашего антагониста, не помешали... Ликвид не собирается сдерживать обещание, данное Гурлуковичу, поскольку совсем не заинтересован в возрождении матушки-России¹⁰⁰.

Ликвид помышляет о реализации мечты Биг Босса. «С этого момента... назовите это место *Аутер Хэвен*», – заявляет он.

Оцелот спрашивает его о том, что делать с Мэрил. Она племянница полковника, и Снейк к ней небезразлично относится; Ликвид предлагает сохранить ее как козырную карту...

Отакон наконец нашел файлы, объясняющие, как запускать и деактивировать Метал Гир. Для активации надо ввести код PAL; код, введенный дважды, отменяет запуск. Следовательно, Снейку надо просто ввести код... помимо этого, у Снейка на самом деле уже есть все три карты, поскольку его карта сделана из сплава, меняющего форму в зависимости от приложенной температуры¹⁰¹.

Тут Снейк попадает под взгляд камеры, и звучит сигнализация; его замечает Оцелот, и он показывает свои навыки стрелка, сделав выстрел, в результате которого Снейк роняет ключ-карту с большой высоты и теряет ее... Ликвид и Оцелот после этого закрываются в своей комнате за пуленепробиваемым стеклом, не очень-то мешая нашему герою продолжить выполнение задания...

Вирус

Найдя потерянную карту, вставив два ключа, и уже готовый ввести третий (после посещения места битвы с Рейвеном, которое обладает низкой температурой), Снейк снова движется на подъемнике; здесь с ним опять связывается Миллер. У него есть друг в Пентагоне, который сообщил, что в DIA¹⁰² разработали новый тип орудия убийства: вирус, нацеленный на уничтожение отдельных людей; этот вирус называется FoxDie. Снейк не знает о нем, но слышал, как его упоминал Ликвид. Все слишком похоже на действие этого вируса; смерти прези-

⁹⁷ Часть требования террористов, пропущенная в брифинге.

⁹⁸ Видны рассуждения о ядерной стратегии, которые затем будут подробно обсуждены в *MGS Peace Walker*.

⁹⁹ Мы видим довольно забавные рассуждения о состоянии российской армии.

¹⁰⁰ Mother Russia – так и говорится в игре.

¹⁰¹ Как уже неоднократно отмечалось, это отсылка к эпизоду с брошью в MG2.

¹⁰² Defense Intelligence Agency, в российской традиции РУМО – Разведывательное управление Министерства обороны США.

дента ArmsTech и шефа DARPA, – то есть Декоя Октопуса, поправляет себя Миллер, – выглядели как сердечный приступ; это признак «работы» этого вируса. И Наоми Хантер, очевидно, стоит за всем этим... Миллер интересуется, не делала ли она Снейку какую-нибудь инъекцию; герой вспоминает укол во время брифинга... Солид, видимо, также заражен этим вирусом, но мотивы Наоми пока непонятны ему. Тем временем полковник сообщает, что поместил Наоми под арест; есть подозрения, что она работает заодно с террористами, и ее допрашивают. Миллер полагает, что где-то рядом должна находиться вакцина от вируса...

Через некоторое время со Снейком неожиданно выходит на контакт сама Наоми. Ее действительно арестовали; но не все, что она говорила, было ложью. «Кто ты?» – спрашивает герой. «Я сама не знаю», – отвечает Наоми... Она не знает своего настоящего имени, не знает своих родителей. Но Наоми не лгала о причинах своего интереса к генетике – она действительно хотела узнать свое происхождение, свою расу и прочую подобную информацию о себе. Она говорит, что ее нашли в Родезии¹⁰³ в 80-е; там было много индийских рабочих, и от них, по-видимому, она и получила свой цвет кожи. Она была совершенно одинока, пока не нашла старшего брата и Его; здесь мы узнаем, что ее «старший брат» – это Фрэнк Егер, тот самый Грей Фокс! Он спас ее от голода у реки Замбези. Человек, которого уничтожил Снейк, был ее братом и единственным членом семьи. Ее мотивы становятся предельно ясны...

Наоми рассказывает о том, что когда она была в Мозамбике, она встретила Его... Снейк догадывается, что речь идет о Биг Боссе. Она говорит, что Он привез их на «землю свободы», в Америку, но потом Он и ее брат опять поехали на войну в Африку...¹⁰⁴ Снейк убил ее благодетеля, а брата превратил в калеку; поэтому она поступила в «Фоксхаунд» для реализации своих помыслов о мести. В отряде она могла получить доступ к Снейку; два года она молилась только о мести, это была ее навязчивая идея... Но теперь она не ненавидит его, потому что частично ошибалась в своих представлениях о нем; также она мстит Ликвиду и всем остальным. Снейк подозревает ее в убийстве доктора Кларк, но оно на самом деле оказывается делом рук Грея Фокса. Грей Фокс находится здесь не для того, чтобы убить Снейка; ему нужна последняя битва, и только поэтому он все еще жив...

Наоми рассказывает о ФоксДае; этот вирус убивает людей с определенным генетическим кодом, и Снейк также был заражен этим ретровирусом. «Есть ли у меня время? Я не виню тебя, но у меня все еще есть дела», – говорит ей Змей. Наоми говорит, что это не она приняла решение инфицировать его ФоксДаем, это часть операции. Наоми хочет что-то сказать, но тут ее неожиданно схватывают... Появляется полковник, который говорит, что больше не может позволить Наоми вести неразрешенные переговоры. Возмущенный герой хочет узнать, что Наоми имела в виду, когда говорила, что ФоксДай является частью этой операции, но поговорить с ней уже нельзя... Снейк обвиняет Кэмпбелла в предательстве. «Нет времени для разговоров, твоя главная цель сейчас – остановить Метал Гир!» – приказывает полковник...

Трудные дети

Снейк добирается до комнаты управления (Control Room), в которой ранее проходил разговор Оцелота и Ликвида, и вводит последнюю ключ-карту, последний код PAL; появляется сообщение об активации, запуске Метал Гира... Это шокирует Солида. «Спасибо, Снейк», – говорит связавшийся с нашим героем Миллер. «Теперь ничто не остановит Метал Гир. Ты нашел ключ и даже активировал боеголовку для нас. Мне следует выразить свою благодарность». Миллер говорит, что они не смогли узнать код шефа DARPA даже со способностями

¹⁰³ Сейчас это территория Зимбабве. Родезия – это британская колония, названная в честь известного колонизатора Сесилия Родса.

¹⁰⁴ Речь, видимо, идет о событиях в Аутер Хэвене.

Мантиса; затем шеф был случайно убит Оцелотом в пыточной камере. У террористов не было возможности запустить ядерный снаряд, что начало их беспокоить: без реальной угрозы ядерного удара их требования никогда не были бы выполнены; тогда им пришлось в голову использовать Снейка. Сначала они хотели получить от него информацию, и для этого отправили Декоя Октопуса на встречу с ним; но Осьминог умер от ФоксДая¹⁰⁵.

«Ты хочешь сказать, что вы спланировали все с самого начала только для того, чтобы я ввел коды запуска?!»¹⁰⁶ – возмущается Снейк. «Ты же не думал, что прошел так далеко сам, в одиночку?»¹⁰⁷ – отвечает «Миллер». Он говорит, что теперь Белый дом должен выдать ему вакцину от ФоксДая; этот «козырь в рукаве» (ace-in-the-hole) теперь бесполезен... «Миллер» говорит, что то, что план Пентагона использовать Снейка для выполнения этого задания оказался успешен, стало ясно уже во время плена и пыток: «Снейк, ты – единственный, кто ничего не знал. Бедный дурачок». «Миллер» утверждает, что находится очень близко...

Полковник: Снейк! Это не Мастер Миллер!

«Миллер»: Кэмпбелл, ты слишком опоздал.

Полковник: Тело Мастера Миллера было только что обнаружено в его доме. Он мертв уже по меньшей мере три дня. Я об этом не знал, потому что у меня не было прямой связи с ним по кодеку, но Мей Лин сообщила, что *его сигнал идет изнутри базы!*

Снейк: Так кто же это?

Полковник: Снейк, ты разговаривал с...

«Миллер»: ...со мной, дорогой брат.

«Миллер» оборачивается Ликвидом¹⁰⁸, снимая очки и распуская волосы. Это знаменитый резкий, шокирующий и в то же время забавный сюжетный поворот из MGS1, основанный на азиатской культуре. Все-таки, тамошние люди чаще бывают похожи друг на друга, и именно там возникает соответствующий сюжетный ход, связанный с выдачей за другого человека...

«Ты исполнил свою роль и теперь можешь умереть!» – говорит Ликвид. Комната управления наполняется паралитическим газом, но Отакон, взломав систему безопасности, открывает дверь и освобождает Снейка...

Солид и Ликвид встречаются лицом к лицу. Ликвид говорит, что и он, и «парни из Пентагона» могут гордиться Снейком, исполнившим задуманное и им, и ими; Снейк – всего лишь пешка, бездумно исполнявшая приказы... Остановка запуска ракет, спасение заложников были лишь отвлечением; Пентагону нужен был только контакт Солида с Ликвидом и остальными (в том числе с президентом ArmsTech¹⁰⁹) для того, чтобы тихо ликвидировать всех с помощью ФоксДая, разносчиком которого был Снейк, тем самым уничтожив причастных к этому инциденту; в итоге инициаторы этой операции заполучили бы новый нетронутый Метал Гир. Снейк

¹⁰⁵ Игрок, зная о его наличии в отряде «Фоксхаунд», все время ожидал боя с ним, но должен был быть разочарован его отсутствием.

¹⁰⁶ Становится понятно, почему возле Метал Гира никого не было тогда, когда Снейк добрался до него. Стоит отметить и то, что Миллер во время «дуэли» с вертолетом не выходил на контакт.

¹⁰⁷ Знаковая для MGS фраза, обращенная к игроку.

¹⁰⁸ Забавный факт: Миллер не обладал голосом в MG2, поэтому у игрока в MGS1 было меньше возможностей вычислить его личность.

¹⁰⁹ Теперь понятно его возмущение, когда он увидел посланного Пентагоном Снейка; он понимал, что его могут убить.

не верит тому, что Наоми всего лишь работала на Пентагон; Ликвид говорит, что она работала, но ей оказалось не так легко управлять... У него есть агент, доложивший, что прямо перед операцией Наоми изменила программу вируса, но как и зачем, неизвестно. Ликвид потребовал вакцину от Белого дома, но теперь он полагает, что она может оказаться ненужной, поскольку Солид, Ликвид и Оцелот все еще живы. «Баг в программе вируса?»¹¹⁰ – спрашивает Солид. «Возможно», – отвечает Ликвид...

Но «не стоит волноваться»: если жив Солид, то жив и Ликвид. «В конце концов, наш генетический код идентичен», – говорит антагонист. Солид начинает догадываться, что они... близнецы. Но не обычные близнецы; они связаны «проклятыми генами», они – *les enfants terribles*¹¹¹. Ликвид сообщает, что Солид – это «правильная» копия отца¹¹², унаследовавшая «сильные», доминантные гены; ему же, Ликvidу, достались ущербные, рецессивные гены¹¹³, и за это он ненавидит Солида. «Я существую по единственной причине: для того, чтобы они создали тебя». «Знаешь ли ты, каково это – чувствовать себя мусором с момента рождения?» – говорит он. Но Ликвид также утверждает, что был избран отцом, однако он все равно ненавидит его, поскольку тот всегда говорил, что Ликвид – слабейший из братьев. Антагонист собирается отомстить ему (в лице Солида), ведь он хотел убить Биг Босса, но Солид отнял у него эту возможность... Ликвид хочет превзойти своего отца. Солид говорит Ликvidу, что тот ведет себя прямо как Наоми; на это злодей говорит, что, в отличие от «брата», он гордится собственной судьбой, закодированной в его генах... Ликвид *запрыгивает* в Метал Гир.

Солид эпично становится прямо перед огромным «Рексом»; Ликвид говорит, что уготовил «брату» «подарок» – честь первым погибнуть от нового Метал Ги́ра, «оружия, которое введет нас в XXI столетие»... Начинается бой с Метал Ги́ром – кульминационный момент для игр серии, и этот бой гораздо более впечатляющ и проработан по сравнению с предыдущими частями за счет перехода в 3D: «Рекс» режет лазером, стреляет из пулемета, выпускает ракеты, от которых Снейк уклоняется, идя в нужном направлении. Выглядит все это довольно эффектно и зрелищно даже сейчас, если геймер играет достаточно умело и не попадает под удары слишком часто.

Снейк «убирает» полоску жизней Метал Ги́ра – Отакон посоветовал ему для начала уничтожить радар (radome) машины; происходит взрыв... «Хорошая попытка, Снейк!» – кричит Ликвид в ответ на это. «Рекс» переходит в более агрессивную фазу и готовится задавить Змея ногой, но тут неожиданно появляется Грей Фокс, и он спасает Снейка от удара ногой Метал Ги́ра, удерживая ее. Солид называет его по позывному «Грей Фокс», и тому это нравится... «Звучит гораздо лучше, чем Диптроут¹¹⁴», – говорит он. Совершив ряд очень эффектных акробатических прыжков, он уничтожает радар...

Пока Метал Гир временно обездвижен, Снейк и Грей Фокс имеют возможность последнего разговора. Фокс говорит о себе, что он – узник смерти, и только Снейк может освободить его... Наоми одержима мстостью за Серого Лиса, главный герой просит остановить ее, но Грей Фокс не может этого сделать, потому что однажды он убил ее родителей на войне; тогда он был молод и не нашел в себе сил убить и ее, маленькую девочку, тоже... Стремясь загладить вину внутри себя, он взял ее с собой и воспитал как младшую сестру; но чувство вины постоянно терзало его, он, глядя на нее, постоянно видел глаза ее родителей... Фокс просит рассказать Наоми правду о себе. А Метал Гир «пробуждается» снова; Грей Фокс говорит, что сделает герою последний подарок – он остановит «Рекса». Фрэнк бросается на Метал Гир...

¹¹⁰ Надо отметить, вируса не цифрового.

¹¹¹ Французское выражение, в пер. – «трудные дети», «ужасные дети»; по-русски его можно прочесть как «лез анфан терибль», хоть и все тонкости французского произношения ухватить сложно.

¹¹² Ликвид говорит об аналоговом клонировании и некоем «методе SuperBaby».

¹¹³ Ситуация с доминантными/рецессивными генами весьма занятна и будет разъяснена позже.

¹¹⁴ И с этим трудно поспорить...

«Фокс!»¹¹⁵ – в отчаянии кричит Снейк. Фрэнк опять эффектно прыгает, приближаясь к Метал Гиру, но высокоэнергичный лазер механического чудовища отрубает ему руку целиком, а башня «Рекса» прибивает его к стене... «На Ближнем Востоке¹¹⁶ мы не охотимся на лис¹¹⁷, мы охотимся на шакалов, – говорит Ликвид. – Вместо фоксхаундов мы используем королевских гончих». Но злодей не может раздавить Фокса, поскольку у того слишком прочный экзоскелет; Фрэнк делает несколько последних выстрелов из пушки, находящейся у него в руке. «Загнанный лис опаснее шакала», – кричит он; радар окончательно уничтожен... «Ты действительно достоин титула „Фокс“», – признает Ликвид.

Ликвид открывает кабину Метал Гири, находясь рядом с поверженным Серым Лисом; он предлагает Снейку выстрелить из «Стингера», убив их обоих. Грей Фокс говорит, что мечтал о смерти со времен Занзибара, и просит убить себя... но Снейк – и игрок вместе с ним – не может этого сделать. Ликвид спускает тело Фокса вниз и наносит последний удар...

Фрэнк прижат к полу и почти раздавлен; он произносит последние слова:

«Снейк... Мы – не *инструменты* в руках правительства или кого-то еще. Война – единственное, в чем я был хорош, но... по крайней мере, я всегда сражался за то, во что верил. Прощай, Снейк...»

Ликвид поднимает Метал Гир и наносит еще один удар, на этот раз действительно последний; Грей Фокс полностью раздавлен, от него не осталось ничего, кроме густой лужи крови. «Глупец», – надменно говорит Ликвид. «Рекс» становится в позу и ревет словно динозавр. «Видишь? Ты никого не можешь защитить, и в том числе – себя самого!» – кричит Ликвид Солиду...

Но бой продолжается; в его итоге Метал Гир уничтожен, происходит мощный взрыв, в результате которого Солида отбрасывает назад, и он теряет сознание. Находившийся в эпицентре взрыва Ликвид должен был погибнуть, но не таков наш антагонист...

...Главный герой просыпается на крыше Метал Гири, куда его принес Ликвид, пока Снейк был без сознания; Змей удивлен тому, что Ликвид жив, на что тот отвечает, что будет жить, пока жив Солид. Хотя и Метал Гир уничтожен, Ликвид не собирается сдаваться; ему нужен мир, в котором воины вроде него с братом находятся в почете, как было раньше, и как должно быть, по замыслу Ликвида, сейчас... Это «Аутер Хэвен» – государство Биг Босса и его мечта. Ликвид говорит, что в годы холодной войны, когда «отец» был молод, такие люди были нужны миру¹¹⁸; теперь же, когда правят лжецы и лицемеры, война изменилась, а настоящие воины стали никому не нужны... «Ты знаешь это, как и я», – говорит он. Мир стал слишком мягким, и Ликвид все еще надеется с помощью Метал Гири посеять в нем хаос: «Война породит следующую войну, в людях родится новая ненависть», – говорит он. Здесь Ликвид полностью воспроизводит логику Биг Босса из финала *Metal Gear 2*. Снейк говорит, что не хочет жить в таком мире; Ликвид этим возмущен, он считает, что Солид лжет: зачем же тогда он продолжает сражаться, если начальство предало его? Ликвид говорит, что Солид наслаждается убийствами, он уже убил большинство его товарищей; Ликвид видел лицо Снейка, и оно было преисполнено радости боя. Снейк отрицает это, но все выглядит неубедительно...

