

С ХИДЕО КОДЗИМОЙ

любая игра – это игра

с подвохом

# ГЕНИЙ НАНОСИТ



# ОТВЕТНЫМ УДАР

ХИДЕО  
КОДЗИМА

И ЭВОЛЮЦИЯ

METAL GEAR

ТЕРРИВУЛФ

Продолжение книги «КОДЗИМА – ГЕНИЙ»



БОМБОРА  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Терри Вулф

**Гений наносит ответный  
удар. Хидео Кодзима и  
эволюция METAL GEAR**

«ЭКСМО»

2020

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

## **Вулф Т.**

Гений наносит ответный удар. Хидео Кодзима и эволюция  
METAL GEAR / Т. Вулф — «Эксмо», 2020 — (Легендарные  
компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-185663-2

Продолжение книги «Кодзима — гений». Хидео Кодзима раздвигает границы возможного! Книга «Кодзима — гений» описывала события начиная с молодости Кодзимы и заканчивая разработкой METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE. В этом продолжении Терри Вулф познакомит вас с самыми яркими и мрачными главами карьеры японского гейм-дизайнера и объяснит, как на него повлияли обстоятельства, о которых некоторые даже не подозревают. • Рассказ о том, как METAL GEAR SOLID 3 завоевала сердца и умы, и история нелегкого рождения METAL GEAR SOLID 4. • Многогранная книга для поклонников Кодзимы, любителей видеоигр и даже для тех, кто просто интересуется творцами и скрытыми смыслами, которые они прячут в своих работах. Прочтите острое и смелое исследование Вулфа. Погрузитесь в темы и подтексты легендарных игр Кодзимы и узнайте, почему его по праву называют гением игровой индустрии. Понравилась книга? Поставь бумагу на полку! Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-185663-2

© Вулф Т., 2020

© Эксмо, 2020

## Содержание

Введение	8
Вступление	9
Часть I	11
1. Аллегии	11
2. Городок наш небольшой...	15
Ничего не значит	19
3. Кодзима против всех	21
«Город пороков»	21
Два брата-акробата	23
4. Полемика	27
5. Добро пожаловать в джунгли	30
Времена сменяют друг друга	30
Круговорот смерти	32
Конец ознакомительного фрагмента.	34

# Терри Вулф

## Гений наносит ответный удар. Хидео Кодзима и эволюция METAL GEAR



В книге пойдет речь о следующих играх:

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Metal Gear Solid: Portable Ops

Metal Gear Solid Mobile

Все права на эти игры и их персонажей принадлежат KONAMI.

Цель этой книги – проанализировать содержание вышеперечисленных произведений. Автор ни в коем случае не утверждает, что имеет на эти игры какие-либо права. В книге присутствуют цитаты и частично пересказываются сюжеты, но если вы читали первую книгу, то уже знаете, что мы призываем купить оригиналы и ознакомиться с ними в интерактивном формате. Так книгу будет намного интереснее читать!

Автор ни в коем случае не претендует на роль эксперта по современным или историческим вопросам, а все взгляды и утверждения, представленные в книге, всего лишь его мнение, а не констатация фактов.

Если после прочтения вы захотите узнать больше, то посетите страницу [MetaGearSolid.org/StealthGame](http://MetaGearSolid.org/StealthGame) – там вы найдете дополнительные заметки, исправления и комментарии к этой книге.



© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

## Введение

Приступая к написанию продолжения книги «Кодзима – гений», я решил затронуть только те темы, которых избегал раньше и которые нужны для понимания других работ Хидео Кодзимы. Не было нужды повторяться или доказывать тезис о его авторском подходе, ведь я уже проследил эволюцию его талантов и характера с начала карьеры до 2003 года и выхода *Metal Gear Solid 2: Substance*. Я собирался разобрать на винтики все последующие игры, включая *Death Stranding* 2019 года – его первое независимое творение. Тогда я думал, что правило использовать в новых работах только свежие материалы упростит процесс. В конце концов, «Кодзима – гений» уже рассказала историю происхождения этого гения и подготовила базу для следующей книги. Казалось, работа пойдет легко и с песней.

«Что может быть проще?» – подумал я и вскоре осознал, как сильно ошибался. Одну только *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* настолько обделили вниманием, что на ее аналитический разбор мне понадобилось все мое терпение. И несчетные часы копания в обстоятельствах ее создания. А потом столько же пришлось разбираться в подтекстах. И еще столько же я потратил на выводы. Например, я заметил темы, проходящие через все повествование, которые невозможно было игнорировать: война с терроризмом и неочевидные истоки западной технократии. Я начал детально их исследовать – все-таки они были новыми и важными. Даже после того как я выкинул огромную часть материала, готовый текст занимал страниц двести. Что-то подсказывало, что мой план близок к провалу.

Вопреки всему, я был полон решимости впихнуть в эту книгу все, что задумал, даже если бы пришлось сократить описание некоторых игр до пары абзацев. Как вы можете убедиться, этот план провалился. В процессе работы я обнаружил скрытую полемику Кодзимы, благодаря которой по-другому взглянул на анализ новых идей. Именно эта находка подарила книге ее название и главную идею<sup>1</sup>. Честно говоря, я даже горжусь тем, какой эта книга получилась, и надеюсь, что она поможет читателям увидеть все скрытые смыслы так же, как это получилось у меня. Темы, которые мы будем в ней исследовать, интересны и самостоятельны, а в некотором смысле даже и более актуальны, чем чисто метааналитический подход. Эта книга заставила меня провести увлекательнейшие исследования тем, об обсуждении которых я раньше и подумать не мог. Они отлично дополняют существующую (и продолжающуюся) дискуссию о метанарративах в работах Кодзимы, где его личная жизнь и отношение к серии превращаются в аллегорические образы в сюжете. Смотрите, новый смысловой уровень для свежее испеченной книги!

Заранее приношу извинения читателям, привыкшим к так обожаемой «гением» полной капитализации терминов и названий: FOXHOUND, RAY, REX, ну вы поняли. Я взял на себя смелость оставить прописной только первую букву в подобных словах. Думаю, это поможет избавиться от путаницы всех, кто хотя бы раз задумывался, какой же великий смысл таят в себе эти слова. Ответ простой – никакого. В видеоиграх полная капитализация смотрится отлично, придавая происходящему дополнительную мощь, а вот в книге выглядит как-то несуразно.

Эта книга написана в конце 2019 года, за считанные месяцы до прихода в нашу жизнь пандемии и ее влияния на общество и экономику по всему миру. На этапе редактирования было решено отказаться от комментариев на эту тему, так что любые совпадения – чистая случайность. Мои выводы получены исключительно в результате изучения игр, их тем и подтекстов.

Надеюсь, что эта книга поможет узнать еще одну сторону загадочного японского автора, которому благодарны миллионы поклонников и в играх которого мы продолжаем искать новые идеи и вдохновение.

---

<sup>1</sup> Оригинальное название: A Stealth Game (от англ. *stealth* – «скрытность») – «Игра в стелс». – Прим. ред.