Снейк не должен этого отрицать, потому что он был создан таким. «*Les Enfants Terribles*... так назывался этот проект», – говорит Ликвид. В 70-е годы некто решил создать идеальных солдат, и в качестве исходной модели был избран Биг Босс – величайший солдат из живших

¹¹⁵ Этот момент впечатляюще сыгран голосом Солида Снейка.

¹¹⁶ Вспомним о том, что Ликвид провел много времени там.

¹¹⁷ Охота на лис – традиционная забава высшего общества Великобритании, в которой рос Ликвид; в 2004 году вышел знаменитый *The Hunting Act*, запрещающий охоту.

¹¹⁸ Биг Босса в годы Холодной войны мы увидим неоднократно.

тогда. У Биг Босса забрали образцы клеток, когда тот был ранен и находился в коме. В результате зародилось 8 клонов, из которых выжили двое; остальных намеренно абортировали еще в зародышевом состоянии; это было необходимо для того, чтобы сделать близнецов сильнее. «Мы с самого рождения замешаны в убийстве», – говорит Ликвид. Он говорит о себе, что он сам был всего лишь подопытным кроликом для того, чтобы был создан клон с доминантными генами, то есть Солид. Снейк «забрал» у Ликвида «все» с самого начала...

Антагонист замечает, что у Биг Босса есть и другие потомки – это геномные солдаты; они – «цифровые» клоны¹¹⁹. Ликвид говорит, что с завершением проекта генома человека «все тайны человечества стали обнажены», и было идентифицировано около 60 солдатских генов, отвечающих за все, от стратегического мышления до инстинкта убийцы; эти гены были трансплантированы Специальным Силам Нового Поколения, и так родилась геномная армия. «Ты убивал наших братьев, – утверждает Ликвид. Они – также результат многочисленных жертв и экспериментов».

Ликвид рассказывает о том, что во время войны в Персидском заливе в 1991 году¹²⁰ солдатам были тайно пересажены эти гены; «синдром войны в Заливе», на который жаловались тысячи солдат, был побочным эффектом этого. Дело вовсе в обедненном уране из противотанковых снарядов (об этом вспоминает Солид) – это была всего лишь выдумка для прессы, для отвода глаз общественности; сначала СМИ несли чушь про посттравматическое расстройство, затем – про химическое и биологическое оружие. Ликвид утверждает, что дети той войны, о которых говорили ветераны – тоже братья и сестры Солида с Ликвидом. Но тот эксперимент на самом деле завершился полным провалом – все находятся на грани исчезновения...

«Слышал ли ты о теории асимметрии?» – спрашивает Ликвид. Он говорит о том, что природа благосклонна к асимметрии; в исчезающих видах симметрия повышена. У геномных солдат много таких признаков – признаков симметрии, как и у Солида с Ликвидом. «Мы не знаем, какая болезнь и когда может случиться», – говорит Ликвид и полагает, что поэтому необходимо изучить ДНК Биг Босса; он как бы хочет помочь членам своей «семьи». Вот что он говорит на этом месте: «В природе ближайшие родственники не спариваются, но помогают друг другу для того, чтобы выжить. Знаешь, почему? Это увеличивает шансы того, что их гены перейдут в следующее поколение. Альтруизм среди родственников – это ответ на естественный отбор. Все это называется теорией эгоистичного гена»¹²¹. Ликвид не может сопротивляться своим генам, поэтому он защищает геномных солдат; но в то же время он хочет превзойти свою судьбу, и для этого хочет убить Солида...

Рядом лежит Мэрил; во сне она произносила имя Снейка. «Глупая женщина – влюбиться в того, у кого даже нет имени...» «У нас нет ни прошлого, ни будущего». «Мы – *всего лишь копии* нашего отца, Биг Босса», – говорит Ликвид Снейк. Осталось мало времени: Вашингтон знает, что Метал Гир уничтожен, и людям оттуда даже не придется проводить оценку нанесенного ущерба. Злодей предлагает герою спросить обо всем «своего драгоценного полковника Кэмпбелла»...

Кэмпбелл сообщает, что министр обороны взял контроль над операцией; он летит сюда на АВАКСе¹²². А с базы «Галина» (Galena) уже взлетели бомбардировщики В-2¹²³ с тактическими проникающими ядерными бомбами на борту – они разбомбят остров. После того, как Метал Гир уничтожен, министр обороны хочет скрыть правду об этом инциденте, уничто-

¹¹⁹ Если Солид и Ликвид были созданы «естественным» путем из специально подготовленной яйцеклетки и отцовского генетического материала, то геномные солдаты созданы на основе генетического цифрового кода, связанного с «солдатскими» генами.

¹²⁰ Во время рассказа используются впечатляющие документальные кадры той войны.

¹²¹ О ней мы подробнее поговорим позже.

¹²² Большой самолет радиолокационной разведки.

¹²³ Знаменитый огромный и дорогой стелс-бомбардировщик.

жить улики и свидетелей; но Кэмпбелл говорит, что попытается остановить ядерную бомбардировку... Он лишь номинальный глава операции, но если он отдаст приказ о задержке удара, то это замедлит командную цепочку; это может дорого стоить Кэмпбеллу, но он говорит, что отряд «Фоксхаунд» уже был объектом расследования. Для этого сюда прислали Мэрил, для манипуляции полковником. «Ублюдки», – говорит Снейк. Полковник поможет Снейку, хотя ему это может недешево обойтись; это – наименьшее, чем он может помочь после всей лжи... Здесь Кэмпбелла задерживают; вместо него на экране появляется министр обороны¹²⁴ Джим¹²⁵ Хаусман (Jim Houseman).

Хаусман сообщает, что полковник арестован за предательство интересов США на высоком уровне; об этой операции не должно остаться никаких улик. Президент, как говорит Джим, хотел бы того же; но он занятой человек, и операцией на самом деле полновластно управляет один лишь Хаусман. Снейк интересуется у него, как тот собирается объяснить СМИ ядерную атаку по Аляске. Оказывается, что уже готова убедительная фальшивка: они просто скажут, что ядерный снаряд взорвали террористы. «Умно», – признает Снейк. «Вы убьете всех: ученых, геномную армию, всех остальных», – говорит он. Джим сетует только на смерть своего друга Дональда Андерсона, которая уже случилась; его не планировали убивать с самого начала. Если Снейк отдаст диск с данными об испытаниях Метал Гира, Хаусман подумает о спасении людей; этот диск должен был принести Андерсон. Но у Снейка диска нет... «Ясно, – говорит Хаусман. – Вы двое – наша проблема с 70-х, темный секрет нашей страны, вам нельзя позволить выжить. Бомбы скоро упадут. Прощайте».

Ликвид развязывает Солиду руки; он говорит, что у них нет другого выхода, кроме как покончить со всем до авиаудара. Он опять обвиняет Солида в покраже «всего хорошего»; только смерть легендарного героя может удовлетворить Ликвида. А Мэрил будет подарком победителю – тот сможет насладиться коротким мгновением любви...

Происходит рукопашный бой на крыше Метал Гира¹²⁶, в котором два практически идентичных солдата, два великих бойца дерутся изо всех сил. Ликвид в итоге повержен, и он падает с большой высоты... Снейк обнимает освобожденную Мэрил; она говорит о том, что пережила пытки и «то, что хуже пыток»¹²⁷. Ей помогла надежда на Снейка; она хотела увидеть его еще раз...

С героем связывается Отакон; Снейк говорит ему, что Мэрил в порядке. «Отличная работа, ты спас ее!»¹²⁸ – радостно говорит создатель Метал Гира. Но есть и плохие новости: скоро это место будет разбомблено... Отакон решает остаться на базе для того, чтобы открыть ворота в системе безопасности и позволить Снейку с Мэрил уйти. Доктор говорит, что пережил свою горечь о прошлом¹²⁹ и теперь чувствует себя полноценным человеком; он нашел повод продолжать жить. «Не умри у меня на глазах», – говорит ему Снейк. «Тебе того же», – отвечает Отакон...

Мэрил вспоминает об Отаконе¹³⁰. «Он сражается... сражается со своим прошлым. Чтобы стать тем, кем он хочет быть», – говорит ей Солид. И Снейк не желает, чтобы все было напрасно... Снейк и Мэрил, обстреливаемые геномными солдатами, на джипе спешно покидают базу; когда кажется, что все почти закончилось и от преследования удалось уйти, появляется он – железный человек, который не может умереть... Ликвид в одиночку едет на джипе,

¹²⁴ По-английски – secretary of defense.

¹²⁵ Тот самый Джим, которого упоминал Кеннет Бейкер.

¹²⁶ Этот бой аналогичен легендарному бою с Греем Фоксом на минном поле. С Метал Гира нельзя упасть – высота убьет даже такого человека, как Солид.

¹²⁷ Интересно, что же имеется в виду?..

¹²⁸ Как и положено герою боевиков.

¹²⁹ Имеется в виду смерть своей любимой, Снайпер Вульф.

¹³⁰ Стоит отметить, в игре мы не видели их непосредственного контакта.

держа в руке автомат. «Еще не все, Снейк! Это еще не конец!»¹³¹ – кричит он. Ликвид получает большую порцию свинца из установленного на джипе Мэрил и Снейка пулемета; при выезде из туннеля на поверхность, на белый свет джипы сталкиваются друг с другом...

Снейк и Мэрил живы, но они зажаты в перевернутом джипе. Солид полагает, что Ликвид умер, но тут-то он и появляется, израненный и медленно идущий с автоматом в руке... Уже готовый расстрелять беспомощных героев, он совершенно неожиданно умирает... от Фокс-Дая – вот вам типичное для боевиков клише.

...Если Ликвид мертв, то должен умереть и Солид, но этого не происходит; также вокруг не видно бомбардировщиков... Тут герою звонит полковник и сообщает, что министр обороны арестован; Кэмпбелл смог связаться с президентом и выяснил, что все эти испытания с Метал Гиром – это самодеятельность министра обороны. Приказ о бомбардировке отменен, самолеты В-2 и F-117 летят обратно на базу; Вашингтон не настолько глуп, чтобы скрывать пару секретов с помощью ядерного удара. Мэрил спасена, и полковник извиняется за свою скрытность; он сообщает, что Снейка и Мэрил официально объявят погибшими в результате падения джипа в океан. Также Кэмпбелл обещает забрать с базы доктора Эммериха. У полковника есть папка с данными об этом происшествии, и пока она у него есть, со всеми ними и с Мей Лин все будет в порядке. Снейк интересуется насчет ФоксДая; полковник говорит, что Мэрил не была включена в эту программу и с ней все будет в порядке. Но что же с самим Змеем? Сейчас с ним поговорит Наоми...

Наоми слышала о том, что случилось с ее братом; она почти плачет... Снейк говорит ей, что Фрэнк просил передать, чтобы она не думала о нем и продолжала жить: «Он сказал, что всегда будет любить тебя». «Наоми, твой брат только что спас тебя, меня и весь мир. Он сражался изо всех сил»¹³². Наоми говорит, что с падения Занзибара он уже не очень-то и был ее братом, он был лишь «призраком, ищущим свою смерть»... Снейк говорит ей, что Ликвид умер от ФоксДая. Когда же придет время Солида? «Все зависит от тебя. Каждый умирает, когда приходит его время. Все зависит от того, как ты используешь отведенное тебе» – следует ответ...

«...Каждый человек рождается с судьбой, записанной в его генетическом коде. Это неизменно, неизменно. Но жизнь состоит не только из этого; я это наконец поняла», – говорит Наоми. Она вспоминает причину того, почему заинтересовалась генетикой, но теперь она признает, что ошибалась – она не нашла ничего, что бы помогло ей понять себя, указать ей путь; точно так же все обстоит и с геномными солдатами – в них вставили нужные гены, но это не сделало их самыми лучшими бойцами... Наоми говорит о том, что гены лишь указывают на наши *потенциальные* возможности.

«Ни в коем случае не будь скован своей судьбой, не будь управляем своими генами. Люди могут выбрать ту жизнь, которую хотят прожить сами. Самое главное здесь то, что ты выбрал жизнь, а значит —

Живи!»

...Снейк и Мэрил неспешно идут к снегоходу, на котором выберутся с острова; в это время Наоми продолжает свою речь. Она говорит о том, что с помощью генов мы передаем наши надежды и мечты своим детям; любить других, передавать им свой опыт – вот смысл существования. Наличие пары Снейк – Мэрил дает надежду на новую жизнь...

¹³¹ «Not yet, Snake! It's not over yet!» – это одна из коронных фраз во всей серии MGS; почти ее произносит и Биг Босс в финале MG2, когда горит заживо.

¹³² Снейк, таким образом, не передал слова Фрэнка. Но это была ложь во благо.

Снейк называет девушке свое настоящее имя – Дэвид (David¹³³); он говорит, что раньше думал только о себе. У него не было собственной цели, ему лишь нравилось смотреть в лицо смерти; но сейчас он хочет пожить ради кого-то другого – например, ради Мэрил. Снейк уверен, что вместе они найдут новую цель в жизни...

Неподалеку от нашей пары видна пара оленей-карибу. Карибу – символ жизни для алеутов¹³⁴. Скоро наступит весна, и она принесет новую жизнь всему...

Перед титрами появляется черный экран, на котором написано, что в 80-е годы во всем мире было 60 тысяч ядерных боеголовок, мощность которых в миллион раз превышала мощность бомбы, сброшенной на Хиросиму. В январе 1993 года США и Россия подписали договор СНВ-2¹³⁵, по которому количество боеголовок должно быть сокращено до 3000—3500 у каждой страны к 31 декабря 2000 года. Однако к 1998 году¹³⁶ в мире остается 26 тысяч боеголовок... Титры стилистически полностью повторяют титры из голливудского кино и начинаются с кастинга; в них звучит прекрасная песня «The Best is Yet to Come»¹³⁷ («Лучшее еще будет впереди»), одна из лучших, а возможно, и самая лучшая песня в серии. Она создает поистине катарсическое переживание.

Диалог после титров

Серию *Metal Gear Solid* отличает использование оригинального и чрезвычайно сильного драматургического приема – диалога после титров¹³⁸, который переворачивает сюжетное содержание игры и шокирует зрителя. Здесь мы слышим голос Оцелота, который ведет разговор по телефону (его собеседника не слышно). Оцелот сообщает, что весь отряд – здесь имеется в виду отряд «Фоксхаунд» – уничтожен, что он смог забрать диск с данными испытаний, что скоро ФоксДай, точно по расписанию, будет активирован¹³⁹. Он говорит, что никто не раскрыл его легенду, никто не знает, кто он такой на самом деле; тайну Оцелота знал лишь шеф DAPRA, но о нем «позаботились»¹⁴⁰. Самая шокирующая новость состоит в том, что слабейший клон победил; Ликвид же до самого конца думал, что слабейший – это он. В конце разговора Оцелот соглашается со своим собеседником, что миру в качестве правителя нужен сбалансированный третий вариант – «...мистер президент Вот очередной шокирующий поворот – оказывается, существует третий клон Биг Босса, являющийся президентом Соединенных Штатов, который все-таки наблюдал за всем происходящим на наших глазах инцидентом. Здесь также звучит его имя – Солидус (Solidus).».

¹³³ Это чрезвычайно редкий случай в серии, когда оно называется.

¹³⁴ Северный народ, проживающий на гряде Алеутских островов, расположенных между Аляской и Камчаткой; несколько сотен алеутов живут в России.

¹³⁵ Предшественник договора СНВ-3, играющего важную роль в сюжете игры.

¹³⁶ Напомним, что это год выхода игры.

¹³⁷ Исполняется на ирландском (гэльском) языке.

¹³⁸ Аналогичный диалог был и в MG2, но там он не столь существенен.

¹³⁹ Этот момент пройдет мимо будущих частей серии.

¹⁴⁰ Оказывается, смерть Дональда Андерсона была вовсе не случайностью и просчетом Оцелота.

Идейное содержание

Гены

Игра *Metal Gear Solid* с самого начала преподносилась не просто как боевик о ядерной угрозе, а игра, имеющая свою тему и свое идейное содержание. Центральной темой первой части, как уже говорилось ранее, является тема *генов*. Ген – это единица наследственности, присутствующая во всех организмах; участок ДНК, который определяет структуру и функции организма. ДНК находится внутри всех клеток тела; это макромолекула, состоящая из двух расположенных рядом биополимерных нитей, образующих знаменитую *двойную спираль*. В ДНК записана своего рода «программа», согласно которой окружающие эту молекулу белки конструируют организм (важную роль в реализации этой программы также играет РНК). Эволюция, развитие жизни на Земле происходит путем естественного отбора, выживания наиболее приспособленных к условиям среды организмов, которые, размножаясь, оставляют потомство. В потомках возникают небольшие генетические мутации, которые могут быть как положительными, так и отрицательными, и они также передаются в следующие поколения в случае размножения, к которому обычно допускаются наиболее подходящие для него особи.