## Вступление

Крах завораживает. Крах меняет нашу жизнь, парализует тело неким священным ужасом и неверием в произошедшее. Вот вы наслаждаетесь привычной жизнью, а в следующее мгновение весь мир рушится, реальность оказывается грандиозной ложью, и даже сильные мира сего неспособны поддерживать иллюзию нормальности. Все переворачивается с ног на голову, катится кубарем под откос, выворачивается наизнанку, и нам остается только вопрошать у высших сил: «Так где же правда?!»

На рубеже двадцатого века поколение великих мыслителей разрушило привычный старый мир и составило план создания нового, более совершенного. Великое поколение пережило эти изменения и приступило к строительству новой эпохи. Унаследовавшие этот чудный новый мир беби-бумеры не стали терять времени и решили эксплуатировать подаренные им возможности, упиваясь всеми доступными излишествами, но в итоге погрязли в разврате и коррупции. Поколение X выставило эту проблему на всеобщее обозрение, а миллениалы продолжили неуклюже разрушать уже свой мир. Сложно назвать это переворотами, но кое-что все-таки переворачивалось в мире: власть имущие падали на дно общества, а не имевшие ничего возвышались и создавали сами себя. Все меняется, эпоха пророков подходит к концу, и нет больше сил поддерживать статус-кво. Но кукловоды за ширмой делают все возможное, чтобы никто не заметил, как близок мир к краху.

Так кто же поверг этих невидимых титанов? Восседающие в комфортных креслах, бесконечно зависающие в Интернете и видеоиграх миллениалы. И, как вы можете помнить из первой книги, в ходе этого они нажили себе массу врагов. Кукловоды не хотят, просто не могут признать поражение. Они продолжают обманывать весь мир, изо всех сил поддерживая веру в свое могущество. Свои провалы они прикрывают гиперреальностью и симулякрами<sup>2</sup> – строя дивный новый мир подмены реальности через подмену восприятия. Нельзя же позволить нам осознать, что все *уже* полетело ко всем чертям.

В мире переворотов и крахов, иллюзий и подмен реальности Хидео Кодзима – один из самых интересных для изучения людей. Он превратил управляемый крах в искусство, а подмену реальности в фирменный почерк.

В книге «Кодзима – гений» я проследил его путь от неизвестности до признания, а с рождением управляемого краха, известного как *Metal Gear Solid 2*, – и до освистания. Я исследовал игру за игрой и препарировал не только основные идеи его работ, но и их исторический и культурологический контекст. Я хотел, чтобы читатель увидел события с точки зрения прошлого, когда исход, принимаемый нами как неизбежность, казался лишь пугающей перспективой. Чтобы он лучше понимал важность силы воли. Чтобы осознал те силы, которые движут нами изнутри и извне. Я хотел научить читателя ценить усилия людей, выковавших свою судьбу, и людей, унаследовавших чужие идеи. Хотел, чтобы наши глаза открылись и увидели, как огонь свободы мысли передается через искусство от одного поколения к другому. И в итоге мы поймем, что будущее создается великими людьми, а прошлое – не позорные страницы истории, а наследие победителей. По крайней мере, так считает Хидео Кодзима. Он уважает творцов истории – уважает экзоны, а не интроны<sup>3</sup>.

А разбираться в этих темах мы продолжим в этой книге. Я не только затрону технологическую конъюнктуру, но и покопаюсь в личной жизни и эмоциональном багаже Кодзимы.

---

<sup>2</sup> Гиперреальность – выдуманная реальность, стремящаяся заменить собой настоящую. Этим термином можно описать феномен неспособности отличить реальность от вымысла. Симулякр – несуществующий в реальности образ, стремящийся стать первичным. Например, фейковые новости, не имеющие ничего общего с реальными фактами. – *Прим. пер.*

<sup>3</sup> Экзоны – кодирующие участки генов, интроны – участки генов, не принимающие участия в кодировании. – *Прим. пер.*

А еще мы познакомимся с историческими событиями, которые вдохновляли гейм-дизайнера на протяжении его карьеры. Мы незаметно прокрадемся на неизведанную ранее территорию – туда, где прячется истина. Мы научимся ценить субъективность. Нет, нас все еще интересуют факты, но только как исходные точки, так часто вводящие наблюдателя в заблуждение. Эта книга – моя лучшая попытка разобраться в творчестве Хидео Кодзимы, и ради этого я готов снова пожертвовать здоровьем и рассудком.

Эта книга поможет вам увидеть подтексты, связывающие самую противоречивую работу Кодзимы с самой обожаемой, а самую обожаемую – с самой мрачной. Вы узнаете, что эти игры символизируют и чем не являются. Надеюсь, что в процессе чтения вы научитесь мыслить как аналитики, а не как диванные критиканы. Вы увидите, как Кодзима начал борьбу за новый вид свободы и какую цену он за это заплатил. Это путешествие будет под завязку набито высокомерием, амбициями и героическим стоицизмом перед лицом сомнений и постоянно растущих ставок. В путь! Наша цель – мир откровений!

## Часть I

### Я им покажу

#### 1. Аллегии

Хидео Кодзима *обожает* аллегии и без стеснения использует метафоры для... да для всего подряд. Как увидит аллегии, так и начнет их в игры пихать. Иногда так разойдется, что сидит весь красный, руками машет, метафорами изъясняется, просто ужас!

Аллегория рождается, когда мы решаем не касаться какого-либо предмета напрямую, а превращаем его в метафору и рассматриваем уже в таком виде, вместо того чтобы воспринимать его буквально. Предметом может стать что угодно: наши чувства, история, которую мы предпочли бы скрыть за завесой символизма, или наше мировосприятие. Аллегория зависит от своего создателя, она может быть простой или сложной, предсказуемой, душевной – в этом деле каких-то определенных правил нет. Ну и всем известно, что практически вся поэзия аллегорична. Часто так проще донести свою мысль, чем пытаться простыми словами объяснить все раздирающие изнутри эмоции и переживания. Необязательно подробно разъяснять, как на вас повлияла смерть близкого, можно использовать образы. Ведь, при всей искренности, ваши разъяснения могут звучать как клише с траурной открытки. Представьте застрявшего на орбите астронавта, который обречен наблюдать за разрушением родной планеты, не имея возможности вернуться домой. Метафора способна подарить нам столько пищи для размышлений, сколько не подарит обычная дискуссия. Она может оказаться ближе к истине, чем сама истина.

Аллегорию лучше представлять не как конкретный нарратив, а как интерактивную карту взаимосвязанных идей, которую можно исследовать и даже взаимодействовать с ее деталями – прямо как в видеоиграх, смотрите-ка! И все это работает согласно собственным правилам и логике. Поэтому даже если аллегорию изложить в виде истории, то эта история – всего лишь один пройденный по карте путь, один набор предположений. Одно прохождение игры. Вы всегда можете вернуться в начало и поэкспериментировать с логикой и путями этой системы. Когда кто-то попытается объяснить вам что-то с помощью метафоры – поиграйтесь с ней! Иногда метафоры рассыпаются в пыль, если начать в них копать, но некоторые могут стать сильнее под нашим пристальным взглядом. А связав несколько метафор в одну аллегорию, отсылающую к чему-то реальному, мы только усилим ее интерактивность. В книге «Кодзима – гений» мы установили, что сюжет *Metal Gear Solid 2* является аллегорией, открывающей глаза на желание игроков отождествлять себя со своим героем – Солидом Снейком, самым совершенным мужчиной в обозримой вселенной. Нужно ли говорить, что у большинства игроков нет с ним вообще ничего общего? Аллегорический сюжет показал, как это тайное желание и погружение в мир фантазий затмили для геймеров сложные темы и социальные комментарии, о которых говорилось в игре. Но она просила нас не просто нажимать на кнопки и ассоциировать себя с крутым наемником, которого даже не существует, а думать.

Кодзима обожает аллегии по тем же причинам, что и интеллектуалы. Эмоционально аллегии куда убедительнее буквальных разъяснений, а еще это отличная зарядка для ума. Они могут снова и снова вознаграждать вдумчивого человека новыми открытиями и озарениями – стоит только посмотреть на аллегорию под другим углом. Как это работает? А вот как: хорошая, годная аллегория содержит все важнейшие детали обсуждаемого предмета, и их можно выразить через меткие и уместные метафоры. И когда вы все это обдумываете, то приходите к определенным выводам. Например, человек, испытывающий смешанные чувства

к своей работе, может представить ее как гиперактивного, но мимимишного щеночка – такого хорошенького, но постоянно доставляющего хозяину уйму хлопот. У щенка может быть привычка мочиться в цветочные горшки, а это может олицетворять отношения с друзьями. Ситуация непростая. Как же исправить поведение щенка, не подавив его чистую неумемную энергию? Что хозяин должен поставить на первое место? Сколько еще он способен мириться с этой долбаной работой – то есть с осатаневшим щеночком? Прямого ответа нет. Когда взглянешь на проблему так, она становится понятной для человека, незнакомого с ситуацией. А опираясь на логику аллегории, мы можем найти решение проблемы. В конце концов, если метафора точна, то почему бы решению не сработать и в реальной жизни?

Раз аллегория – зеркало истины<sup>4</sup>, значит, и эти преобразования работают в обе стороны. Любой наблюдатель может участвовать в исследовании аллегии – задавать вопросы и взаимодействовать с ней. Теоретически в процессе исследования мы способны использовать любые догадки и знания о предмете. Мы можем добраться до всех тонкостей и секретов аллегии. Мы превращаем знания в понимание. К примеру, в метафоре с астронавтом и гибнущей планетой нам могут быть известны какие-то факты о смерти человека. Тогда мы логически додумаем, как это было символически зашифровано, и без особых проблем поймем, о чем идет речь. Обретенные знания станут ключами, которые откроют новые части аллегии и дадут больше любопытнейших деталей. Возможно, у скончавшегося человека и автора аллегии были совместные интересы или увлечения. Тогда можно ожидать, что это хобби находится внутри космического корабля главного героя. Оно может быть вещью, инструментом или каким-либо сувениром с разрушенной «планеты». Как только мы находим в аллегии этот «ключ», все взаимодействия персонажа с ним обретают новый смысл: может, он выкинет его и забудет или использует для преодоления важного испытания и оставит себе, как напоминание о победе. Мы начинаем понимать, что детали, раньше казавшиеся совершенно неважными, на самом деле еще как важны. А если бы мы ничего не знали о предмете, то так и гадали бы дальше: «А что же это все значит?» или «К чему он это?» Не понимали бы, чем вдохновлен рассказ. Самые дикие и причудливые творческие ходы в аллегорической истории могут обернуться остроумными и продуманными, а совершенно незначительные вещи внезапно обретают вес и наполняются смыслом. Абсолютно бессмысленный набор идей становится непробиваемой истиной. Само собой разумеется, что при изучении аллегии важна именно символическая составляющая. Все видимые, буквальные, очевидные части важны лишь как отражения: им стоит уделять внимание, но только потому, что они могут иметь отношение к обсуждаемому предмету. Детали аллегии могут быть совершенно бессмысленными, бесконечно запутанными или надуманными – лишь бы метафора сработала при возвращении к обсуждению предмета. Если вы воспринимаете аллегию буквально, то поздравляю – вы упускаете всю суть! Тот факт, что многие, если не большинство аллегий – это детские сказки с карикатурными и гротескными персонажами, сплошными преувеличениями и странной логикой, прекрасно иллюстрирует суть дела. Попытки разобраться в логике детских сказок – дело гиблое и глупое. Поймите, что через аллегии сказки пытаются нас чему-то научить, а не просто рассказывают про каких-то там говорящих медведей и летающие ковры.

«Путешествие Пилигрима» – вероятно, одно из самых известных аллегорических произведений, написанное в семнадцатом веке пуританином Джоном Беньяном. Полное название произведения дает нам исчерпывающее представление о его содержании: «Путешествие Пилигрима из этого мира в Тот, который грядет, изложенное в виде сна»<sup>5</sup>. По сути, это серия взаимосвязанных проповедей, рассказанная посредством глубоко личной, злободневной богослов-

<sup>4</sup> «Истина» тут, разумеется, субъективна. Важно то, что это честный взгляд автора на рассматриваемый предмет, отражающий его личное восприятие. – *Здесь и далее прим. авт., если не указано иное.*

<sup>5</sup> В русском языке устоявшееся название книги «Путешествие Пилигрима в Небесную Страну». – *Прим. пер.*

ской истории. В «Путешествии...» идет речь о грешнике, стремящемся попасть в Рай. Роман стал легендарным не только благодаря тому, что это один из первых, лучших и до сих пор сохранивших актуальность образов пуританской литературы, но и потому, что он изначально преподносился как аллегория, а не как заурядная книга, приправленная христианскими наравоучениями. «Путешествие...» построено как обычная история, повествующая о пути героя через вполне обыденную логику странствия, но стоит чуточку приглядеться – и вот уже метафоры лезут из всех щелей. Это большая редкость. Обычно стандартный формат повествования используется в поэзии и притчах, только когда нужно донести до читателя основную суть, а потом все возвращается к игре с абстрактными образами или поучениям. «Путешествие...» же от начала и до конца является цельной историей, но персонажи в нем носят такие имена, как Мирской мудрец, Евангелист или Лицемер, совершенно не скрывая того, что они олицетворяют. Собственно, все до единого персонажи носят в качестве имени аллегорический ярлык, превращаясь в достойные толкования метафоры, имеющие прямое отношение к теме произведения. Да даже главного персонажа зовут Христианин, чего уж тут. И хотя его проблемы и переживания кажутся туманными и загадочными, на поверку это неприкрытые замечания по конкретным вопросам, призванные предостеречь, приободрить или дать читателю пищу для размышлений.