В диалогах персонажи игры регулярно апеллируют к понятию генов; черты характера и судьбу они часто объясняют генетической предопределенностью. Так, Хал Эммерих (он же Отакон), ведущий инженер проекта *Metal Gear Rex*, имеет в роду других создателей ядерного оружия; страсть Наоми задавать неудобные объясняется наличием деда-фэбээровца¹⁴¹; стремление Грея Фокса и Солида Снейка к конфликтам и битвам также сводится к их генам; Снейк признает, что они с Фоксом ведут себя, как животные. О генетической связи всех организмов нам напоминает Вулкан Рейвен; даже такие разные люди, как Змей и Ворон, связаны общими предками. Конечно, человек родственно связан не только с другими людьми, млекопитающими или позвоночными, но даже с любыми бактериями, растениями и грибами.

Огромным источником вдохновения для авторов игры, очевидно, послужила книга Ричарда Докинза¹⁴² «Эгоистичный ген» («The Selfish Gene»), впервые вышедшая в 1976 году¹⁴³. До нее процесс эволюции рассматривался через развитие организмов; Докинз же постулировал, что в основе эволюции лежит распространение генов, единиц отбора, на основе которых «строятся» живые организмы, успешные или неуспешные в эволюционном плане¹⁴⁴. Первым персонажем, эксплицирующим эти идеи, является Психо Мантис. Мантис, читающий мысли людей, не видит в них ничего, кроме бездумного и эгоистичного желания распространить свои гены в следующее поколение; Докинз прямо говорит в своей книге, что мы – биороботы, запрограммированные природой машины выживания, нацеленные на максимальное распространение своих генов. Мантис, тем самым, явным образом цитирует «Эгоистичный ген». Гены «хотят» продолжить жизнь в следующих поколениях, они безжалостно «требуют» от нас есть, пить и размножаться, им невозможно сопротивляться, как говорит наш антагонист.

¹⁴¹ Наличие которого, впрочем, весьма сомнительно.

¹⁴² Ричард Докинз (род. в 1941, Найроби, Британская Кения) – известный во всем мире английский биолог, популяризатор науки и секулярного мировоззрения. Его книга «Эгоистичный ген» (1976) произвела революцию в эволюционной биологии; среди других работ стоит отметить «Расширенный фенотип» (1982), «Слепой часовщик» (1986), «Самое грандиозное шоу на Земле» (2009). Настоящим бестселлером стала книга «Бог как иллюзия» (2006), вызвавшая оживленные дискуссии в западном обществе; после выхода этой книги и аналогичных книг других известных авторов стали говорить о наступлении «нового атеизма».

¹⁴³ Книга стала бестселлером, несколько раз переиздавалась и выходила на многих языках.

¹⁴⁴ В том или ином виде эта идея присутствовала и у более ранних исследователей.

Ликвид еще более широко преподносит идеи биологической науки; он воспроизводит целые пласты из теории эгоистичного гена, упоминая ее напрямую. Вообще говоря, эту теорию можно кратко изложить таким образом: чем генетически ближе друг к другу два организма, тем вероятнее «бескорыстное», альтруистическое взаимодействие между ними, ведь в этих организмах находятся одинаковые гены, которые «хотят помочь» друг другу продлить свое существование. Генетически сближенный со специальными силами нового поколения в результате генной терапии, Ликвид не находит в себе силы сопротивляться желанию их защищать. В природе организмы часто группируются по признаку родства, и оказывают друг другу помощь внутри группы. Причина такого альтруистического поведения – это общность генов. Как говорит Ликвид, альтруизм, взаимопомощь среди родственников – это ответ на естественный отбор, и этот ответ увеличивает шансы на передачу твоих генов в следующее поколение. Здесь в очередной раз с помощью сюжета игры передаются центральные идеи современной эволюционной теории. Этика и мораль не являются чем-то боговдохновенным, они – результат эволюции и эффективного распространения генов определенного типа. Теория «эгоистичного гена» может объяснить многое – от взаимоотношений между родственниками до групповых, племенных, национальных привязанностей и антипатий; она посвящена вовсе не эгоизму отдельных особей, а, напротив, их альтруизму и даже самопожертвованию. Идея «эгоистичного гена» производит огромное впечатление своей способностью вскрывать подоплеку таких знакомых и, в то же время, базовых явлений в сообществах, состоящих из людей или других животных (да, человек – это животное, и в MGS1 об этом напрямую сказано).

Игра также говорит о том, что генные эксперименты могут быть опасными и разрушительными. Первой их жертвой стал Грей Фокс, периодически теряющий себя и впадающий в состояние тяжелого припадка¹⁴⁵; у солдат, прошедших генную терапию, повышены признаки симметрии, что ставит под вопрос выживание их потомков. Ликвид говорит Солиду, что они, будучи клонами, скорее всего, подвержены неизвестным разрушительным болезням; случайно генетические эксперименты на людях запрещены. В те времена среди широкой общественности были распространены подобные опасения – в конце концов, знаменитая первая клонированная овечка Долли прожила не слишком долго по овечьим меркам¹⁴⁶.

Основная «мораль» игры проявляется в шокирующем диалоге после титров: оказывается, Солид Снейк был генетически более слабым клоном Биг Босса, но тем не менее ему удалось превзойти Ликвида. Игра посылает нам понятный мессидж: кем бы ты ни был и в насколько неравных условиях ни находился, ты всегда можешь преуспеть. Трудно сказать, насколько осуществим данный посыл в реальности, но его вдохновляющая функция, направленная на игрока, вполне ясна. Людям приятно думать, что они сами могут изменить себя и свою жизнь в лучшую сторону...

С этим связана забавная неточность, если не сказать больше, присутствующая в MGS1 с точки зрения настоящей генетической науки. Ликвид говорит, что ему принадлежат рецессивные гены Биг Босса, тогда как Солиду – доминантные; но дело в том, что всякая последовательность генов в организме, состоящем из диплоидных клеток (к таким организмам относится человек), содержится в двух «вариантах», и часть признаков, заложенных в них, становятся доминантными и проявляются в фенотипе¹⁴⁷ (т. е. в строении организма). Рecessивные («слабые») же гены ведут к рецессивным признакам, которые внешне не проявляются. Доминантность/рецессивность того или иного гена является относительной – она проявляется по отношению к некоторому другому гену. Так, знаменитым примером доминантного признака является темный цвет волос: при наличии в организме генов, отвечающих за темный

¹⁴⁵ О природе этих припадков мы узнаем в одной из следующих частей.

¹⁴⁶ Хотя это вряд ли было связано с ее клонированием.

¹⁴⁷ Автор книги так же, как и создатели игры, не является биологом и просит прощения за возможные неточности.

и светлый цвет волос, доминантным геном, проявляющимся в фенотипе, чаще всего является ген, связанный с темным цветом; ген, отвечающий за светлый цвет, является рецессивным¹⁴⁸. Другой известный и практически важный пример отсылает нас к цвету глаз: ген, отвечающий за карий цвет глаз, является доминантным, подавляющим действие слабого гена, в котором записана «инструкция о строительстве» глаза голубого цвета. Такие «конкурирующие» гены называются *аллельными*.

Ликвид унаследовал все рецессивные гены Биг Босса (так он, ошибаясь, полагает), но в таком случае они бы в его организме стали доминантными и проявились таким образом, что он был бы совершенно не похож на Солида; при этом, скорее всего, он оказался бы подвержен тяжелым уродствам и вредным мутациям (которые, будучи рецессивными, обычно в организме не проявляются; впрочем, можно предположить, что генокод Биг Босса очень «хороший» и «качественный»). Однако в действительности близнецы выглядят практически полностью одинаково: Ликвида отличают только светлые волосы и смуглая кожа (правда, его выделяет еще и злобное выражение лица). Более того, сам же Ликвид и говорит, что их с Солидом генокод идентичен. Момент с доминантными и рецессивными генами, очевидно, является одним из ключевых в игре. Тем не менее в силу несоответствия природной действительности он был оставлен и совершенно не упоминается в последующих частях. Генетический код этих двух людей будет считаться в целом одинаковым.

Эта ошибка знающему человеку может показаться весьма досадной, однако, с точки зрения автора книги, она практически никак не умаляет достоинств игры и ее истории. Все-таки *Metal Gear Solid* – очень масштабное произведение, и одна – даже довольно крупная – оплошность никак не может ее «потопить». К тому же она служит очень сильному, впечатляющему и морализаторскому повороту в самом конце игры. Надо сказать, что и некоторые другие детали сюжета MGS1, связанные с генетикой (например, о детях войны в Заливе и «братьях», участвовавших в ней), в будущих частях упоминаться не будут.

В конце концов, как известно, простейшая схема «ген – признак» практически не является верной; гены сложным образом взаимодействуют друг с другом, и их действие проявляется по-разному в зависимости от внешних факторов. К некоторому «конечному результату» приводит не действие какого-то одного гена, а их комбинации, на которую оказывает влияние среда; и этот факт вполне соотносится с тем, что мы можем быть в какой-то степени независимы от генов. Но можем ли мы быть независимы от других, внешних факторов? Об этом мы поговорим в будущих главах.

С генами также связана ключевая тема свободы. Гены, содержащиеся в клетках наших тел, определяют многое: наш рост, обмен веществ, цвет волос и глаз, потенциальные способности, поведенческие паттерны, форму частей лица и частей тела, подверженность болезням и многое другое. Кажется, что наши возможности чрезвычайно сильно ограничены самой природой; мы таковы, потому что являемся таковыми от природы. Если гены так влияют на нашу судьбу, свободны ли мы что-то решать и выбирать? Свободен ли Солид Снейк, если он является лишь копией своего «отца», если ему суждено быть воином? Свободен ли каждый из нас, содержащий в себе половину генов отца и половину генов матери? Люди, как и все живые существа, генетически детерминированы; но детерминированы лишь частично. Игра дает такой ответ: «Не будь скован своей судьбой, не позволяй своим генам тобой управлять». Согласно MGS1, мы можем преодолеть свою генетическую детерминацию, развиваясь в личностном плане, ведь именно за счет такого развития Солид и победил Ликвида. По сути, игра передает классическую легенду о социальной мобильности, о возможности продвижения «из грязи

¹⁴⁸ С вопросом о волосах и коже Ликвида произошла интересная эволюция. Уже после выхода игры разработчики говорили о том, что более темный цвет кожи обусловлен длительным пребыванием на Ближнем Востоке, а волосы выгорели на солнце или были перекрашены.

в князи». В успешной и довольно впечатляющей реализации этого классического сюжета типа *rags to riches* и кроется большая часть успеха *Metal Gear Solid*. Игра ставит экзистенциальный вопрос о смысле жизни, но не дает на него явного ответа. Уже после титров (но до телефонного разговора с президентом) слова Наоми из ее финального монолога повторяются: «Ты выбрал жизнь, а значит – живи!» Игра предлагает игроку просто жить своей жизнью. Более подробное рассмотрение экзистенциализма¹⁴⁹ в серии MGS будет приведено в следующей главе, в обзоре второй части, потому что эти две игры в этом плане весьма сильно связаны.

Metal Gear Solid – игра, изменившая мир, как бы пафосно это ни звучало. Помимо непосредственного колоссального влияния на игровую индустрию известны, к примеру, далеко не единичные случаи, когда в результате знакомства с игрой молодые люди начинали интересоваться генетикой и в итоге пошли учиться на соответствующие факультеты высших учебных заведений. Все обстоит прямо как с Кио Марвом и Отаконом: «гиковские» увлечения обернулись «практической пользой» для «обычного» общества.

Другие темы и особенности игры

Игра, помимо рассмотренной выше темы, затрагивает и другие.

Холодная война, которая была актуальной на момент выхода *Metal Gear 2*, закончилась, но мир не стал идеальным: не исчезли глобальные проблемы, никуда не исчезла ядерная угроза. Это объясняется тем, что после распада СССР любая страна может привлечь российских ученых и купить на черном рынке необходимые компоненты. Если в предыдущих играх Метал Гир был представлен как продукт деятельности угрожающих мировой безопасности маргинальных стран, находящихся под руководством Биг Босса, то сейчас он понадобился единственной сверхдержаве США для укрепления ее глобального доминирования в годы после холодной войны. Наступление новой эпохи влечет за собой новые вызовы.

Вообще говоря, MGS1 как мало какое другое произведение воссоздает атмосферу ядерной опасности, что формирует особую драматургию. Это достигается за счет многих факторов, в том числе с помощью величественной тревожной музыки¹⁵⁰. В конце концов, когда мы смотрим документальные фильмы о различных конфликтах в годы холодной войны, мы знаем заранее, что ядерного апокалипсиса не случилось; в игре же могло произойти что угодно. В самом конце игра говорит нам о 26 тысячах боеголовки, которые вряд ли успеют сократить за 2—3 года. И действительно, с окончанием войны проблемы с ядерным оружием в реальности не закончились: существует диктатура в Северной Корее, делающая ставку на создание ядерного арсенала для удержания власти, есть проблемы в отношениях между Пакистаном и Индией, идет «новая холодная война» между Россией и США...

Metal Gear Solid – игра конспирологическая, то есть в игре присутствует политический заговор, который разгадывается в конце игры: стремясь скрыть «грязные секреты» Америки – Метал Гир «Рекс», геномную армию и проект *Les Enfants Terribles*, – министр обороны приказывает уничтожить невиновных, по сути, людей. Начальники американского военно-промышленного комплекса за взятки проталкивают опасный для всего мира проект, нарушающий международное законодательство. Главным антагонистом и злодеем игры полагается Ликвид Снейк, однако, со временем оказывается, что это не совсем так, и иные представители рода людского могут дать ему фору: политики высшего ранга показаны продажными и аморальными личностями.

¹⁴⁹ Философия, посвященная осмыслению человеческого существования.

¹⁵⁰ Включите при прочтении обзора истории игры композиции «Cavern», «Rex's Lair», «Intruder 3» из саундтрека к игре, и вы почувствуете ее атмосферу на собственной шкуре.

В MGS1 наличествует типичный для поп-культуры троп, связанный с учеными, которые хотели работать во благо человечества, но в итоге стали лишь инструментами для создания машины смерти. Таким является Хал Эммерих, и в этом он резко отличается от русского доктора Петровича, который сам хотел заниматься созданием Метал Гира; позже этот риторический прием будет повторен в других частях, но после MGS1 он будет выглядеть уже менее актуально.

Metal Gear Solid – игра, которая многому учит игрока; например, она расширяет наш кругозор, часто отсылая к реальным событиям; возьмем ту же тяжелую гражданскую войну в Мозамбике, еще весьма актуальную в те годы войну в Персидском заливе, договоры СНВ-2 и 3, проблемы курдского народа и прочие мировые события и явления; с помощью игры геймер может узнать что-то новое. Все это весьма важно, потому что, знаете ли, некоторые люди слишком сконцентрированы либо сами на себе, либо (в лучшем случае) также на странах «потенциальных противников»... В MGS1 возросла в сравнении с MG2 роль кодека: различных описаний и пояснений к происходящему в игре стало гораздо больше, и эти описания создают дополнительное погружение в историю.

Характерной чертой игры является долгая эпическая кульминационная концовка, которая мало у кого может оставить ощущение, что казавшаяся поначалу довольно обычной история была рассказана впустую. Подобная концовка будет присутствовать во всех основных частях серии, за исключением одного очень печального случая...

Также следует отметить имеющиеся в игре ремарки касательно России. Не будем их перечислять; в разделе, посвященном обзору сюжета, основные из них упомянуты. На взгляд автора, одни они крайне примечательны и добавляют игре несколько очков вперед.

Персонажи

Личность Солида Снейка нам обсуждать, как ни странно, все еще рано; она претерпит существенную эволюцию в MGS2, поэтому подробно и всеобъемлюще будет рассмотрена в следующей главе наряду с его ближайшим соратником Отаконом. Поговорим об остальных важных персонажах.

Ликвид Снейк

Главный антагонист и «потрясающий человек», как охарактеризовал его Оцелот. Чрезвычайно физически крепкий... и при этом хитроумный и обладающий впечатляющими актерскими навыками – попробуйте так же мастерски выдавать себя за другого человека. Его не берет ни падение и взрыв вертолета, ни взрыв внутри Метал Гира (в кабине которого он сидел), ни падение с его крыши, ни обстрел из пулемета. Воспитан в Великобритании, в связи с чем говорит с заметным британским акцентом. Он – достойная «копия» своего отца и брата. Но сам он так не считает; Солид Снейк победил Биг Босса, и тем самым отнял у Ликвида возможность проявить себя по-настоящему. Также Ликвид полагает, что Солид отнял у него лучшую часть генов суррогатного отца; в силу этих обстоятельств Ликвид одержим жаждой мести. Вместе со своим отрядом «Фоксхаунд» он захватывает Метал Гир и базу на Аляске, на основе чего пытается возродить мечту Биг Босса – государство солдат Аутер Хэвен. Движимый своей природой, он хочет помочь геномным солдатам; однако, генетическая близость к Солиду не мешает ему считать своего «брата» заклятым врагом. Что же, конкуренция и неприязнь между близкими братьями – явление тоже весьма характерное и часто встречающееся.