Если бы писатели охотнее говорили о том, что в их произведениях кроются аллегории, не сомневайтесь, мы бы начали видеть их повсюду. Символический нарратив присутствует в бесчисленных фильмах, книгах, да на самом деле в любом сюжете – просто он не считается большинством, и аллегории остаются «неофициальными». А использование метафор уже лет сто как вышло из моды. Современные авторы предпочитают развивать свои миры и персонажей, жонглируя жанровыми условностями, архетипами, личными нападками, противоречиями и неоднозначностью, а не запихивая в нас морализаторский символизм. Совсем необязательно использовать аллегории, чтобы поведать поучительную историю – повествование без аллюзий все равно может содержать темы, аллюзии и размышления, которые возьмут за живое. Так автор донесет свой замысел, даже не выстраивая логику произведения вокруг центральной метафоры. И все равно современные писатели умудряются запрятать в работах то метафору, то аллессию – и никому об этом не говорят. Не будем их сильно за это журить – все-таки развод, тяжелое детство или чья-то биография могут послужить источником вдохновения.

Есть и веские причины избегать символизма. Вспомним Клайва Льюиса и его книги о Нарнии – писатель настойчиво открещивался от признания его книг аллегориями, не желая, чтобы люди видели в его произведениях банальную метафору христианства. Он любил своих персонажей и мир, в котором они жили – так пусть и остальные их любят, не ища отсылки к Библии между строк. Как только общество берется за аллегорическую интерпретацию произведения – все пропало. Никого уже не будет волновать художественная ценность. Интерпретация игнорирует в повествовании все, что не является метафорой. Да, риск потерпеть провал, используя аллегории, велик, но он того стоит.

Давайте-ка проясним. Тема – не то же самое, что аллегория. Ее хватит только четко обозначить, а метафор там может и вовсе не быть. Если персонажи постоянно треплются о татуировках, хвастаются ими, а на экране по ходу сюжета появляются изображения татуировок – скорее всего, темой произведения являются татуировки. И тема в произведении может появиться непреднамеренно. Да и символизм тоже может возникнуть совершенно случайно, только опытный писатель успеет поймать его до того, как закончит работу. Мы становимся свидетелями некоего сдвига в мышлении, когда мало написать хорошую историю и приправить ее метафорами. Теперь нужно стремиться к созданию историй, вращающихся вокруг личного восприятия сюжета, и, следовательно, внутренняя логика истории будет отвечать этому восприятию. Я считаю это важной тенденцией.

Если дизайнер видеоигр одержим аллегориями, построенные им миры неизбежно становятся цифровыми метафорами. Персонажи, окружение, трудные решения, испытания, выпадающие на долю игрока, – все это может отражать множество вариантов истины, в которую верит автор. Это уже не просто игра или нарратив, а иммерсивная симуляция многогранности обсуждаемого предмета. Будь Джон Беньян жив сегодня, может, и его пилигрим стал бы играбельным персонажем в виртуальном мире горестей?

## 2. Городок наш небольшой...

На дворе 1997 год, до выхода *Metal Gear Solid* на PlayStation остается всего один оборот планеты вокруг Солнца. Бело-голубая полицейская Chevrolet Caprice проезжает перекресток на Пятой авеню в Нью-Йорке. Красавица машина, таких больше не делают, да и куда современным с ней тягаться. Позади автомобиля уносится в небо узнаваемый ступенчатый фасад Трамп-тауэр. Это не очень хорошая фотография, сделанная примерно в 70-е, размытая и недосвеченная. Но это не имеет никакого значения. Важны лишь три слова, напечатанные поверх изображения, набранные массивным шрифтом и приправленные языком пламени: *Grand Theft Auto*.

Неудивительно, что это фото использовали для обложки игры. Кто бы что ни говорил, но пресловутые 70-е навсегда изменили облик Нью-Йорка. Повальная безработица и разгул преступности, полицейские рейды и невыносимая жара, проституция, бунты и постоянные отключения электричества, граффити, наркотики, диско, ночные клубы, уличные банды, панк и хип-хоп, охота за сенсациями, распутство, порнография, эксплуатационное кино и упивающийся своим богатством миллионер Дональд Трамп – вот он, Нью-Йорк 70-х. Десятилетие началось с того, что Америка узнала о COINTELPRO<sup>6</sup> – обширной секретной программе ФБР, направленной в том числе на подрыв деятельности таких опасных «коммунистических» движений, как, например, антивоенные общества и демонстрации. Ну а завершились 70-е грандиозной антиядерной демонстрацией в Нью-Йорке, собравшей около двухсот тысяч человек. Доверие к правительству упало на рекордно низкий уровень. В 1975 году война во Вьетнаме закончилась, но ветераны вернулись совсем другими людьми – искалеченными морально и физически и ненужными своей стране.

В это турбулентное время и вышли на сцену режиссеры нового поколения, в одночасье изменившие мир кинематографа. Зрителей захватили смелые и жесткие, отталкивающие натуралистичностью и идеализирующие жизнь американских улиц сюжеты. Новые фильмы усилили и без того растущие антиправительственные настроения и ненависть к полиции. «Таксист», «Собачий полдень», «Лихорадка субботнего вечера», «Воины» и прочая киноклассика, перечислять которую можно бесконечно, пытались во всех деталях запечатлеть (иногда красочно преувеличивая) пропитанную сексом, насилием и искренностью изнанку Нью-Йорка. До сих пор писатели и сценаристы нередко обращаются к эпохе 70-х, находя там источники для вдохновения и образцы для подражания. И появление на свет некачественной фотографии Трамп-тауэр с тремя словами поверх повлияло на весь мир.

После выхода *Grand Theft Auto* студия, создавшая франшизу, сменил владельца и расширил штат, но под своим первоначальным названием так и не сыщет особой славы. Они называли себя DMA Design, и это название ничего не значило. Нет, серьезно, DMA расшифровывается как «Doesn't mean anything» – «Ничего не значит». Впрочем, большинство упустили эту шутку юмора, а жаль. Это же не только насмешка над людьми, ищущими глубокий смысл в названиях и сокращениях, но и послание геймерам и критикам: «Эй, это всего лишь игры – перестаньте относиться к ним так серьезно, они же ничего не значат!»

С чувством юмора у ребят все было (и будет!) отлично. Их первым успехом стала *Lemmings* (1991) – игра, в которой крошечный народец задорно марширует навстречу неминуемой смерти, пока вы не решите взять на себя роль их спасителя, начиная раздавать леммингам<sup>7</sup> необходимые для выживания инструменты и поручения<sup>8</sup>. Игра шокировала людей не

---

<sup>6</sup> COunter INTELligence PROgram – «Контрразведывательная программа». – Прим. пер.

<sup>7</sup> Имя пиксельным человечкам дали заблуждения и мифы о реальных грызунах. В народ эти заблуждения ушли благодаря постановочной сцене с падающими с утеса леммингами из документального фильма 1958 года производства The Walt Disney

только взрывами пиксельных человечков, но и сложнейшими головоломками. Фишкой шотландцев из города Данди были коктейли из черного юмора и дерзкого эпатажа, и *GTA* прекрасно это подтвердила. Несмотря на то что на момент выхода она уже казалась немного устаревшей – вид сверху и 2D-графика не тянули на титул самой технически совершенной игры 1997 года, – *GTA* стала хитом. Ну а где вы раньше могли исследовать аж целых три огромных, живущих своей жизнью города? Примерив роль безымянного гопника, выполняющего сомнительные с моральной точки зрения задания, выдаваемые через таксофоны, вы будете воровать, убивать, рвать когти с места преступления, угонять автомобили и расстреливать хранителей правопорядка с таким нескрываемым удовольствием, что, возможно, когда-нибудь зададитесь вопросом: «А со мной точно все нормально?» Нормально, это всего лишь игра. Персонажи выглядят как корявенькие спрайты, которые из-за вида сверху на людей не похожи. Но когда они умирают, подкошенные пулеметной очередью или размазанные по тротуару автомобилем, то сразу видно, что это труп человека. Спрайтового. В игре полно разнообразного оружия, но нет правил относительно того, что с ним нужно делать или куда пойти и чем заняться. Вместо этого существует система очков, наград и преград. Необходимо заработать определенную сумму денег, чтобы открыть доступ к следующему городу и новым заданиям. Игра начинается в Либерти-Сити, продолжается в Вайс-Сити, а завершается в Сан-Андреасе – сатирических версиях Нью-Йорка, Майами и Лос-Анджелеса. Избежав задержания, вы неплохо заработаете, а сбивая пешеходов на полицейской машине, вообще получите удвоенное количество очков (в реальной жизни все работает немножко не так). Подобрал на улице иконку с черепом, вы включите режим «Кровавый угар»: у вас в руках окажется какое-нибудь беспощадное оружие типа огнемета, с помощью которого придется за ограниченное время убить сколько-то людей. Если не успеете, то по истечении времени набранный в процессе убийств уровень розыска останется – надо было активнее всех убивать, теперь разгребайте последствия. Но если вы прикончили всех вовремя, то получаете полное прощение и кучу очков<sup>9</sup>. Не ищите в этом смысла, игра просто дарит возможность оторваться на полную катушку. Дать игроку возможность развлекать себя самому на тот момент стало новаторским решением. Игровой мир существовал сам по себе без привязки к заданиям, а движение по сюжету лишь оправдывало рост вашего арсенала.

Короче, бандитизм в вымышленном мире *GTA* стоил того, чтобы им заниматься. Игра вышла в Европе одновременно на платформах MS-DOS, Windows и PlayStation<sup>10</sup>, а через несколько месяцев добралась и до Северной Америки. Меньше чем через год всех поразили невероятные и мрачные ролики *MGS* – игра сделала своей целью вывести игры на новые художественные высоты. Творения Кодзимы, в отличие от игр DMA Design, изо всех сил будут стараться что-то значить.

Вжух – перенесемся в 2001 год. Несмотря на успех оригинальной *GTA* и ее преемницы, ничто не могло подготовить геймеров к монументальной третьей части. Она вышла всего за двадцать два дня до релиза *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (*MGS2*) и стала эксклюзивом для PlayStation 2. Действие снова разворачивается в Нью-Йорке. Ой, то есть в Либерти-Сити. На этот раз мир был ошеломляюще трехмерен, люди стали похожи на людей, а у персонажей появились голоса. В игре хорошо заметны с годами подросшие уверенность и талант разработчиков, а сильная кинематографичная сюжетная линия была вдохновлена такими шедеврами, как «Славные парни» и «Клан Сопрано». В индустрии произошла очередная революция.

Сотрапу «Белая пустошь». И да – в игре это антропоморфные существа, совсем не похожие на маленьких пушистых зверьков. – Прим. пер.

<sup>8</sup> Парадоксально, но порой самоубийственные! – Прим. пер.

<sup>9</sup> Тут автор книги путает системы «Кровавого угара» первой и второй *GTA*. В оригинальной игре не то что иконок нет – вы запускаете «угар», подобрав оружие, выпавшее из конкретных ящиков, но и убивать никого не обязаны, надо просто успеть набрать нужное количество очков. – Прим. пер.

<sup>10</sup> На самом деле не одновременно. Версия для PlayStation вышла на две недели позже. – Прим. науч. ред.



Сложно оценить, что какое-то событие изменило ход истории (особенно когда вы его проживаете), пока не задумываешься о нем. Давайте посмотрим, что же это за игра и при чем здесь постмодернистский балаган *MGS2*. Все начинается с легкого джаза. Вступительные титры сопровождаются неспешным монтажом городских пейзажей. Мы видим будничную жизнь Либерти-Сити и никаких намеков на безудержный экшен. Титры подходят к концу, нам уже не терпится начать игру. И вот мы видим ночную улицу и фасад банка. Звучит тревожная музыка. Летящий пулей спортивный автомобиль еле вписывается в поворот и заезжает в соседний с банком переулок. Дверь банка выбивается ударом ноги под оглушительный грохот барабанов. Надрывается сигнализация, и на улицу выбегают трое грабителей. Последним, за девушкой и каким-то мужиком, показывается наш герой. Но как только он заворачивает за угол, на него нацеливаются аж два пистолета подельницы. «Прости, милый, я девочка амбициозная», – говорит она, нажимая на спусковой крючок, пока мы наблюдаем за сценой глазами получившего пулю мужчины. «А ты просто мелкая сошка», – добавляет она. Главный герой падает на асфальт, а нам остается наблюдать, как предательница поднимает чемодан и уходит не оглядываясь.

Следующий кадр – первая полоса газеты с фотографией нашего героя. Его называют грабителем банков, которого прокинула его девушка – так мы узнаем, кем она была. Сюжет развивается с бешеной скоростью – героя уже признали виновным и перевозят в тюрьму. Сцена меняется, и мы видим, как он в оранжевом комбинезоне сидит в задней части полицейского фургона, сопровождаемого патрульной машиной, и слышим репортаж о нападении на конвой, в котором его перевозят. Темные улицы заливают дождь. Машины въезжают на подвесной мост и, если бы мы не знали, что перед нами за игра, то совершенно бы не удивились, появившись в этот момент на мосту Солид Снейк в резиновой плащ-накидке и с сигаретой в зубах, а под мостом – танкер, перевозящий новый «Метал гир». Совпадение со вступлением *Sons of Liberty* невероятное – даже цветокоррекция у роликов практически идентичная!

В ходе штурма бандиты освобождают не вас, но сбежать удастся всем преступникам. Герой и еще один заключенный удирают вместе. Вскоре подельник сводит вас с человеком, предлагающим поработать на мафию, а мост, ведущий в другие районы города будет перекрыт, пока не выполните необходимое количество миссий и не продвинетесь по сюжету. Вот только игроки вольны плюнуть на прохождение сюжета и могут начать развлекаться в городе как им угодно. Многие так и поступили, только потом обнаружив, что на карте есть области, которые заблокированы. А город-то побольше, чем казалось! Игра только началась, а головы геймеров уже взрываются.