Ликвид – возможно, не самый идейно утонченный, но зато самый яркий и обаятельный злодей в серии MGS; даже после смерти от ФоксДая такой харизматичный персонаж не мог оставить ее. Он будет присутствовать – правда, в несколько иной, неявной форме – и в прямых продолжениях первой части (MGS2 и MGS4), а юного Ликвида мы увидим в пятой части.

Грей Фокс

Уже знакомый нам по первым двум играм серии Метал Гир Фрэнк Егер – культовый и любимый многими персонаж серии MGS. Почему? Потому что он, будучи кибернетическим ниндзя с мечом, нечеловечески крут! Сам образ Киборга-ниндзи станет для серии классическим. Когда-то он и Солид Снейк были друзьями, и многому учились друг у друга, но в силу обстоятельств разошлись по разные стороны баррикад – Грей Фокс был ярким «псом войны» и принял идеи Биг Босса о «солдатском рае». При всем этом он и Снейк сохранили уважительное отношение друг к другу. Грей Фокс уже дважды сражался против главного героя серии: первый раз, будучи пилотом Метал Гир D (именно так называлась модель Метал Гира из MG2), второй – лицом к лицу на минном поле. После несостоявшейся гибели в финале MG2 и экспериментов над ним он превратился в «узника смерти», ищущего последней битвы со Снейком. Окончательная гибель Фокса в MGS1 – это главный трагический эпизод в игре.

Грея Фокса трудно назвать добреньким человеком – в игре он безжалостно рубит геномных солдат, что можно было бы списать на последствия генетических экспериментов; однако позже мы узнаем, что Грей Фокс когда-то, во время одной из военных зачисток, убил родителей Наоми Хантер, своей будущей сестры. Тем не менее в итоге Грей Фокс приносит себя в жертву, помогая главному герою победить Метал Гир и оставляя тем самым о себе безусловно добрую память.

Револьвер Оцелот

Бодрый старик, отличающийся любовью к револьверам¹⁵¹, а также склонностью к пыткам, поначалу он казался всего лишь обычным членом отряда «Фоксхаунд». Он теряет руку, что несколько ограничивает его возможности; тем не менее в конце игры остается единственным выжившим оперативником отряда. Выходец из советских, а затем российских спецслужб (ГРУ и СВР¹⁵²), преподносящийся как сторонник возрождения России, который в итоге, как оказывается, взаимодействует с самим президентом США. Оцелот – поначалу «темная лошадка», затем – таинственная и зловещая фигура; он – единственный, кто посвящен в суть и во все детали происходящих событий. После диалога, идущего вслед за титрами, он даже начинает претендовать на роль главного злодея.

Оцелот – это одна из центральных фигур серии; он – единственный персонаж, присутствующий во всех основных частях и играющий в них важную роль. Оцелот – это фигура посвященного в суть происходящих событий. Наличие такого героя-трикстера заметно усложняет повествование саги, которое теперь не сводится к простому противостоянию главного героя и его антагониста; в мире игры появляются скрытые силы и механизмы. В MGS1—2 его образ будет в целом злодейским, но в третьей и четвертой части мы увидим его с новой стороны...

Полковник Рой Кэмпбелл

Полковник – заметный, но, несмотря на это, далеко не самый интересный персонаж в серии; тем не менее в MGS1 его характер приобретает глубину. Снейку очевидно, что полковник темнит и поступает с ним не лучшим образом; но, несмотря на это, главный герой называет его своим другом. Почему? Он понимает, что полковник делает все возможное, исходя из обстоятельств, в которых оказался сам. В итоге полковник даже жертвует собой ради спасения Снейка, и его жертва оказывается ненеправильной. Кэмпбелл – верный товарищ героя.

Биг Босс

Легендарный наемник, величайший солдат XX столетия, генетический образец для искусственно созданных Ликвида и Солида, в MGS1 он не присутствует физически, но дух его вездесущ; неслучайно в игре имеется качественный арт Синкавы, изображающий великого лидера Аутер Хэвена. Он предстает в совершенно новом виде: будучи почти явным злодеем в 8-битной дилогии, в MGS1 он не получает никакой «компрометирующей» информации о себе; о нем скорее создается светлая легенда. Он – спаситель курдской девушки под кодовым именем Снайпер Вульф; главный герой Снейк ощущает травму, связанную с убийством «отца»; проект Биг Босса под названием «Аутер Хэвен» несколько раз упоминается в игре и служит убежищем¹⁵³ для исключенных из расслабленного «нормального» общества бойцов вроде Ликвида.

Биг Босс, очевидно, будет заметно присутствовать и в других частях серии.

¹⁵¹ В одном из «необязательных», опциональных диалогов по кодексу мы узнаем, что одна из причин этой любви – низкая начальная скорость револьверной пули, которая приводит к более тяжелым ранениям; предполагается, что так Оцелот причиняет большие страдания своим жертвам.

¹⁵² Служба внешней разведки РФ.

¹⁵³ Убежище – это одно из значений слова «heaven».

Другие персонажи

Остальные персонажи, пожалуй, в меньшей степени заслуживают отдельного описания, хотя все равно запомнились многим игрокам; в общем и целом их портрет представлен в разделе, посвященном обзору сюжета. Важным здесь является то, что практически у всех боссов есть своя роль в истории; дискуссионно невелика она только у Рейвена. Как уже говорилось, такое богатство влияющих на сюжет игры боссов НЕ будет характерно для последующих частей серии; оно сохранится только в MGS2.

Центральным женским персонажем игры является Мэрил (хотя, пожалуй, с ней за это звание может посоперничать Наоми¹⁵⁴, которая весьма важна для общей истории саги); в сюжете ей уделяется довольно большое место. Однако в действительности она является клоном Холли, ничем иным, как привлекательным трофеем для главного героя. Неслучайно упоминавшаяся ранее Анита Саркисян указала MGS1 в числе игр, стереотипно отображающих взаимоотношения между мужчиной и женщиной. Интересно также и то, что Мэрил всего 18 лет, тогда как действие игры происходит в 2005 году, когда Солиду Снейку исполняется 33 года (возраст Иисуса Христа, Спасителя человечества); впрочем, это мало кому бросится в глаза, поскольку Снейк, являющийся величайшим героем, мог бы заслуживать чего угодно... Подтверждением подобного статуса Мэрил является ее полное отсутствие в MGS2 – ее там даже ни разу не упомянут, в отличие от Наоми Хантер и Мей Лин, которых постигнет почти та же самая участь. Конечно, с «женским вопросом» все на самом деле ясно: великий герой в принципе не может быть успешен в личной жизни. Великий герой – это всегда человек «не от мира сего».

¹⁵⁴ Наоми Хантер – это действительно важный для серии персонаж, однако про нее можно сказать не так уж много принципиального, в особенности в идейном плане (поэтому о ней нет отдельной заметки). Она пошла в генетику для того, чтобы узнать о себе; она хотела отомстить Снейку за Фокса и Биг Босса; она работала на некую «третью сторону», о которой мы в подробностях узнаем еще очень нескоро...

Оценка игры и ее наследие

Влияние *Metal Gear Solid* оказалось поистине ошеломляющим; игра произвела колоссальное впечатление на игроков и критиков. Это был не шедевр, это был сверхшедевр и неожиданный мегахит для *PlayStation*: всех потрясли кинематографизм и детализированный сюжет с обилием крутых поворотов, множество интересных находок¹⁵⁵ (взять тот же бой с Психом Мантисом); очень многим полюбили симпатичные персонажи игры. Хидэо Кодзима получил статус великого геймдизайнера и стал игровой знаменитостью. Игра была признана всеми как одна из величайших и наиболее влиятельных игр в истории, она породила многочисленные продолжения и целый культ вокруг себя. В настоящее время наличие сюжета, подкрепленного соответствующей «киношностью», является абсолютным стандартом для всех AAA-игр, но когда-то его не существовало; в том, что игры, хорошо это или плохо, решительно двинулись в этом направлении, главную роль сыграла именно MGS1. При этом продолжения существенно дополняют и переосмысляют сюжет первой части, представив его под новым, неожиданным и интересным углом; но об этом – в соответствующих главах.

С точки зрения автора книги история, рассказанная в игре, является одной из лучших в серии; только вторая часть с очевидностью превосходит ее. Многие с этим не согласятся, но возможное превосходство третьей или четвертой части является весьма дискуссионным. Все это будет подробно обсуждено позднее.

После MGS1 последовало несколько крупных проектов в жанре stealth: *Thief: The Dark Project* (1998), *Deus Ex* (2000), *Hitman* (2000), *Tom Clancy's Splinter Cell* (2002). Не все они были напрямую вдохновлены MGS1 и использовали несколько другие формулы стелс-геймплея, но сам факт последующего развития жанра налицо. Сегодня стелс-элементы присутствуют в самых разных играх.

У оригинального *Metal Gear Solid* есть своя, не самая простая история изданий и переизданий на различных платформах. В 1999 году на *PS1* вышло расширенное издание игры под названием *Metal Gear Solid: Integral*¹⁵⁶, содержащее 300 так называемых VR-миссий (миссий в виртуальной реальности). Эти миссии продлевали геймплейную часть MGS1, предлагая скрытно пройти ряд уровней, опробовать различные виды оружия или даже, что немало важно, побывать в облике киборга-ниндзи. Данные миссии не содержали в себе никакого сюжета, но были позднее особым образом встроены в историю MGS2.

В 2000 году корпорация *Microsoft* издала первый MGS¹⁵⁷ на великой игровой платформе под названием «персональный компьютер»¹⁵⁸. Здесь игра особой популярности не снискала – на ПК тогда были в моде арена-шутеры с «крутой графикой» вроде *Quake 3* и *Unreal Tournament*, а также различные стратегии в реальном времени. Управление в MGS1 не было заточено под мышь и клавиатуру, и игра со своими сюжетными поворотами выглядела гостем из параллельной реальности. Тем не менее в нее вполне можно играть на «стрелочках»¹⁵⁹, и поэтому для тех, у кого нет игровых консолей, эта версия вполне может подойти¹⁶⁰.

¹⁵⁵ Впрочем, многие находки вроде разрушений четвертой стены в действительности базировались на предыдущих работах Кодзимы. Сам Кодзима любит говорить, что многие его фишки были возможны к реализации только посредством медиума видеоигр.

¹⁵⁶ Диск с VR-миссиями издавался отдельно под названиями *MGS: VR Missions* и *MGS: Special Missions* в разных регионах.

¹⁵⁷ В виде упомянутого расширенного издания.

¹⁵⁸ Здесь поклонникам фирмы *Sony* следует напомнить, что MSX2 – это девайс в том числе от *Microsoft*.

¹⁵⁹ Что на порядок неудобнее делать в ПК-версии MGS2 в силу важности в ней вида от первого лица.

¹⁶⁰ В ПК-версии, правда, в большинстве случаев существует проблема, связанная с отсутствием проигрывания видео в крайне атмосферных видеовставках.

А вот в 2004 году случилось, казалось бы, знаменательное событие: на консоли GameCube от Nintendo вышел полноценный римейк первой части, который назывался *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. История и диалоги были полностью сохранены, игра переехала на новый движок родом от MGS2, радикально улучшилась графика и анимация, появилась лицевая анимация, бой между Солидом Снейком и Греем Фоксом ставили профессионалы из азиатского кино... Казалось бы, выбор игры, с которой следует начинать знакомство с серией, является очевидным; желание игроков и разработчиков уйти от низкополигональных колченогих уродцев эпохи PS1 было вполне понятным¹⁶¹. В непосредственной разработке римейка была занята сторонняя студия *Silicon Knights*, имеющая определенную известность по *Blood Omen: Legacy of Kain* (PC, PS1; 1996) и *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (GameCube, 2002).

К сожалению, в результате все оказалось не столь радужным. Ради обновления игры голос Солида Снейка Дэвид Хейтер (David Hayter) нашел средства на то, чтобы собрать оригинальный кастинг игры¹⁶². Это, по идее, должно было пойти игре на пользу, однако озвучка получилась более «бездушной», безжизненной в сравнении с оригиналом. Оригинальный саундтрек также изменили, сделав его несколько менее экспрессивным; в результате пострадала метал-гирная атмосфера, которой также недостает некоторым игровым катсценам (к тому же, в некоторых из них постановщики явно «перебарщивали» с желанием впечатлить зрителя). Помимо прочего, в игре был сохранен общий дизайн уровней, а он не всегда подходил под обновленный геймплей в стиле второй части. Поэтому, увы, для начала следует знакомиться только с MGS образца 1998-ого года выпуска; *The Twin Snakes* – только в порядке «общего развития».

Также в 2009 году игра вышла в цифровом виде на PS3¹⁶³, получив место в разделе «PS One Classics».

На этом о великой *Metal Gear Solid* все, и теперь мы переходим к...

...Лучшей Игре в Care, Гениальной *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.

¹⁶¹ Многие пытались «возродить» MGS1, резко улучшив его графическую составляющую; например, долгое время в игровых СМИ сообщалось о разработке неофициального римейка на движке Unreal Engine, проект которого был закрыт (что, судя по слухам, было связано с давлением со стороны *Konami*).

¹⁶² Актер, озвучивающий Грея Фокса, был заменен, но беда не в этом.

¹⁶³ А также на портативной PlayStation Portable.

Глава 4. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

*...Just as in genetics,
unnecessary information and memory
must be filtered out
to stimulate the evolution of the species.*

Первая часть *Metal Gear Solid* оказалась сверхуспешной игрой, и вопрос о существовании сиквела у издателей даже не стоял. Тем более, что концовка игры сама давала основания для развития истории. Поклонники первой части с нетерпением ждали продолжения приключений Солида Снейка, которое должно было выйти на консоли нового поколения от *Sony*.

Ликвид, этот неубиваемый сукин сын, согласно первоначальной концепции, должен был остаться жив и всплыть где-то на Ближнем Востоке, там и должно было происходить действие игры. Однако со временем по тем или иным причинам¹⁶⁴ от данной концепции отказались и начали проект почти с нуля. В целом разработка второй части заняла около трех лет.

Metal Gear Solid, как нам уже понятно, серия философская (или, на худой конец, экзистенциальная), а *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* – это, вне всяких сомнений, игра, в отношении которой утверждение о ее «философскости» оказалось верным в наивысшей степени; и уже это ставит ее на недостижимую для других высоту.

Игра вышла 13 ноября 2001 года на консоли PlayStation 2 и стала одним из ее первых больших хитов. Ажиотаж вокруг MGS2 был таков, что она в плане продаж стала успешней своей предшественницы, разошедшись тиражом в 7 миллионов копий, что является рекордом для серии. Игра получила оценки критиков, максимальные во всей серии MGS и имеет баснословные 96 баллов на агрегаторе *Metacritic*. Однако аудиторию разделил шокирующий сюжетный поворот, происходящий в начале игры; многим он категорически не понравился, и почти у всех из этих многих он вызвал колоссальное неприятие, разрушающее сколь-нибудь благоприятное впечатление об игре. Впрочем, не будем забегать вперед – вдруг о нем кто-то все еще не знает...

Игра качественно выросла во всех отношениях. Радикально улучшилась графика, и игра превратилась в настоящий фильм, который никому не стыдно показывать. Улучшилась анимация, у персонажей появились полноценные трехмерные лица, наделенные лицевой анимацией, чего категорически не хватало первой части; в результате многочисленные катсцены стали потрясающе кинематографичными (в этом плане MGS2 намного превосходит даже большинство игр, выходящих сегодня, что уж говорить про 2001 год). В игре появился полноценный вид от первого лица, в котором можно было прицеливаться и стрелять из пистолета, что было невозможно делать в первой части. Главный герой обзавелся целым набором новых способностей и возможностей, с которыми можно ознакомиться в главном меню: теперь он мог прятаться в шкафу, делать перекаты, висеть на уступах, делать захваты сзади и использовать захваченную фигуру в качестве живого щита, стрелять из-за угла и многое другое.

Изменился и подход к музыке. В первой части и ранее музыку сочиняла группа композиторов *Konami*; теперь для ее написания пригласили саксофониста и композитора Нориико Хибино (Norihiko Hibino), который написал музыку к трем основным частям серии, а также голливудского композитора Гарри Грегсона-Уильямса (Harry Gregson-Williams). В результате

¹⁶⁴ Говорят, что это связано с политическими обострениями в данном регионе.

саундтрек стал соответствовать пресловутым голливудским стандартам. Можно сказать, что в целом музыкальное сопровождение несколько «повзросло».

Но для автора этих строк самым главным, как ни крути, стало появление по-настоящему глубокой в идейном плане игры. *Metal Gear Solid 2* – это настоящая философская экзистенциальная притча о манипуляции и свободе воли, а также о многом другом. Спектр затрагиваемых игрой тем чрезвычайно широк.

Игра отличилась чрезвычайно сложным сюжетом, который, как принято считать, далеко не каждый смог правильно и полноценно воспринять... что весьма странно. Сюжет действительно очень глубок, захватывающ, но отнюдь не невозможен для восприятия. И сейчас мы с вами в этом убедимся.

Обзор сюжета. Часть 1: Происшествие на танкере

Игра начинается с черного экрана, на фоне которого мы слышим голос Солида Снейка:

«Река Гудзон¹⁶⁵, два года назад...

Мы получили секретную информацию о том, что планируют перевозить новый тип Метал Гира. У нас было дурное предчувствие, но мы не высовывались на холод слишком долго...»

...На первых кадрах игры некий человек под сильным дождем идет по мосту Джорджа Вашингтона в Нью-Йорке. Он курит; на нем надета накидка. Докурив, он бросает сигарету, сбрасывает накидку, после чего включает стелс-камуфляж и эпично, в киношном стиле спрыгивает с моста. При приземлении на поверхность некоего судна, которое оказывается танкером¹⁶⁶, он выходит из стелс-режима и встает из позы, отсылающей нас к фильму «Терминатор». Это – Солид Снейк; также игрок видит наблюдающего за ним Оцелота, который говорит, что все идет «точно по расписанию»...

Змей связывается с Отакон: «Это Снейк. Отакон, как слышишь меня?»¹⁶⁷ Отакон слышит хорошо. «Заставил себя ждать, да?»¹⁶⁸ Я на месте», – говорит герой. Не все идет гладко: при приземлении сломался стелс-камуфляж¹⁶⁹, но Снейк и не рассчитывал полагаться на него. Отакон говорит ему, что быть «в частной организации» не так уж плохо – гарантирована секретность (privacy). Снейк рад тому, что теперь никто не дарит ему «нежеланных подарков¹⁷⁰»; также Змей не скучает по «той болтливой няньке», имея в виду Мей Лин¹⁷¹. Отакон сообщает, что переписывается с ней на тему неких военных гаджетов, которые она ему «сливает». Снейк рекомендует быть осторожным: кто-нибудь об этом рано или поздно узнает...

Здесь персонажи переходят к обсуждению сюжетной завязки. После инцидента на Шэдоу Мозес данные о Метал Гире из-за Оцелота, укравшего диск с данными испытаний, попали на черный рынок, и теперь любая страна, вооруженная группа или даже организация может создать свой Метал Гир¹⁷². Теперь он уже не секретное оружие сверхдержав. Для борьбы с этой угрозой Снейк и Отакон основали собственную неправительственную организацию под названием «Филантропия» (NGO «Philanthropy»), ту самую «частную организацию», которая даже была признана ООН («Признанная, но все равно маргинальная», как говорит Снейк); Солид насовсем ушел из армии США. От некоего информатора, подписавшегося как Э. Э.¹⁷³ – видимо, это Эмма Эммерих (Emma Emmerich), сводная сестра Отакона, – поступила информация о новой модели Метал Гира, из-за которой Снейк и находится сейчас на танкере. Новый Метал Гир – это машина-амфибия, предназначенная для борьбы с другими Метал Гирами; она разрабатывается под руководством Корпуса морской пехоты США.

Текущая задача Снейка – сделать фотографии новой модели Метал Гира, чтобы затем их обнародовать и предупредить людей и правительство о существовании новой угрозы. Но сна-

¹⁶⁵ На этой реке находится город Нью-Йорк.

¹⁶⁶ Следует отметить, что *Snake's Revenge* также начинается с уровня на танкере; между MGS2 и «старой» неканонической игрой серии в этом плане существует странная взаимосвязь.

¹⁶⁷ «This is Snake. Do you read me, Otacon?» – это коронная фраза героя из начала игры.

¹⁶⁸ «Kept you waiting, huh?» – это тоже одна из знаменитых фраз, обращенных в том числе к игроку.

¹⁶⁹ Стелс-камуфляж был отнят разработчиками по понятной причине – его наличие в инвентаре являлось бы настоящим читерством и разрушило бы игровой процесс; в начальную катсцену он был добавлен только «для красоты».

¹⁷⁰ Мы видим неявную отсылку на укол от Наоми, которая будет непонятна непричастному игроку.

¹⁷¹ Мей Лин упоминается пару раз в начале игры, и на этом все.

¹⁷² В прошлой части любая страна могла иметь ядерный проект, а здесь уже целый Метал Гир.

¹⁷³ По-английски – «E. E.», читается как «И И».

чала ему надо отправиться на мостик, чтобы узнать, куда движется танкер. По тому, где находится зона испытаний, Отакон планирует сделать общие выводы о неизвестной новой модели.

Наши герои обращаются к оборудованию, которое с собой несет Снейк; и здесь происходит радикальный поворот к пацифизму, нелетальным действиям в отношении солдат противника. Основным оружием Снейка в игре является усыпляющий пистолет (tranquilizer gun), который не убивает. Игра учит нас им пользоваться: надо целиться точно в голову, тогда противник «отключается» мгновенно; при попадании в корпус он падет далеко не сразу, а при попадании в конечность – еще позднее. В плане геймплея MGS1 в целом воспроизводил геймплей древней 8-битной дилогии: камера «overhead view» (прямоугольный вид сверху), в обзоре которой перемещался герой, ликвидирующий противников с помощью убойного пистолета SOCOM (или, желательнее, просто обходящий их). Начиная с MGS2, металгирный геймплей заключается в основном в стрельбе по головам из усыпляющего пистолета, а также недопущения того, чтобы обездвиженных нами супостатов кто-нибудь увидел. MGS2 – первая игра в серии, которую можно пройти, не убив ни одного противника¹⁷⁴.

Вообще говоря, подобная тенденция наметилась еще в MGS1: для того, чтобы получить высший ранг в игре, который называется Big Boss¹⁷⁵, нужно было пройти ее на максимальной сложности, убив при этом менее 25 человек¹⁷⁶. В это число входили некоторые боссы, четыре солдата на подъемнике, а также еще кое-кто. Тем не менее MGS1 не была полностью ненасильственной, пацифистской игрой. И это – один из принципиальных моментов второй части. «Без пиротехники, Снейк, хорошо? Это тебе не Шэдоу Мозес», – говорит Отакон герою. Видеоигры у непрichастных к ним часто ассоциируются со стрельбой, убийствами и насилием, но не такова MGS2.

Снейк предполагает, что вся ситуация на танкере может быть ловушкой. Он думает, что Отакона могли отследить по его сетевой активности. Отакон же считает, что он достаточно хорош и все в порядке...

Неожиданно на танкере с вертолетов высаживаются русские солдаты. Они нейтрализуют охрану; видимо, их тоже интересует новый Метал Гир. Командует ими знакомый нам по MGS1 спецназовский полковник Сергей Гурлукович.

Дойдя до мостика, Снейк обнаруживает, что место испытаний находится в середине Атлантики, вне зоны действия Второго Флота США. Отакон приходит к выводу, что новый Метал Гир уже готов, а разработал его единолично Корпус морской пехоты...

Неожиданно разговор между героями прерывается, поскольку Снейк замечает девушку-военного; мы слышим разговор, который она ведет по рации, из которого следует, что Гурлукович и Оцелот идут внутрь танкера к «устройству». Отряд девушки заложил взрывчатку, и теперь она должна покинуть судно, ее задание завершено. После того, как Метал Гир будет захвачен, танкер будет уничтожен. Но девушка не хочет покидать отряд, она говорит, что ей больше некуда идти. Из контекста мы понимаем, что девушку зовут Ольга (Olga Gurlukovich), и она – дочь Гурлуковича; в данный момент она является беременной. Поэтому Гурлукович просит, чтобы она покинула танкер на вертолете; но она приказывает вертолету улететь.

В этот момент ее останавливает, подкравшись сзади, Снейк. Он просит ее поднять руки вверх¹⁷⁷ и выбросить оружие. На вопрос о том, кто она, девушка отвечает о себе и своем отряде, что они являются «кочевниками»... Снейк просит ее выбросить висящий у нее на поясе нож, но она отвлекает его вопросом про Нью-Йорк и выстреливает из рукояти... Снейк в самый последний момент уворачивается. Ольга удивлена его способностям и говорит, что должна

¹⁷⁴ С некоторой оговоркой, о которой будет сказано в конце обзора.

¹⁷⁵ Аналогичный ранг уровнем сложности ниже носит название – что бы вы подумали? – «Fox».

¹⁷⁶ Есть и другие требования для достижения этого ранга.

¹⁷⁷ Стоит отметить, что Ольга обладает волосатыми подмышками, которые могут смутить и сбить с толку игрока...

отдать ему должное: от ее выстрела пока еще никто не смог увернуться. Она родом из того самого спецназа.

Ольга – *первый босс* игры. Ее и Снейка разделяет небольшой выступ на палубе, который нельзя перейти; между ними имеются укрытия и препятствия, местами закрывающие взгляд. Ольга совершает пробежки с автоматом и бросает гранаты; во время боя она крайне пафосно заявляет, что была со своим отрядом с детства, и поэтому знает вкус сражений и побед. Если она скрывается за укрытием, всегда можно найти место, при нахождении в котором она будет попадать в прицел; в итоге она, конечно, ничего не может противопоставить легендарному герою – так Снейк побеждает Ольгу, усыпляя ее из пистолета.

После боя к герою неожиданно подлетает небольшое беспилотное устройство, называемое «Сайфером» (Cypher); оно делает снимки Снейка, стоящего на палубе...

Отакон идентифицирует присланное ранее фото командующего захватом танкера – наши герои узнают только сейчас, что это полковник ГРУ Сергей Гурлукович. «Сайфер», фотографировавший Снейка – армейский, а не морпеховский¹⁷⁸; это сбивает с толку членов «Филантропии». Здесь Отакон и сообщает, что данные о новом Метал Гире он добыл не сам, а их прислала Эмма, которую он не видел 10 лет. Вся ситуация действительно может быть ловушкой. «Возможно, я облажался», – признает Отакон. После боя Снейк подбирает пистолет Ольги, являющийся на этот раз вполне летальным оружием.

...В глубине танкера проходит выступление командующего морпехами Скотта Дольфа (Scott Dolph), презентующего новую модель Метал Гира, которая сделает предыдущие модели устаревшими и «создаст новый мировой порядок». Она называется «Метал Гир Рей» (Metal Gear RAY). Морпехи на презентации были закрыты изнутри и не знали о том, что происходит снаружи; Снейк не без проблем добирается до этого места. Отакон говорит герою, что надо сделать четыре специальные фотографии Метал Гира, а также сообщает, что кто-то отслеживает их переговоры; при этом совершенно неясно, кто это. Возможно, это как-то связано с «Сайфером», который ранее сделал фотографии героя. Оказывается, что даже при работе в частной организации секретность не гарантирована...

Снейк делает снимки и отправляет их из специального терминала Отакону – их необходимо закодировать для того, чтобы их не отследили. Речь Дольфа заканчивается; морпехи отдают честь... И в этот момент в общей тишине слышатся чьи-то размеренные шаги; из-за Метал Гира выходит Оцелот, ранее наблюдавший за Змеем с вертолета. Он отмечает речь Дольфа и говорит, что хорошая речь – это признак «хорошего офицера и... лжеца»; «Американцы слишком влюблены в звучание собственного голоса, чтобы говорить правду», – говорит он. Дольф спрашивает его: «Чего ты хочешь? Украсть эту штуку?» Оцелот отвечает, что он не крадет, он лишь возвращает ее... Неожиданно Дольфа захватывает сзади сам Сергей Гурлукович, и он приставляет пистолет к голове американца. Оцелот ведет себя очень уверенно в окружении морпехов; он говорит, что может взорвать танкер одним нажатием кнопки. Сверху спускаются русские солдаты; они снимают «Рея» со ступеней...

«Что ты будешь делать с „Реем“? Продавать на улицах?» – спрашивает Дольф полковника. «Я рос в Снежинске, также известном как Челябинск-70, месте ядерных исследований», – отвечает Сергей. После окончания холодной войны его Родину распродали американцам. «Даже технология, породившая это оружие, является русской, разработанной нами!¹⁷⁹» – Гурлукович выражает resentment, тоску по величию, которую ранее в MGS1 выражал Оцелот. Русский полковник хочет восстановить великую Россию с помощью «Рея»... Но здесь вдруг выясняется, что не таковы намерения Оцелота: он планирует «вернуть» Метал Гир... неким «Патриотам». Дольф, по-видимому, слышал о них, и называет их с помощью странного

¹⁷⁸ US Army и US Marine Corps – это разные подразделения вооруженных сил США.

¹⁷⁹ Подробности по данному вопросу будут приведены позднее в одной из следующих частей.

названия: «Ла-ли-лу-ле-ло!»¹⁸⁰ Как такое может быть?». Начальник морпехов удивлен участием «Патриотов» в этом деле. А Гурлукович разочарован: Оцелот говорит, что никогда на него не работал. «Ты все еще с Солидусом?»¹⁸¹ – спрашивает Сергей. «Пускай Русь-матушка продолжает гнить, мне все равно», – цинично говорит Оцелот; трикстер, когда-то изображавший тоску по СССР, оказался на деле совсем другим... «Когда же ты бросил ее?» – задает еще один вопрос полковник ГРУ. «В годы холодной войны»¹⁸², – следует ответ. Оцелот сообщает, что в Метал Гире имеется всего лишь одно место; он говорит, что Гурлукович с дочерью умрут прямо здесь. Русский полковник разозлен, он толкает схваченного им Дольфа вперед и бросается на злодея... но Оцелот проворен, и он убивает и Дольфа, и Гурлуковича. «Сергей! Похоже, тебе уже давно надо было выйти на пенсию», – говорит inferнальная фигура; после чего она же мгновенно убивает окружающих русских с помощью своего второго револьвера.

Оцелот детонирует взрывчатку, установленную на танкере и советует морпехам спастись; начинается затопление... Сквозь воду к Оцелоту придвигается Снейк. «ОЦЕЛОТ!» – кричит он. Вдруг происходит нечто странное: со стоящим наверху Оцелотом случается припадок; он хватается за руку... (Стоило отметить, что у него теперь целы обе руки.) Игрок видит на экране флэшбэк, связанный с Ликвидом – неужели это он? Мы слышим его голос: «Давно не виделись, брат». Ликвид говорит о себе, что теперь он «уже не так молод». После чего сообщает Снейку: «Ты тонешь во времени. Я понимаю, каково это. Неудивительно, что Наоми пропустила тебя через программу ФоксДая»¹⁸³. Но тут он опять хватается за руку; игрок слышит крик: «Выйди из моего разума, Ликвид!» – видимо, Оцелот хочет, чтобы Ликвид перестал им управлять... но Ликвид продолжает: «Цена физического превосходства»¹⁸⁴ – еще несколько лет, и ты будешь еще одним мертвым клоном отца»; Ликвид же останется жить «через эту руку». «Мы сделаны из старого сырья. Биг Боссу было больше 50 в тот момент, когда были созданы его копии»¹⁸⁵, – поясняет он. Снейк понимает, что Оцелот пересадил себе руку Ликвида...

Солдаты всех армий, российской и американской, массово начинают тонуть. Ликвид Оцелот (Liquid Ocelot) запрыгивает в Метал Гир; он (точнее, «нормальный» Оцелот) – единственный прошедший VR-тренировки для управления им. Снейк эпически становится перед Метал Гиrom. Ликвид говорит, что Снейк все равно не в состоянии управлять машиной, и что наш герой утонет вместе с танкером. Метал Гир оглушает Снейка ударом...

Морпехи стреляют в Метал Гир, в том числе из подствольных гранатометов, но все бесполезно; Снейк же в это время очухивается. Но «Рей» прорезает дыру в танкере с помощью мощного лазера; теперь вода хлынула еще сильнее, и Солид падает глубоко в нее. «Сне-е-е-ейк!!» – кричит Отакон...

...На танкере разворачивается печальная картина всеобщего затопления и утопления; в живых, по-видимому, не остается никого. «Рей» выплывает и выпрыгивает на поверхность судна, которое тонет, словно «Титаник». Но тут все же выплывает наверх и Снейк... «Рей» становится в эпичную позу на обломках танкера. Оцелот – теперь мы слышим именно его голос – видит Снейка и кому-то докладывает о том, что «проблем нет, все идет по плану».

¹⁸⁰ Некое странное наименование, которое будет встречаться по сюжету и далее.

¹⁸¹ Помните Солидуса из финального диалога в MGS1?

¹⁸² См. будущие игры серии.

¹⁸³ Это один из зачинов, объясняющих последующую трансформацию Снейка. С другой стороны, это вроде бы объясняет, почему Солид не умер в MGS1.

¹⁸⁴ С одной стороны, это не совсем прямая отсылка на превосходство доминантных генов Солида, которое было дезавуировано нами ранее. Поэтому лучше понимать это утверждение как утверждение о физическом превосходстве Снейка над Оцелотом.

¹⁸⁵ Здесь мы видим распространенные среди общественности представления о ранней смерти клонов. Наоми пощадила Снейка, по-видимому, потому, что он все равно должен был вскоре умереть. Стоит также отметить, что Биг Боссу в тот момент на самом деле было несколько меньше пятидесяти...

«Рей» совершает зрелищный прыжок в воду и уплывает; Снейк же барахтается в воде весьма далеко от берега и скрывается из нашего поля зрения...

Оцелот кому-то докладывает о том, что у него есть фото Снейка, снятое на месте преступления; «Сайфер», сделавший фотографии, был "весьма полезен". Злодей ждет завтрашних новостей о происшествии на танкере; планы морпехов, связанные с новым Метал Гиrom, были сорваны на неопределенное время... «Да, конечно, мистер президент», – завершает разговор Оцелот¹⁸⁶.

В финале первой главы игрок видит обломки танкера и слышит громкий крик Отакона: «СНЕЙК!!». Но Снейка нигде не видно...