*Grand Theft Auto III (GTAIII)* потрясла игровой мир, а вот у *MGS2* этого не получилось. Кстати, *MGS2* ждали намного сильнее – спасибо обожаемой предшественнице и мощнейшим трейлерам на E3. Но Кодзима предал поклонников, выпустив свой постмодернистский выпендрейж, откровенно посмеявшись над их желанием снова побыть красавцами-наемниками, а бесконечные нелепые сюжетные повороты оставляли после себя лишь недоумение и неприятное послевкусие. *GTAIII* же устроила революцию по-своему. Список ее достижений, без которых мы уже не можем представить современные игры, огромен. Взять хотя бы смену дня и ночи, зависящую от внутриигровых часов<sup>11</sup>, или меняющиеся погодные условия, влияющие на управление транспортом. Искусственный интеллект горожан тоже впечатлял: они целенаправленно куда-то шли, ехали и убедительно занимались своими делами. Водители меняли полосы, соблюдали ПДД и реагировали на препятствия так же, как и пешеходы. Они гудели и жаловались на все вокруг, а когда терпение иссякало – пытались протиснуться между стоящими в

<sup>11</sup> На самом деле Rockstar первопроходцами тут не стали – смену дня и ночи по внутриигровым часам и до этого можно было наблюдать, например, в играх из серий *XCOM* и *The Elder Scrolls*. А впервые смена времени суток в видеоиграх появилась в 1983 году в гоночной аркаде *Enduro* для консоли Atari 2600. – Прим. пер.

пробке автомобилями или протаранить преграду. Сбитых пешеходов и случайно совершенные преступления полиция не прощала не только персонажу игрока, но и NPC. Пожарные, медики и таксисты делали свою работу и реагировали на происходящее – а вы могли угнать их машины и немного подзаработать. Что-то из этого уже существовало в предыдущих играх серии, но, как и *MGS*, местами повторявшая свою предшественницу *Metal Gear 2: Solid Snake*, *GTAI* стала возрождением, а не ремейком.

Поначалу люди не понимали, как оценивать *MGS2* и *GTAI*, но одно уяснили все – это не просто игры, а мощнейшие заявления значимых людей в индустрии. В случае с *GTAI* разработчики даже немного перестарались, наступив на пятки другим жанрам. Например, система вождения получилась лучше, чем в некоторых гоночных играх. А разнообразие транспортных средств – от старых драндулетов, автобусов, фургонов, грузовиков и до суперкаров – превращало почти каждый побег в комедийное шоу. Физика игры позволяла автомобилям ездить на двух колесах, свалиться с моста и приземлиться на крышу другой машины или кубарем полететь вниз по крутому склону, превращаясь в грудку металла. При сильных повреждениях автомобили взрывались, сея панику и хаос. Крышки капотов и багажников при повреждении расшатывались и прыгали вверх-вниз. Фонарные столбы, пожарные гидранты и газетные стойки тоже разрушались на ура. Управление, разумеется, кривоватое, особенно прицеливание и прыжки, да и уровень детализации не везде одинаково хорош, но это мелочи. У игры было авторское видение, она пыталась что-то доказать. Многие, между прочим, и понятия не имели, кто озвучивает персонажей! А ведь это Майкл Мэдсен, Фрэнк Винсент, Джо Пантолиано, Майкл Рапапорт, Кайл Маклахлен и другие знаменитые актеры – круто же? И некоторых из них услышат в последующих играх серии. *GTAI* покорила людей не актерским составом, конечно же, но даже юные геймеры, не знакомые с ролями этих звезд, оказались рады увидеть (и услышать!) персонажей, озвученных не профессиональными программистами. Озвучка в *MGS2* тоже потрясающая, спору нет, но вот похвастаться громкими именами или размером игрового мира она не могла. Счастливый конец у этой истории есть, не переживайте – актеры озвучивания *MGS2* в итоге стали звездами, но мира видеоигр, а не кино<sup>12</sup>.

Кроме года выхода, консоли, внимания публики и отчасти места действия, у игр было еще кое-что общее: социальные комментарии на тему американской культуры и истеблишмента. Вот только в *GTAI* они работали иначе. Вместо того чтобы мучать игрока, зачитывая ему длиннющие лекции о теориях заговора и дистопических технологиях, слово дали городской жизни. Кишащим преступностью улицам. Возможность подобрать на машине проститутку, найти укромный уголок и воспользоваться ее услугами шокировала и родителей, и законодателей, и прессу. Практически во всех автомобилях установлено радио, и реклама, которую на нем крутят, – это уморительная сатира, высмеивающая все подряд. Радиоведущие остроумно стебуют целевую аудиторию. «Вы настроились на 90-е, но застряли в 80-х», – издевается диджей станции Flashback 95.6 FM<sup>13</sup>. Можно услышать ролик сети магазинов AmmuNation<sup>14</sup>, где стопку банкнот меняют на оружие, которое и военным-то не всегда доступно. Или вот реклама кроссовок Ares, где легко считывается критика условий труда на фабриках компании Nike<sup>15</sup>. В ролике представитель компании берет интервью у рабочего, голос которого подозрительно похож на детский. Его спрашивают, нравится ли ему работа: «Тут весело! Нам разре-

<sup>12</sup> А Дэвид Хейтер и в мире кинематографа неплохо себя показал – например, в качестве автора сценария экранизаций комиксов «Люди Икс» и «Хранители». Еще он в 1994 году сыграл главную роль в низкобюджетной экранизации манги «Гай-вер», но не будем о грустном! – *Прим. пер.*

<sup>13</sup> На ней звучат исключительно песни из саундтрека фильма «Лицо со шрамом». – *Прим. пер.*

<sup>14</sup> Далеко не единственная игра слов в играх серии *GTA*. Ammunition – «боеприпасы», nation – «страна» или «нация». Получается «Нация боеприпасов», очень американский магазин. – *Прим. пер.*

<sup>15</sup> Желая поддеть компанию Nike, названную в честь древнегреческой богини победы Ники, ребята из Rockstar назвали внутриигровой бренд Ares – в честь бога войны Ареса, тоже древнегреческого. – *Прим. пер.*

шают играть с ножичками!», – радостно отвечает малолетний трудяга. На вопрос о коллегах ребенок отвечает: «Мой друг Джоуи себе руки вместе сшил!» А что насчет жалования? «Заработал вчера целый доллар!» Как видите, в компании все в порядке. Ее слоган? «Кроссовки Ares. Бегут вечно. От всего». И это лишь толика всех уколов в адрес корпоративной Америки. Есть и полностью говорильная станция, где всякие безумцы и неудачники выплескивают на ведущего соображения о том, как обустроить Америку. Один из них – разгневанный активист, позвонивший, чтобы вдохновить сограждан выйти на митинг в парке, но вот против чего митинговать – понятия не имеет. Он кидается пустыми, бессмысленными лозунгами о патриотизме, справедливости и «хватит это терпеть». Ведущий продолжает допытываться, за что же борется «борец», но в ответ получает обвинения в равнодушии к общему делу или в недостатке «американскости». Удивительно, но игроки легко забывали о сюжете и пострелушках, парковали где-нибудь автомобиль и подолгу сидели, наслаждаясь злободневной сатирой и отличной музыкой. Радиостанции по-настоящему оживляли этот мир.