Лирическое отступление о «металгировском абсурде»

Для некоторых людей короткого взгляда, брошенного на любую игру из серии MGS, достаточно, чтобы прийти к выводу, что игра не является «реалистичной», что она является некой странной выдумкой, не имеющей к действительности никакого отношения. В самом деле, какое отношение к «реальной жизни» могут иметь клоны идеального солдата, кибернетические ниндзя, пересаженные руки, через которые в тело вселяется чья-то душа? «Нормальному» человеку совершенно очевидно, что никакого¹⁸⁷.

В целом реакцию непосвященных людей можно иронически сравнить с реакцией нацистов на авангард, в связи с которой была проведена выставка «дегенеративного искусства» в 1937 году, или матерной реакцией Н. С. Хрущева на работы советских авангардистов. Речь здесь не идет о том, что те, кто не воспринимают MGS, аналогичны нацистам; речь идет всего-навсего о восприятии нового, непривычного или непонятного.

До сих пор для «простого человека», воспитанного в привычной ему культуре, основным критерием оценки того или иного произведения является его «аутентичность»; этим, например, объясняется популярность шансона и хип-хопа у населения: как же, тамошние исполнители поют или рассказывают о насущных вещах, а не о какой-то выдуманной чепухе! Искусство должно быть «реалистичным», оно должно быть «про настоящую жизнь», а не про что-то «выдуманное». Здесь стоит говорить о реализме не как о направлении, а как о расхожих народных представлениях о том, что художественная культура должна быть практичной и наиболее корректно и «реалистично» отображающей нашу с вами действительность. Простой человек живет под давлением ценностей, навязанных ему господствующим классом, которые он воспринимает как собственные – об этом будет подробнее сказано ниже.

MGS, конечно, трудно отнести к какому-либо «дегенеративному искусству», но все равно видеоигры как таковые лежат вне традиционных культурных иерархий, вне разделений на «высокое» и «низкое» искусство. В действительности же дело обстоит так, что как будто «оторванные от реальности» произведения вроде игр серии MGS могут говорить о ней намного больше подавляющего большинства самых «реалистичных» творений; либо не столько говорить, сколько посылать в нее важные идейные и мировоззренческие мессиджи в большом коли-

¹⁸⁶ Оцелот, по-видимому, продолжает говорить с президентом (Солидусом), упомянутым в финале MGS1. Здесь стоит отметить речь Скотта Дольфа перед морпехами, в которой он ненароком отмечает, что некие тайные силы после инцидента на Шэдоу Мозес заставили президента по имени Джордж Сирс уйти в отставку...

¹⁸⁷ Между тем, ход с пересаженной рукой возник не совсем на пустом месте; он базируется на еще актуальном для юных лет Кодзимы кинематографе. В связи с первыми успехами в трансплантологии в массовом сознании возникали совсем неподтвердившиеся опасения, связанные с возможностью захвата тела человека другой «душой»; душа, согласно подобным представлениям, расположена не где-то «в ином мире» и даже не в головном мозге, а непосредственно по всему телу. Данный сюжетный поворот может показаться не более, чем чем-то из области абсурда, но на самом деле он имеет вполне понятную функцию – так был возвращен к жизни наш любимый антагонист. Впрочем, этот кунштюк с пересаженной рукой в серии MGS будет позднее неоднократно переосмыслен.

честве, причем делая это на высоком художественном уровне. И со временем мы с вами в этом убедимся.

Обзор сюжета. Часть 2: Станция Big Shell

Новая глава начинается с черного экрана с цитатой:

«...Ученые должны были проделать тысячи вычислений для того, чтобы создать (атомную) бомбу и предсказать последствия ее взрыва. Компьютеры и атомные бомбы, являясь продуктами Второй мировой войны, развивались вместе» (информация из Национального музея американской истории).

Вступление

...Слышен знакомый голос полковника Кэмпбелла: «Снейк, помнишь танкер, затонувший два года назад?» Игрок видит Верразано бридж в Нью-Йорке¹⁸⁸; сегодня 29 апреля¹⁸⁹. «Тогда террористы проделали дыру в танкере, полном сырой нефти». Танкер находился в 30 километрах от Манхэттена. «Твой классический кошмар», – говорит полковник герою. Для ликвидации возникшего нефтяного пятна правительство сначала построило заграждение¹⁹⁰, а затем очистительную станцию, которая называется Big Shell. Работы по очистке все еще не закончились; станция является всемирным символом борьбы за защиту окружающей среды. Мы видим два летящих над океаном вертолета; в них находятся команды «Альфа» и «Браво» «морских котиков»...

Около 6 часов назад станцию полностью захватила вооруженная группа, бывшие члены антитеррористического подразделения «котиков» (Navy SEALs), которое называется Dead Cell; возможно, им помогают российские наемники¹⁹¹.

Команда «Альфа» высаживается на Shell 1¹⁹². Цель «Альфы» – спасти и обезопасить президента. Команда «Браво» должна прикрыть некоего Стиллмана и разоружить взрывчатку C4; об этом говорит голос некоего другого командующего...

Требование террористов – 30 миллиардов долларов¹⁹³; в этот день проводилась спонсируемая правительством экскурсия по Big Shell. «Заложники?» – спрашивает Снейк. Есть некий VIP из организации по защите окружающей среды, а также один человек из правительства – и это сам президент США Джеймс Джонсон¹⁹⁴. Если требования не будут выполнены, террористы угрожают взорвать Big Shell; разлитое нефтяное пятно вспыхнет, превратив берег Манхэттена в ад, и это еще не худший сценарий: хлориды для очистки морской воды могут смешаться с нефтью, и возникнут диоксины в катастрофическом количестве; экосистема берега будет полностью уничтожена, произойдет худшее экологическое бедствие в истории человечества... Теперь ситуация выглядит действительно опасной.

У Снейка есть две цели; первая – проникнуть на Big Shell, обезопасить президента и других заложников. Вторая цель: обезоружить террористов любыми способами. «Команда 10» (Team 10) «морских котиков» также проводит спасательную операцию. Но Змей не участвует в совместной с ними операции: «Фоксхаунд», отряд нашего героя, действует тайно¹⁹⁵; Снейку нельзя дать себя обнаружить...

¹⁸⁸ Здесь, согласно плану, Отакон должен был забрать Снейка после того, как тот сделает фото нового Метал Гира.

¹⁸⁹ Это важная дата; следите за излагаемой историей.

¹⁹⁰ По-английски – oil fence.

¹⁹¹ Мы видим как бы обычный сюжет о захвате базы террористами; но все будет совсем не так просто...

¹⁹² Станция состоит из двух основных структур – Shell 1 и Shell 2.

¹⁹³ Это побольше одного миллиарда в MGS1 будет.

¹⁹⁴ Мы имеем двух заложников, как и в MGS1; все выглядит довольно ordinarily, но это всего лишь начало...

¹⁹⁵ Неужели наш герой – оперативник «Фоксхаунд», как в старые добрые времена?..

Нарушитель

Снейк доплывает до одной из опор (strut) станции; но у героя странная, непохожая на Солида фигура, другой костюм, другой голос, а сам он пока что в маске для дыхания (как и герой в начале MGS1), закрывающей лицо. Охраны не видно; Снейк докладывает, что кто-то проделал дыру в нефтяном заграждении; видимо, сюда пролез некий неизвестный... «Этого не может быть», – говорит полковник; он говорит, что «Команда 10» высадилась на крыше, а не прошла снизу. Кстати, в последующих сеансах связи кодовое имя героя будет другим; полковник утверждает, что это – необходимая предосторожность. Теперь нашего героя зовут «Райден» (Raiden).

Как проникнуть на станцию, Снейк знает из VR-режима: Снейк, то есть Райден, прошел 300 миссий в виртуальной реальности; сейчас он чувствует себя легендарным наемником¹⁹⁶. На Райдене надет новый «умный костюм» (skull suit), который помогает его телу лучше функционировать. Полковник также сообщает, что его частота – 140.85, как и было раньше...

Протагонисту приказывают подняться наверх на лифте, который расположен неподалеку; открыв соседнюю дверь, Райден слышит странные звуки: кто-то активно продирается через охранника. У охранника есть российский автомат АН-94 и гранаты; полковник сообщает, что это, видимо, люди Гурлуковича¹⁹⁷. Воинская группа Гурлуковича должна была работать вместе с захватчиками Шэдоу Мозес четыре года назад; сейчас у них, видимо, заключена сделка с террористами. Они – группа наемников, армия без страны¹⁹⁸ (an army without a country¹⁹⁹).

Пройдя чуть дальше, Райден видит оглушенных охранников и уезжающий лифт, в котором стоит фигура, кого-то подозрительно напоминающая... Герой докладывает, что здесь определенно есть другой нарушитель (intruder). Полковник же говорит, что такая возможность отсутствует. Этот одиночка уложил всех солдат; он хорош, у него есть определенные навыки. Райдену приказывают подойти к терминалу²⁰⁰, чтобы получить карту станции, которая объединится с его солитонным радаром...

Райден подходит к терминалу; игра просит его – то есть игрока – ввести имя, дату рождения и гражданство²⁰¹. Полковник описывает устройство солитонного радара, который работает точно так же, как и в первой части. На этот раз сохранять игру будет новый аналитик, Роуз (Rose); она девушка Райдена, и она называет его Джеком (Jack). Райден неприятно удивлен: ему ее присутствие здесь кажется безумием; полковник говорит, что с аналитиком «Фоксхаунд», который должен был помогать Райдену, случилось некое «происшествие», и Роузмэри (Rosemary) вызвали на замену. Полковник также спрашивает героя, знаком ли он с инцидентом на Шэдоу Мозес; Райден отвечает, что прошел его в виртуальной реальности²⁰². Полковник говорит, что тот инцидент научил «нас» тому, что ключевую роль в экстремальной ситуации играет *воля к жизни* оперативника; Роуз, как девушка героя, должна оказать ему наибольшую поддержку. Полковник просит Роуз называть нового оперативника «Фоксхаунд» Райденом, а не Джеком. «Хорошо», – отвечает ему Роуз. Роуз переходит на частоту Мей Лин (140.96)

¹⁹⁶ Надо сказать, что геймер, прошедший все эти миссии из MGS1, на которые надо затратить очень много времени и сил, именно так себя и ощущает. Это хорошая шутка в начале игры.

¹⁹⁷ Который, вроде бы, погиб два года назад?

¹⁹⁸ Следует понимать, что это не регулярная российская армия, так что русские патриоты могут слегка расслабиться. Кстати говоря, в связи с тем, что MGS2 игра пацифистская, никакой речи о том, что здесь «убивают русских», быть не должно.

¹⁹⁹ Концепция «армии без страны» – важная концепция для будущих (да и прошлых) игр серии.

²⁰⁰ Здесь присутствует шутка: полковник говорит слово «node» (терминал), но Райден слышит его как «nerd» (нерд, ботаник).

²⁰¹ Это вовсе не случайно; но что именно это означает, мы поймем гораздо позже.

²⁰² Райден – это геймер вроде нас с вами, прошедший MGS1.

из MGS1 (там она продолжает называть его Джеком) и спрашивает у героя, какой завтра будет день. Райден отвечает, что 30 апреля, но не он помнит, что же в нем такого особенного. Роуз говорит напоследок, что будет пытаться сделать так, чтобы он вспомнил об этом дне...

Новый герой

Райден поднимается на лифте и снимает маску. *Тут игрок совершенно окончательно осознает, что играет не за Солида Снейка.* Это – радикальный, шокирующий сюжетный поворот, многими поклонниками первой части воспринятый как предательство и издевательство над ними²⁰³. Райден является андрогинным, а значит, местами женоподобным альбиносом с длинными светлыми волосами; для западного геймера он совершенно не выглядит как крутой маскулинный герой боевика; тем не менее он соответствует японским стандартам красоты. Появление такого протагониста было настоящим шоком, у многих оно вызвало крайнюю ярость и неприятие; только представьте себе, что почувствовали геймеры, ожидавшие встречу с крутым и всем полюбившимся Солидом Снейком, и вдруг увидевшие *ЭТО*. Сразу скажем, что до конца игры теперь именно Райден будет единственным игравельным персонажем²⁰⁴. Появление нового «малопривлекательного» героя настолько расстроило некоторых игроков, что они многие годы после выхода MGS2 убежденно считали ее худшей игрой в серии; но со временем это отношение изменилось, и вовсе не потому, что появились заведомо более худшие части... а потому, что второй части было, наконец, отдано должное.

Террористы называют себя «Сыны свободы» (Sons of Liberty²⁰⁵); полковник говорит, что их лидера зовут Солид Снейк. «Герой Шэдоу Мозес?» – шокирован Райден. Становится ясно, что поэтому и был изменен его позывной. Но полковник уточняет, что это не тот Солид Снейк; Солид Снейк погиб в результате затопления танкера, который был взорван им самим. Полковник утверждает, что он никак не мог выжить...

Лейтенант

Райден находится в опоре А (strut A) станции, «морские котики» высадились в опорах В и С. Операцией Райдена командует Пентагон, контролирует ее вице-президент с министром обороны²⁰⁶. Президент должен находиться в опоре В; Райден движется к нему. Тут герою опять звонит полковник и сообщает, что ему удалось перехватить переговоры команды «Альфа». «Котики» вроде бы доходят до президента и достают некий объект (package), но здесь на них кто-то жестоко нападает, после чего связь прерывается... Появляется странное и страшное чувство. Добравшись до опоры В, Райден видит окровавленные трупы «котиков»; последнему из них перерезает горло некий мужчина с ножом, в которого никак нельзя попасть из автомата. Райден видит, как тот пьет кровь одного из трупов; кровососа зовут Вамп (Vamp). Вамп резко перепрыгивает через Райдена, и он уже готов убить его, как тут все же появляется еще один «котик» и спасает героя. Вамп скрывается; затем скрывшийся Вамп атакует «котика», принимаясь к нему и узнает его запах²⁰⁷, но Райден на этот раз спасает военного, схватив лежащий на полу автомат. Злодей, наконец, исчезает...

²⁰³ Но он совершенно неслучаен и будет подробно рассмотрен и обсужден далее.

²⁰⁴ Стоит сказать о том, что впервые MGS2 была представлена в виде демоверсии на диске с игрой *Zone of the Enders* (PS2, 2001), другой игры про боевых роботов от Хидэо Кодзимы. Там присутствовал эпизод на танкере до боя с Ольгой включительно, и никаких предпосылок для того, что у игры будет другой главный герой, не было! Вот вам еще один шедевральный обман от Кодзимы.

²⁰⁵ Это отсылка к истории США: так называлось общество сторонников независимости от Британской империи. Это, опять-таки, вовсе не случайное пафосное название.

²⁰⁶ Почти как в первой части, но в ней присутствовал настоящий президент.

²⁰⁷ Вамп крайне удивлен этому запаху.

«Котик» представляется: «Меня зовут С... Меня зовут Плискин, Ирокез Плискин» (Iroquois Pliskin); он младший лейтенант ВМФ США (lieutenant junior-grade); его озвучивает Дэвид Хейтер. На вопрос Райдена о том, как он здесь оказался, Плискин отвечает, что спустился сюда с вертолета, однако из-под него вылезает мокрица; это выглядит подозрительно... Лейтенант видит костюм героя и спрашивает его, не из отряда «Фоксхаунд» ли он? Райден подтверждает, что он именно оттуда. «Фоксхаунд» был распущен четыре года назад», – говорит Плискин. Все это очень странно. До «Фоксхаунд» Райден бывал на армейских испытаниях сил XXI века (Army's Force XXI trials); там он проходил только VR-тренировки, у него нет реального боевого опыта²⁰⁸. Это разочаровывает Плискина: в реальных тренировках регулярно погибают солдаты, а в виртуальной реальности нет никаких травм и совсем нет страха, который зримо испытывают солдаты в реальном бою... Плискин называет Райдена «пацаном с наномашинами».

Райден докладывает полковнику, что отряд «Альфа» погиб за исключением одного выжившего, а президента, по-видимому, забрали. Командир предупреждает, что никто не должен видеть лицо Райдена, но уже поздно...

Плискин зовет героя посмотреть на убитого капитана ВМФ; у того что-то странное на руке, на ней виден разорванный пополам наручник. Тут лейтенант чуть не падает, у него случается резкий приступ усталости; он говорит, что, наверное, потерял несколько больше пинт крови, чем думал ранее... Райден задает ему вопрос про кровососа. Плискин отвечает, что того зовут Вамп; он румын, мастер ножевого боя; его скорость передвижений нечеловеческая, такого не увидишь в виртуальной реальности. Вамп – член того самого отряда Dead Cell, руководящего захваченной станцией.

Лейтенант продолжает рассказ. Отряд Dead Cell был создан бывшим Президентом США Джорджем Сирсом (George Sears), название отряда отражает его антитеррористическую направленность («мертвая ячейка» террористов). Отряд совершал необъявленные заранее атаки на правительственные комплексы для наилучшей симуляции террористической атаки – это требовалось для обучения VR-солдат в реальных условиях. Но первоначальный лидер Dead Cell внезапно умер в тюрьме, и после этого отряд начал выходить из-под контроля; его члены стали нападать на союзников США и гражданских, около 100 человек погибло в результате «несчастных случаев», организованных отрядом. Шесть месяцев назад отряд уничтожили, и в живых остались только трое... Райден спрашивает, почему же они напали на Big Shell? Плискин говорит, что они «слетели с катушек». Герой задает еще один вопрос – о том, действительно ли Солид Снейк является их лидером. Плискин отвечает, что Снейк погиб два года назад в результате происшествия на танкере, и Снейк был тем, кто этот танкер затопил... «Но ведь он – Легенда!» – удивляется Райден. Плискин говорит, что обычно легенды – сомнительные личности; между героями и безумцами мало разницы. Тело Снейка проверили на генетической экспертизе, он совершенно точно умер. Райден расстроен этим, как и должен быть расстроен игрок...

Станцию охраняют бывшие советские солдаты; сейчас, наверное, они являются наемниками. Big Shell не могут удерживать всего 3 человека, говорит Плискин. Лейтенант интересуется тем, что здесь делает Райден. Почему его толком не проинформировали обо всем? Райден запинается и не может ничего сказать...

Плискин передает Райдену сигареты, но герой говорит на это, что не курит. «Все равно возьми, могут пригодиться», – говорит лейтенант. Также Плискин передает Райдену пистолет SOCOM (летальный). Вдруг по рации слышатся переговоры, отряд «Браво» хочет связаться с «Альфа»; они находятся на соседнем мосту... Слышна стрельба, но «котик» Плискин

²⁰⁸ По игровому экрану видно, что это VR-миссии из MGS1, что является тем еще металгирным кунштюком. Райден – это что-то вроде геномных солдат, воспитанных в виртуальных сражениях.

почему-то не хочет отвечать... Райден удивлен этому. Плискин говорит, что не может пойти на мост, ему надо отдохнуть еще несколько минут. Частота Плискина – 141.80 (как у Мастера Миллера в MGS1); он будет рассказывать нам о станции, а также о членах отряда Dead Cell, то есть предполагаемых боссах.

«Как тебя зовут?» – спрашивает, наконец, Плискин. «Райден», – следует ответ. «Странный позывной», – говорит лейтенант. «Получше, чем скучное имя, данное родителями²⁰⁹», – возражает Райден.

Фортуна

Райден продолжает задание и выходит на мост ВС (расположенный между опорами В и С) и видит, как «котики» из команды «Браво» пытаются обстрелять женщину с мощной пушкой в руках. Женщина хочет, чтобы ее «избавили от страданий», но задеть ее невозможно – все летящие в нее пули отклоняются... Ее зовут Фортуна (Fortune), она – командир отряда Dead Cell. Женщина и Вамп забирают лежащее рядом тело (возможно, это сам президент) и *чемодан*. Фортуна убивает всех подошедших «котиков» одним выстрелом из рельсовой пушки; она разочарована тем, что ей никто не «помог»...

Райден докладывает о том, что отряд «Браво» уничтожен. Полковник говорит, что их вертолеты сбиты – у террористов есть самолет «Харриер 2»²¹⁰. Райдена это пугает, но полковник советует ему успокоиться – террористы просто уже ожидали эту атаку «котиков»; кроме того, раз «котиков» уничтожили, внедрение нашего героя пройдет более гладко. Райден удивлен тому, что вся разворачивающаяся здесь ситуация, по-видимому, является инсценировкой. Полковник советует герою собраться – теперь все задание держится на нем одном; командир говорит об угрозах со стороны террористов – весь восточный берег может быть заражен на поколения вперед... Теперь цель Райдена – удалить установленную на станции взрывчатку, с которой должен был разобраться отряд «Браво». Но протагонист говорит, что он не специалист в таких делах. Отряд «Браво», говорит полковник, взял с собой специалиста по взрывотехнике, который поможет Райдену. Герой же теперь начинает подозревать, что это также соответствует плану проходящей здесь инсценировки-симуляции. «О чем ты говоришь? – возражает полковник. – Иди в опору С и найди специалиста!»

Райден хочет задать полковнику напоследок один вопрос: «Кто такие эти Dead Cell?» Герой видел на станции вампира и женщину, в которую невозможно попасть... Все словно в кошмаре, из которого нельзя проснуться. Тут в разговор влезает Роуз. Райден опять не может поверить в ее присутствие здесь. Полковник говорит, что Райден находится в истинной реальности, и поэтому ему не удастся проснуться... Роуз же заверяет, что будет поддерживать нашего героя в любом случае и в любой ситуации.

Разминирование

Райден идет в опору С и находит там Питера Стиллмана (Peter Stillman), эксперта по взрывотехнике. Тут к ним заходит и Плискин, и он сразу советует Райдену не нацеливать «эту штуку» на всех подряд – Райден нацеливает пистолет сначала на Стиллмана, а затем и на Плискина. Лейтенант опять называет Райдена «пацаном» (kid). Видимо, Райден осторожничает, поскольку ему непросто находиться в таких трудных обстоятельствах; вряд ли сейчас он ощущает себя «легендарным наемником»...

²⁰⁹ Джек – действительно очень обычное имя.

²¹⁰ Известный британский самолет с возможностью вертикального взлета.

Стиллман – старик, которого специально вызвали под эту чрезвычайную ситуацию. Он ушел на пенсию, потому что из-за него взорвалась церковь, и тогда погибло много людей. Он повредил ногу в результате того происшествия, но все равно он – очень крупный эксперт по работе с бомбами, поясняет Плискин. Среди террористов есть его ученик, Фэтмен (Fatman); поэтому Стиллман и находится здесь. Фэтмен – также крупная фигура в данной области; он построил свою атомную бомбу в 10 лет²¹¹.

Стиллман интересуется тем, принадлежит ли Плискин к «котикам»; он не видел его при подготовке к заданию... Плискин, слегка запнувшись, отвечает, что он из другого отряда. Стиллман спрашивает имя Райдена и отмечает, что оно весьма странное; также Питер говорит, что здесь есть еще один выживший – это некий инженер, на вид худой парень. Он высадился вместе с «котиками», но его не видели после того боя; этот инженер назвал себя создателем системы безопасности станции Big Shell. Он должен помочь обойти ее. Райден же об этом ничего не слышал...

Поскольку отряд «котиков»-специалистов уничтожен, бомбы теперь придется обезвреживать Плискину и Райдену, а консультировать их в этом деле будет Стиллман. С героем связывается полковник; Райден волнуется – у него нет опыта в таком деле. Полковник говорит, что для волнения нет причин – ему помогает лучший специалист, надо лишь следовать его инструкциям. Райден спрашивает насчет инженера, пришедшего с «котиками»; Полковник о нем ничего не слышал. Герою он советует сосредоточиться на задании: террористы могут нанести ответный удар за провалившуюся ранее атаку «котиков». Роуз уверяет, что Джек справится. Полковник говорит, что хоть у Райдена и нет опыта работы с разминированием бомб, зато он имеет соответствующий опыт с С4²¹².

Стиллман сообщает, что им не надо будет по-настоящему разминировать бомбы, надо будет лишь охладить взрыватели, это гораздо проще. Он дает герою ионный спектрометр, с помощью которого можно почувствовать «запах» С4; спектрометр поможет найти взрывчатку. Райден резонно предполагает, что Фэтмен может использовать другое вещество, не имеющее «запаха»; Стиллман утверждает, что знает стиль Фэтмена: каждую бомбу тот помечает своим одеколоном; датчик Стиллмана также учует его. Питер говорит, что Фэтмен религиозно следует своим правилам; здравый смысл – не его сильная сторона. С ним обращались, когда тот учился, не очень хорошо, его называли «fat cat»²¹³; тогда, возможно, у него и начались проблемы. Стиллман говорит, что не научил его самому важному – что существуют вещи, которые надо уметь забывать; надо только понять, какие именно... Питер сожалеет тому, что учил его лишь навыкам работы.

Фэтмен также оставил большую кучу С4 в опоре С, где сейчас находятся наши герои; Питер уверен в этом. Разрушение – это определенная идеология; станция Big Shell состоит из двух гексагональных (шестиконечных) структур, и в каждой из них должен быть склад С4 для того, чтобы подрубить целостность всего строения. Также должно быть по 6 бомб в каждой опоре, которых также имеется по 6 штук вокруг каждого ядра²¹⁴. Плискин рекомендует пацану-Райдену заняться разминированием Shell 1, а сам он берет на себя вторую структуру. Стиллман также хочет заниматься этим, несмотря на сломанную ногу; он утверждает, что здесь «идет война»... Его убеждают сесть и раздавать инструкции. Он в итоге соглашается; но у него все

²¹¹ Выглядит бредово, конечно, но что поделаешь... Кстати, «Fat Man» («Толстяк») – это название бомбы, сброшенной на Нагасаки 9 августа 1945 года; по слухам, отсюда и происходит имя Фэтмена.

²¹² В VR-миссиях к MGS1 были миссии, связанные с С4; а вот VR-миссии по разминированию появятся только в MGS2.

²¹³ Это устойчивое выражение обозначает богатого человека, но на самом деле здесь имеется в виду прямое значение – «толстый парень».

²¹⁴ Опоры А, В, С, D, E, F вокруг первого ядра (Shell 1), и опоры G, H, I, J, K, L вокруг ядра Shell 2. Все зоны вокруг первого ядра будут доступны в ходе игры, а вот в некоторых зонах во второй структуре нам так и не удастся побывать.

равно остается предчувствие опасности. «Who dares, wins²¹⁵», – говорит Плискин; уходя, он говорит «Semper fi²¹⁶». Стиллман начинает подозревать, что лейтенант не «котик» – это девиз морпехов.

Обычно командиры отрядов «котиков» остаются «наверху» и отдают приказы через наушники бойцов; «офицеры-котики» не находятся непосредственно на поле боя. «Who dares, wins» – это лозунг британского спецназа SAS (в котором, как мы помним, воспитывался Ликвид). Райден начинает подозревать, что Плискин принадлежит к террористам; взрывотехник говорит в ответ, что это вряд ли так. «Если кого и можно подозревать, то я бы поставил деньги на тебя», – говорит Стиллман. «Я...» – Райден запинается и не может продолжить...

Райден и Плискин занимаются заморозкой бомб; но весьма подозрительно то, что все они находятся вне тех мест, в которых их стоило бы размещать для эффективного уничтожения базы: в женском туалете, в «Харриере» на крыше... К тому же, найденные бомбы весьма небольшие; это странно и выглядит непохоже на Фэтмена; логика его действий неясна...

Во время разминирования Райден находит говорящую по телефону знакомую нам Ольгу Гурлукович. Голос по ту сторону трубки говорит, что позаботился о некоей «раздражающей мухе» (возможно, речь идет о тех самых двух вертолетах Navy SEALs); Ольга докладывает о том, что видела здесь странного ниндзю с мечом. «Не солдат-тэнгу²¹⁷ ли это из Арсенала?» – спрашивает голос. Ольга отвечает, что уж она бы заметила разницу... Также Ольга хочет кое-что рассказать, но ей, наверное, не поверят – она видела кого-то, прячущегося в картонной коробке на мосту к Shell 2!²¹⁸ Голос отвечает, что видел использующего такой трюк раньше; на том мосту теперь собираются установить ловушки...

Райден подкрадывается к Ольге и говорит ей: «Замри! Ты из Dead Cell?». «Конечно, нет», – отвечает Ольга. «Брось оружие!» – приказывает Райден, но Ольга делает впечатляющее боковое сальто и скрывается... После этого Райден связывается с Плискином. Герой сообщает, что видел женщину-солдата. Лейтенант отвечает, что, должно быть, это Ольга Гурлукович; откуда он это знает? У Плискина был брифинг перед заданием. Он подтверждает, что она не из Dead Cell, и она является командиром российских наемников после смерти Гурлуковича; эти наемники патрулируют базу. Будь осторожен, она – сильный противник, предупреждает Плискин.

Далее Райден выходит на мост EF; здесь звучит *знакомый* звонок от неизвестного информатора:

Неизвестный: Будь осторожен! Вокруг тебя находятся мины «Клэймор»!

Райден: Кто это?

Неизвестный: Стелс-мины «Клэймор», невидимые невооруженным взглядом. Используй миноискатель.

Райден: Представься.

Неизвестный: Зови меня Диптроут.

Райден: Диптроут? Из Шэдоу Мозес?

²¹⁵ В переводе – «Тот, кто смел, тот победит».

²¹⁶ Лат. «всегда верен» (semper fidelis).

²¹⁷ Тэнгу – демоническое существо из японских легенд.

²¹⁸ Вот это прикол! Отметим, что ко второй структуре направился Плискин.

Неизвестный: Тогда Мистер Х.

Райден: Теперь Мистер Х, да? Почему было важно, чтобы я звал тебя Диптроутом?

Неизвестный: Не думай об этом.

Райден: Почему ты связался со мной?

Неизвестный: Давай скажу, что я – один из твоих фанатов²¹⁹.

Райден спрашивает полковника насчет Мистера Х; полковник такого не знает, и, к тому же, разговор с этим информатором шел не через пакетную передачу²²⁰. Неизвестный называл себя Диптроутом; мог ли это быть?.. «Это невозможно», – говорит полковник; Грей Фокс использовал этот псевдоним в Шэдоу Мозес, но Серый Лис мертв... все это может быть вражеской ловушкой. «Будь предельно осторожен», – советует Райдену полковник.

Через некоторое время герою звонит Роуз. «Помнишь ли день, когда мы впервые встретились?» – спрашивает она. Райден отвечает, что занят; Роуз извиняется... тут Райден все же говорит, что помнит²²¹; он встретил ее сразу после того, как переехал в Нью-Йорк. Как-то раз перед Федерал Холлом пара туристов из Японии спросила, на какое здание залезал Кинг-Конг в известном фильме; Роуз ответила им, что, наверное, на здание Крайслера. Тут в разговор влез Джек и сказал, что на Эмпайр Стейт; он добавил, что здание Крайслера было в «Годзилле». Они начали спорить друг с другом и напрочь забыли о туристах... Потом они пошли в Музей небоскребов для того, чтобы вспомнить правильный ответ; они спорили всю дорогу через Баттери Парк, и все впустую – музей оказался закрыт; они разошлись. Но затем чудом встретились на работе – оказывается, они работали в одном и том же месте. В ту ночь они поднялись на Эмпайр Стейт; их переполняли чувства, и им уже было без разницы, кто тогда был прав. Той ночью они посмотрели «Кинг-Конга» несколько раз и не спали до утра; если бы не то совпадение, они бы не встретились... Роуз извиняется, что отняла у Джека время.

Райден обезвреживает бомбу в опоре А, сразу после чего герою звонит Плискин; он проверил низ опоры Н по совету Пита. Стиллман просил Плискина осмотреться – что-то здесь явно не так; в результате обнаружилась большая куча С4, как и говорил Пит. Эта куча и может причинить серьезный урон станции. Действительно плохая новость состоит в том, что ее не «чувствует» ионный спектрометр; куча хорошо запечатана (чтобы пресечь испарение наружу молекул, дающих «запах»), и у нее совсем нет запаха одеколona... Похоже, что Фэтмен обманул Пита. То, что Плискин ее нашел – это чистая удача. Но есть ли где-нибудь другие бомбы? Стиллман говорит, что пойдет и узнает все сам. «Вы не можете ходить достаточно быстро», – говорит ему Райден. «Здесь что-то не так», – утверждает Стиллман; он все же пойдет за бомбой. Он на самом деле может ходить и даже бегать... Пять лет назад по вине Стиллмана взорвалась церковь, и погибли дети, игравшие рядом с ней; он чувствовал вину за свою ошибку и притворился хромым для того, чтобы скрыться от возмущения публики. Он не мог смотреть в лица семьям погибших; это притворство превратило жизнь Питера в ад... Плискин «забылся» об охранниках в опорах G и H, и теперь Стиллман сможет пройти туда.

Райден замораживает последнюю бомбу. «Хорошая работа, парень. Ты намного впереди меня. У меня осталась еще одна», – говорит ему Плискин. В это время Питер добрался до скоп-

²¹⁹ Вот те на! Не стоит говорить, к чему отсылает этот диалог.

²²⁰ Burst transmission; в MGS1 Ниндзя также не использовал ее для контактов со Снейком.

²²¹ Здесь музыка сменяется на романтическую.

ления С4; он говорит, что и в опоре А из Shell 1 должна быть такая же куча, необходимая для ее разрушения. Если разрушить всего по одной из шести опор в Shell 1 и Shell 2, то все строение разрушится на части. У Стиллмана есть детектор, чувствующий С4 без «запаха»; он работает на основе нейтронного сцинтиллятора и детектора водородной бомбы. Райден должен забрать свой детектор. Во время разговора Плискин останавливает последнюю бомбу, и тут до Питера доходит, что это ловушка – большие бомбы внизу опор активируются тогда, когда остановлены все маленькие. Райден должен идти к своей большой бомбе внизу опоры А, счетчик – 400 секунд²²² – уже пошел.

Райден добирается до лифта, в котором он должен спуститься в низ опоры; тут ему звонит Стиллман. Он пришел к выводу, что Фэтмен знает его фишку – микроволновый датчик приближения; но Питер не учил его этому. Видимо, Фэтмен его намного превзошел... Осталось всего 30 секунд, Плискин должен покинуть опору Н немедленно, как говорит Стиллман. Напоследок Питер настоятельно рекомендует Райдену использовать охладитель на максимально возможном расстоянии; он знает, у героя все получится... Здесь происходит взрыв, и связь с экспертом по взрывотехнике прерывается...