Сатира спасла игру от клейма «симулятора убийства копов». Это настоящее чудо, учитывая недавние террористические атаки 11 сентября, поднявшие волну патриотизма в американском обществе. Даже те, кому плевать на политику, в итоге угорали над веселым трепом и подколами – американцы оказались в состоянии искренне посмеяться над собой. Социальный комментарий был элегантно вплетен в сеттинг без использования душных речей. Люди такой ход оценили.

Этого Хидео Кодзима не предвидел. Он сосредоточился на своем тайном желании выпустить свое творение на PlayStation 2 быстрее японских конкурентов. Но небольшая студия из Шотландии разрушила планы Кодзимы. И их игра доминировала в чартах до и после релиза *MGS2*. *GTAIII* продавалась вдвое лучше и стала эталоном для видеоигр будущего. DMA Design сменила название на Rockstar North, ну а остальное, как говорится, – история.

## Ничего не значит

Новости об успехе *GTAIII* повергли Хидео Кодзиму в шок. Сама концепция игры была чужеродной не только для него, но и для всех японских разработчиков. В ней отсутствовала обучающая часть, игроков сразу бросали в океан решений и последствий. Едва начав игру, можно было наломать дров, заблудиться и бесславно погибнуть. Японские геймеры всегда с недоверием относились к играм с открытым миром, предпочитая наслаждаться неспешным линейным повествованием с постепенно растущей сложностью и щедрыми порциями экспозиции на всем протяжении сюжета. *GTAIII* была другой. Ее, без всяких сомнений, можно назвать «западной» игрой во всех смыслах этого слова и гигантским неприличным жестом в сторону старых принципов индустрии. Если задаться целью очернить *GTAIII*, то можно назвать ее вульгарной, излишне жестокой, бесцельной, неструктурированной, с ужасным темпом, ничего толком не объясняющей, бесящей и, положа руку на сердце, местами откровенно недоработанной. Кодзима считал, что раз у его детища таких проблем нет, то именно оно и добьется успеха. Все это обернулось ожесточенной борьбой за сердца и кошельки западной аудитории, но вскоре стало ясно, что в категориях «продажи» и «отзывы критиков» победа за *GTAIII*. А откажись Кодзима от постмодернистских выходов и глумления над фанатами – может, все сложилось бы совсем иначе. Молчаливого протагониста *GTAIII* все понимали: развязная походка, штаны-карго и кожаная куртка – сама крутизна, какой ее представляли в начале двадцать первого века. Но никто не понимал Райдена – андрогинного сопляка в резиновом комбинезоне, которого Кодзима сделал главным героем игры. Тут сколько ни дорабатывай – не поможет.

Вместо того чтобы вознестись на вершину игровой индустрии, Кодзиму пришлось задаваться вопросами, к которым он не был готов. Серия *Metal Gear* стала его кормилицей, а он взял и все запорол. Игру есть за что хвалить – ее и хвалили за очевидные заслуги, но упускали

из виду все то, что Кодзима считал в ней важным. В очередной раз скрытый смысл оказался никому не интересен. Считалось, что Кодзима делает все неправильно и отстал от тенденций индустрии. Мир стал сложнее, общество еще не оправилось от шока из-за террористических атак, и никто не желал разбираться в странных и депрессивных тонкостях *Sons of Liberty*. Кодзима упустил возможность объяснить свои непростые идеи в ходе рекламных интервью, так что ему оставалось только наблюдать, как *GTAIII* завоевывает титулы «Игры года» от крупнейших изданий. Можно было бы отмахнуться и объявить *GTAIII* очередной бездумной стрелялкой, но в ее создании принимали участие настоящие голливудские звезды, сюжет оказался тщательно продуманным, а явные отсылки к киноклассике синефил Кодзима не мог пропустить. Вся игра оказалась данью уважения произведениям, которые он обожал. Его будущее в Америке как ведущего гейм-дизайнера оказалось в опасности, а авторитет – под вопросом. Работа всей жизни ничего не значила. Ее затмила компания, название которой вообще ничего не значило! *GTAIII* казалась Кодзиму пустышкой, переполненной грязью и похабщиной, а его личный шедевр – истинным произведением искусства. На рану высыпали немало соли.

Нужно было как-то исправлять положение, в котором он оказался благодаря смазливому Райдену, бесконечным сюжетным дырам, недосказанности<sup>16</sup> и воцарившейся на троне *GTAIII*, перетянувшей на себя все внимание от его постмодернистского *magnum opus*<sup>17</sup>. Если будущее теперь за *GTA*, то у него большие проблемы.

---

<sup>16</sup> А этого добра там хватало. Кто же все-таки входил в «Комитет мудрецов», управлявший из-за кулис всей американской политикой? Где находится Револьвер Оцелот, намеренный этот комитет уничтожить и с недавних пор одержимый призраком Ликвида Снейка? А что насчет спасения ребенка Ольги? Как отреагировал мир на новость о том, что бывший президент США – глава террористической организации, обладающей ядерным оружием? Да не просто глава, а закованный в киберброню киберниндзя с двумя катанами и управляемыми мыслью киберщупальцами, которые пуляют бесконечными ракетами. Ну и по мелочи есть некоторые вопросы насчет бессмертия Вампа, волшебных сил Фортуны и смысла существования девушки Райдена – Роуз.

<sup>17</sup> Великая работа (лат.) – Прим. лит. ред.

### 3. Кодзима против всех

Может показаться маловероятным, что успех *GTAV* вообще волновал Хидео Кодзиму с его *MGS2*. Подумаешь, вышли одновременно и стали самыми значимыми играми года, пусть одна и стала важнее другой. Может, он просто счастлив за успех шотландцев? Как бы то ни было, к концу этой книги вы увидите, что Кодзима стал одержим этим случаем.

Выход в 2002 году расширенной версии *MGS2* – *Metal Gear Solid 2: Substance*, был вопросом решенным. *MGS1* тоже получила дополнение в виде релиза *Integral*, но разработка *MGS2* изначально шла в таком бешеном темпе, что в финальный релиз попали далеко не все запланированные идеи – даже VR-миссии остались за бортом<sup>18</sup>. Кодзима использовал эту возможность, чтобы сильнее унизить фанатов, включив в расширенную версию симулятор скейтбординга и режим Snake Tales<sup>19</sup>. Ему нужно было доказать, что *Metal Gear* принадлежит только ему. Не геймерам и уж точно не Konami. Вот только его спорные решения сыграли с ним злую шутку. Поклонники требовали ответов, а Konami не могла допустить того, чтобы ее самая прибыльная франшиза погрязла в насмешках и критике. В компании не представляли, как выбраться из этой пиар-катастрофы. Но кое-что было очевидным – надо избавиться от Райдена и вернуться к истокам. Хватит сюрпризов и бунтарских выходов. Уже тогда большая часть споров проходила в Интернете, и все прекрасно могли наблюдать, как разделяются мнения по поводу опуса Кодзимы. И те, кому понравилась игра, чувствовали, что это еще не конец, и ждали, что на все оставшиеся вопросы вот-вот будут даны ответы. Бедняги, как же они ошибались. *Substance* ничего не исправила, так что потенциальный сиквел геймеры хоть и ждали, но с опаской.