Райден нейтрализует бомбу и докладывает полковнику об этом; они сожалеют о потере Стиллмана. В результате того взрыва образовались повреждения: вроде бы труба для направления загрязненной морской воды разрушена, центральная часть Shell 2 затопливается. Также взрыв поджег слой нефти на поверхности; токсины пока что не образуются, поскольку химические вещества остаются в своих сосудах в целости. Полковник говорит, что Shell 1 не была повреждена, но цена тому оказалась высокой... Цель Райдена теперь – спасти президента.

...Затем нам опять звонит полковник. Он сообщает, что террористы ответили на обезвреживание бомб – выстрелом в голову был убит заложник. Его убили на крыше специально для того, чтобы это смогли засечь; все очень четко зафиксировал спутник. Теперь они будут убивать по одному заложнику каждый час. Цель Райдена – спасти президента, но Райден хочет спасти всех; Роуз советует ему быть разумным – нельзя всех спасти в одиночку... Райден намекает, что Плискин может ему помочь. Полковник сообщает, что Плискин выключил радио и не выходит на связь. «Я не могу выполнить это задание в одиночку», – говорит ему Райден; полковник отвечает, что «этот человек не был включен в симуляцию. Он не является фактором в этом задании». «Полковник, что вы имеете в виду?» – спрашивает герой. «Твое задание должно развиваться согласно только твоим собственным действиям», – следует ответ. Райден спрашивает о том, проведут ли «котики» вторую попытку. Ее даже не начали планировать, как сообщил полковник; сейчас Райден – их единственная надежда. Он должен подняться наверх и спасти президента...

Поднимаясь, Райден наталкивается на Фортуну; она просит его выйти и убить ее так же, как «он» и убил ее отца ранее... но тут она видит, что Райден – это не «он». Может, Райден все же подарит ей смерть? Фортуна говорит, что удачлива только в войне и ни в чем другом; она – второй босс в игре (и первый у Райдена). Но это не совсем битва с боссом: Райдену надо просто скрываться за преградами, уклоняясь от выстрелов ее рельсовой пушки.

Во время боя герою звонит полковник и сообщает, что Фэтмен связался с ними напрямую. Он заложил бомбу на вертолетной площадке и ждет именно Райдена; ранее он убил Питера и теперь пришел за нашим героем. «Зачем?» – спрашивает Райден. «Откуда я знаю?» – отвечает командир. Счетчик времени уже пошел... Кроме того, у Фэтмена есть некая своя мотивация, не такая, как у Dead Cell. Полковник также сообщает, что Райден может не ждать подкрепления, все придется делать ему одному...

К Фортуне приходит Вамп; он говорит, что возьмет Райдена на себя. Фэтмен вышел из-под контроля, толстяк действительно собирается все взорвать, что не соответствует их плану.

²²² Данное значение зависит от уровня сложности.

Зачем он это делает, неясно, но теперь он обычный сошедший с ума подрывник, потерявший верность «командиру Джексон»²²³. Фортуна сообщает Вампу о Райдене, что это не «он», и что она ожидала от него большего; она «передает» Райдена Вампу... однако герой делает выстрел, и пуля, странным образом отклонившись от Фортуны, протыкает живот и голову Вампу, который падает замертво... Фортуна горюет над его телом и сетует на свою «неудачливость», а также на потерю близких; видно, что у нее с Вампом особые отношения. Райден аккуратно проходит мимо скорбящей Фортуны и скрывается в лифте... Тем временем, раны на Вампе неожиданно заживают. Он, как ни в чем не бывало, совершенно цел и невредим. Неужели он, словно граф Дракула, является бессмертным?

Толстяк

Райден добирается до вертолетной площадки и встречает Фэтмена; тот рад тому, что Райден дошел до него. Толстяк говорит, что сейчас начнется «вечеринка», ведь взрывы – это столь яркий конец всему... Райден же возражает ему тем, что в случае разрушения станции Фэтмен не получит выкуп. Фэтмен смеется в ответ – ему совсем не нужны деньги, ему нужна геро-стратова слава разрушителя знаменитой станции Big Shell; единственная причина, по которой он помогал террористам, заключается в том, что они дали ему возможность победить самого Питера Стиллмана...

Фэтмен – *третий босс*. Выглядит он несколько абсурдно: толстяк в тяжелом костюме сапера, которого для мобильности создатели игры поставили на роликовые коньки; отличительной особенностью личности Фэтмена является то, что он крайне тщательно ухаживает за своими руками (об этом рассказывает Плискин). Босс ставит бомбы, которые Райден должен успевать охлаждать, иначе наступит game over...

Перед смертью поверженный Фэтмен сообщает о самой большой бомбе, которая находится «очень близко». «Смейся и толстей!»²²⁴ – говорит он перед своим концом; бомба оказывается прямо под ним...²²⁵

Полковник говорит после боя следующую фразу: «Хорошая работа, Райден! Одного из главных инструментов воздействия на нас больше нет». Райден говорит, что Фэтмен, по-видимому, не знал о выкупе. «Я бы сказал, намеренно скрыл об этом», – отвечает полковник. У Фэтмена совсем другое происхождение и иная мотивация в сравнении с другими террористами...

Тем временем, заложники и президент все еще находятся в опасности. «Спаси президента!» – в очередной раз говорит полковник, добавляя, что герой не был в центральном ядре станции, и что можно поискать там... Тут, словно по телефону, звонит звонок; полковник не хочет «оставаться на линии», он говорит, что «лучше сохранить наше присутствие в тайне». Звонит Плискин; у него дела идут не очень хорошо: он был в отключке некоторое время. Как же ему удалось выжить? Ему немного помог некий друг... В Shell 2 случилась беда: нанесен существенный урон опоре Н. Райден спрашивает у лейтенанта, как обстоят дела с токсинами; Плискин отвечает, что никогда не слышал о такой угрозе... это удивляет Райдена. Герои говорят о заложниках; на станции нет спасательных лодок, единственный способ их спасти – это использовать вертолет. Но заложников, согласно разведке, здесь около 30 человек, и их нельзя перевезти за один раз; к тому же, у врагов есть «Харриер», и в таком случае перелет немислим... У Плискина есть товарищ, который может управлять вертолетом; он – хороший парень.

²²³ Речь идет о Фортуне, ее полное имя – Хелина Дольф Джексон (Helena Dolph Jackson).

²²⁴ «Laugh and grow fat!» – цитата из сборника текстов и песен для традиционного уличного кукольного театра «Панч и Джуди»

²²⁵ Это небольшая игровая загадка, игрок должен догадаться оттащить Фэтмена; в решении загадки его могут проконсультировать помощники.

Лейтенант говорит, что представит его позднее. Райден сообщает, что «Харриера» нет на станции, он куда-то улетел; летать сейчас очень опасно... Герой говорит, что президент по своему приоритету теперь находится на вершине списка в этом задании, и что лейтенант обязан его спасти; Плискин же отвечает, что соответствующий приказ есть у Райдена, но не у него самого. «Увидимся позже», – прощается он...

...Метал... Гир?

Райден собирается спуститься с вертолетной площадки, на которой проходил бой с Фэтменом, но тут на него неожиданно выпрыгивает Киборг-ниндзя. Его облик похож на облик Грея Фокса из MGS1, но не копирует его. Ниндзя говорит голосом неизвестного информатора Мистера Х: «Ты прошел испытание с блеском» («You passed with flying colors»). «Представься», – говорит ему Райден. «Я – такой же, как и ты. У меня нет имени²²⁶» – говорит Ниндзя; Райден может называть его Мистером Х, если хочет. «Ты работаешь вместе с „Фоксхаунд“?» – спрашивает протагонист. «Ни враг, ни друг²²⁷. Всего лишь посланник от Ла-ли-луде-ло²²⁸», – следует ответ. Ниндзе было приказано прикрывать Райдена и предоставлять нужную информацию. Но кем приказано? Ниндзя молчит... «Почему бы тебе не представиться?» – опять спрашивает Райден. «Тебе этого не нужно знать», – говорит Ниндзя. Вместо этого Ниндзя скажет то, что ему знать нужно: местоположение президента, а точнее, человека, который знает, где находится президент. Этот человек – Эймс (Ames), агент спецслужб; его держат вместе с остальными заложниками. Он глава президентского отдела безопасности. Райден говорит, что не может доверять Ниндзе; Ниндзя же отвечает, что у Райдена нет выбора, ему остается только принять все на веру...

Заложники находятся в конференц-зале этажа В1 в ядре Shell 1. Ниндзя не видел Эймса в лицо; возможно, Эймс даже не мужчина. Его надо вычислить по биению кардиостимулятора; для этого надо использовать специальный микрофон. Ниндзя также дает Райдену вражескую униформу; без нее нельзя пройти в ядро, поскольку этому мешает камера наблюдения, которую нельзя обойти. Райдену он советует поспешить – Мистер Х сообщает, что у террористов *есть ядерная боеголовка*; Райден шокирован. «Ты не находишь их столь длительное присутствие здесь необычным?» – риторически спрашивает Ниндзя. Хоть у них и находится в заложниках сам президент, бежать им со станции совершенно некуда. Райден говорит, что у них должен быть код доступа к боеголовке, без него она бесполезна. Ниндзя опять шокирует его: у террористов *есть код*. Райден должен был видеть капитана ВМФ с оторванной половиной наручника. Другая половина – в ядерном чемоданчике, который забрали террористы. Райден интересуется, зачем сюда принесли ядерный чемоданчик; Ниндзя говорит, что «они» были должны принести. Big Shell – это никакая не очистительная станция; ядерные боеголовки здесь были *с самого начала*; здесь все не такое, каким кажется. Ниндзя в третий шокирует нас: это место – прикрытие для *Метал Гиры*, который хранится здесь; здесь находится научно-исследовательский центр разработки нового Метал Гиры. «Что здесь, черт возьми, происходит?» – спрашивает Райден. «Ха-ха, спроси у Эймса», – отвечает Ниндзя...

Напоследок Ниндзя передает Райдену сотовый телефон и говорит, чтобы тот включил вибрацию на игровом контроллере. «Зачем мне мобильник?» – спрашивает Райден; но не успел он оглянуться, как Ниндзя исчез... «Полковник, кто это был?» – задает вопрос герой. Полковник отвечает, что Ниндзя не один из «нас», *такого нет в «Фоксхаунд»*...

²²⁶ Цитата из MGS1.

²²⁷ Еще одна цитата из первой части.

²²⁸ «Ла-ли-луде-ло»? Их упоминал Дольф во время происшествия на танкере.

Райден: Он сказал, что на станции хранится новая модель Метал Гиры.

Полковник: *В первый раз об этом слышу.*

Райден начинает подозревать полковника в утаивании информации; командир же утверждает, что он абсолютно честен. Полковник собирается проверить слухи о Метал Гире, но главное сейчас – найти президента. «Значит, вы верите Ниндзэ?» – спрашивает Райден. «У нас нет альтернатив», – говорит ему полковник...

Агент из РУМО

Райден проникает в 1-й этаж ядра Shell 1. Ему звонит Роуз: она нашла информацию о Солиде Снейке; он был эксгумирован для теста ДНК. Нет сомнений, это он самый; правда, у трупа отсутствует правая рука. Значит, лидер террористов – самозванец... но в общем и целом Райден разочарован: он мечтал когда-нибудь встретить легенду во плоти.

Райден находит Ричарда Эймса (Richard Ames), сидящего среди других заложников; Оцелот по камере наблюдения замечает их контакт. Эймс сообщает, где находится президент. Райден беспокоится за президента – может, его убили, как одного из заложников недавно? Эймс удивлен такому предположению – он не видел ничего такого; тем более, что вне зависимости от того, как они поступают с заложниками, они не тронут президента – дело здесь в ядерном чемоданчике. Для запуска нужны физиологические данные Президента, а также его ДНК – они составляют биометрический пароль к ядерной боеголовке; при этом параметры физиологического состояния Президента должны быть стабильны, Президент должен нажимать на «красную кнопку» по доброй воле. Эймс подтверждает, что здесь находится новый Метал Гир, и чемоданчик активирует его. Райден интересуется, по какой причине пришлось держать Метал Гир на внебереговой станции. «Они тебе ничего не сказали?» – задает ответный вопрос Эймс; по его словам, все было спланировано с самого начала: затопление танкера, разлив нефти, все остальное... Станция Big Shell построена специально для разработки нового Метал Гиры; проходившая здесь инспекция должна была проверить ход работ...

Здесь Эймс замечает «Снейка» – так он его называет – через окно соседней комнаты. «Снейк», который выглядит как седой мужчина в мантии, подходит к Оцелоту; Райден подслушивает их разговор с помощью микрофона. Оцелот говорит, что Фэтмен мертв; «Снейк» отвечает, что это неважно, «нам самим» надо было от него избавиться. «Почему он предал нас?» – спрашивает Оцелот. «Кто знает?» Они (Dead Cell) – кучка безумцев, как говорит ему «Снейк». Оцелот полагает, что Фэтмен мог работать на «Них», такую возможность нельзя исключать... он вспоминает нарушителя, человека в спецкостюме²²⁹ (sneaking suit). «Повелитель» (King – так «Снейка» называет Оцелот) говорит, что отряд «Фоксхаунд» был распущен четыре года назад; наверное, этого нарушителя прислали... «Патриоты»²³⁰, – предполагает он. «Повелитель» интересуется уроном, нанесенным Shell 2. Оцелот говорит, что система циркуляции загрязненной воды повреждена, идет затопление; мост между двумя станциями заминирован (о чем договаривались с Ольгой ранее). «Король» («Снейк») интересуется, как обстоят дела с президентом. Оцелот отвечает, что пароль к чемоданчику введен; через час нужно подтверждение, и после этого работа президента будет сделана. «Повелитель» спрашивает, как идут дела с активацией некой «системы» (unit); Оцелот отвечает, что она почти завершена; коды введены, некая девушка должна запустить ее. «Обычный метод?»²³¹ – спрашивает его

²²⁹ Речь, видимо, идет о Райдене.

²³⁰ Здесь же их называют «Ла-ли-лу-ле-ло», которые упоминались ранее.

²³¹ Здесь имеются в виду пытки.

«Снейк». Оцелот говорит, что в данном случае ему в общении с девушкой помогут препараты (drugs). «Осталось всего несколько шагов до Аутер Хэвена²³²», – говорит «Снейк» в итоге; видимо, он хочет реализовать ту самую «утопию» Биг Босса?..

К ним заходит Ольга; она спрашивает у «Шалашаски», кто такой этот Киборг-ниндзя, но Оцелот утверждает, что не может даже предположить... «Как насчет тебя?» – она подозревает его, но Оцелот просит Ольгу не сеять подозрений где ни попадя; теперь она обвиняет его в смерти отца. «Прошло два года, Ольга. Успокойся», – говорит ей Оцелот. Ольга читала дело о Шэдоу Мозес, и она знает, что Ниндзя – не один из ее людей. «Если ты продал нас, я тебя убью!» – угрожает Ольга. «Сергей был моим лучшим другом», – убеждает ее Оцелот. «Снейк» говорит им, чтобы они перестали пререкаться – он сдаст их в случае неповиновения; их не будет терпеть никакое правительство, их отправят на самые грязные «мокрые дела»; им больше некуда податься...

Вдруг с Оцелотом случается легкий приступ; он считает, что это практически месть со стороны Ликвида. «Мы столько потратили на операцию в Лионе, и все ради этого», – раздраженно говорит «Снейк». Оцелот отвечает ему, что никогда не доверял французам... Здесь творится что-то неладное, приступы участились, видимо, из-за присутствия «этого человека»²³³. Разговор заканчивается, «Снейк» передает полномочия Оцелоту, а сам идет позаботиться о «нарушителе»...

«Это действительно Солид Снейк?» – спрашивает Райден Эймса. Агент говорит, что так он сам о себе утверждает. Солид Снейк в действительности погиб, но он присутствует на Big Shell; значит, либо он выжил, либо их двое. «Двое?» – спрашивает Райден. Но ведь это невозможно... Райден сообщает, что ввод пароля завершен; президент должен был находиться в состоянии доброй воли... значит, президент сотрудничает с террористами? «Да», – отвечает Эймс. Возможно, президент устал быть марионеткой... «Но это неумный шаг – предавать нас»²³⁴, – говорит Эймс. Райден должен действовать – террористы могут запустить ядерную боеголовку!

Райден: Запустить? Но до крайнего срока выкупа еще далеко!

Эймс: Какого выкупа?

Райден: 30 миллиардов долларов наличными!

Эймс: Хватит лепетать, их целью с самого начала являлся ядерный удар!

«Террористы хотят убить миллионы людей?» – спрашивает Райден. Эймс отвечает, что это не так; произойдет взрыв на большой высоте, возникнет электромагнитный импульс, который повредит всю находящуюся в его окрестности электронику. Мощность импульса равна 50 миллиардам мегаватт. Один из главных участников мировой экономики, Нью-Йорк, останется; в результате может начаться глобальная экономическая депрессия, полагает Райден. Но, согласно Эймсу, план террористов состоит не в этом: они хотят «освободить» Манхэттен, отключить его от Сети и создать своего рода «республику»; поэтому они и называют себя «Сыны свободы»...

²³² А вот и тот самый Аутер Хэвен...

²³³ Хм, кто же этот человек, который пробуждает Ликвида?..

²³⁴ Президент кого-то предал, некую сторону, которую представляет Эймс. Но кто же это?..

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.