Это не значит, что Кодзима полностью провалился. Теперь геймеры признали его как единоличного создателя франшизы, ответственного за всю ее многолетнюю историю. Люди вслушивались в его интервью и интересовались идеями, которые он транслировал. Хотя критики и не были в восторге от его решений, они уважали Кодзиму как творца, держащего бразды правления серией *Metal Gear* в своих руках. И хотя стиль его повествования не всем нравился, благодаря ему появилась надежда на то, что если видеоигры продолжат развиваться в этом направлении – то скоро их начнут сравнивать с фильмами, с настоящим искусством.

Все принципы Кодзимы скоро подвергнутся суровому испытанию. Он знал, что придется дать людям то, чего они хотят – и это не обсуждается. Но Кодзима был уверен, что сможет прошмыгнуть мимо наблюдателей и запрягать свои мысли и послания где только получится. Так начались «Игры в стелс».

#### «Город пороков»

*MGS2: Substance* вышла в Северной Америке под конец 2002 года, но все снова пошло не так. Всего на восемь дней ее опередила очередная игра из серии *GTA* с подзаголовком *Vice City* («Город пороков»), не дав Кодзиме блеснуть странной «режиссерской версией», выходящей почему-то на Xbox. Все страньше и страньше. *Vice City* стала эксклюзивом PlayStation 2 и влюбила в себя геймеров. *Substance* не выйдет на платформе от Sony до следующего года, так что времени насладиться хитом от Rockstar было море. Эта компания могла не только шокировать и удивлять аудиторию, но и давать ей то, чего она хочет, в отличие от Кодзимы.

*Vice City* продолжила развивать идеи, заложенные в *GTAV*, но не новые пушки или автомобили стали звездой игры, а сияющий огнями прибрежный город – полная противополож-

---

<sup>18</sup> VR-миссии впервые появились не в *Substance*, а на интерактивном документальном диске *The Document of Metal Gear Solid 2*, который вышел за два месяца до релиза игры. – Прим. науч. ред.

<sup>19</sup> См. главу 11 книги «Кодзима – гений».

ность тоскливому мегаполису Либерти-Сити. А ведь все решили, что круче *GTAIII* ничего быть не может. В новой игре главный герой не немой болванчик, на которого игрок проецировал себя – его озвучивал не кто иной, как Рэй Лиотта («Славные парни», «Наркобарон»), и ему было что сказать. Яркие цвета и неоновые вывески, туристы и тусовщики – игра стала веселой и безбашенной, долой уныние и депрессию. Действие *Vice City* разворачивалось в припорошенных кокаином 80-х, отдавая дань «Полиции Майами» и «Лицу со шрамом». Радиостанции, полные сатиры и издевок, стали еще разнообразнее. На этот раз вместо неизвестных музыкантов, исполняющих свои песни, вы кайфовали от настоящих хитов того времени, и все они – от рока и классики до поп-музыки и хип-хопа – были лицензированными. Наслаждаясь видами, полными пальм, пляжей и гавайских рубашек, вы могли услышать по радио DMC, Грандмастера Флэша, Майкла Джексона, Megadeth, Оззи Осборна и многих других популярных тогда исполнителей. Для продвижения игры Rockstar даже сделала сайт в ретростиле, где можно было послушать музыку, посмотреть скриншоты и трейлеры и изучить город повнимательнее. Вот такого другие игры точно не делали.

Одним из главных новшеств стало появление в игре самолетов и вертолетов. Теперь игроки могли взглянуть на остров с высоты птичьего полета<sup>20</sup> (локации во всех *GTA* всегда острова) – мечта геймеров сбылась. Абсолютная свобода уже не маячила на горизонте, а ощущалась совсем близко. Странно, конечно, что главный герой не умеет плавать, несмотря на обилие пляжей и воды вокруг; да и площадь островов не то чтобы была большой, но ощущался мир просто огромным – спасибо атмосфере и сюжету игры. Все происходящее казалось грандиозным и эксцентричным, не то что в унылых играх конкурентов. Главный герой, Томми Версетти, мог по желанию игрока менять наряды, давая тому почувствовать себя настоящим стилигой, а в некоторых миссиях маскировка была даже обязательна.

Творческое видение Rockstar узнавалось безошибочно. Хотя у нее не нашлось в загашнике говорливого дизайнера, чье имя лезло бы из каждого утюга, разработчики и так прекрасно справлялись с игнором политкорректности и статуса-кво. Желая позлить истеричных законотворцев вроде сенатора Джо Либермана<sup>21</sup>, Rockstar взяла и добавила в игру сцены из будней порноиндустрии и коррумпированных политиков, и главное – наркотики, много наркотиков. Мы снова встречаемся с пародией на Дональда Трампа – Дональдом Лавом, продажным бизнесменом, за которого всю грязную работу делают итальянские мафиози и вы. В *GTAIII* он уже находится на пике своего могущества, но до сих пор в решении многочисленных проблем полагается на преступный мир в вашем лице. Платит он щедро, но бесчувственный манипулятор уже устал от преград на пути – к черту мораль, закон и людей. Он заставляет вас разжигать войны между бандами, понижать цены на недвижимость, уничтожать инкриминирующие его доказательства и перевозить настолько ценные грузы, что за вами гонятся толпы федералов. В *Vice City* он еще молод и только мотает на ус советы наставника-ковбоя, принципы которого (или их отсутствие) похожи на принципы повзрослевшего Лава. Rockstar практически тыкает нас лицом в реальные проблемы общества и государства.

Персонажам на этот раз подарил свои голоса ну совсем уж звездный состав актеров: Гэри Бьюзи, Дэнни Трехо, Том Сайзмор, Бёрт Рейнольдс, Деннис Хоппер, Луис Гусман и даже Дженна Джеймсон. И, конечно же, Рэй Лиотта.

<sup>20</sup> На самом деле в *Vice City* целых четыре острова. – Прим. пер.

<sup>21</sup> В 1993 году американские сенаторы Джо Либерман и Герб Коль настолько возмутились уровнем насилия в видеоиграх (главными виновницами торжества стали *Mortal Kombat*, *Night Trap* и впоследствии *DOOM*), что инициировали слушания, по завершении которых игровой индустрии пришлось согласиться на рейтинговую систему с возрастной маркировкой. – Прим. пер.

## Два брата-акробата

*MGS2* сделала все возможное в попытке загнать фанатов за желание вернуться на Шэдоу-Мозес и опять поиграть за Солида Снейка. Забыли? Кодзима включил в сюжет «План 3-С» – издевательскую пародию на события, произошедшие на острове. Но это не помешало фанатам снова и снова возвращаться к великому оригиналу, концептуально и атмосферно превосходящему главы «Танкер» и «Биг Шелл» из *MGS2*. Беда была в том, что графика оригинальной *MGS* устарела, а управление было ужасно нелогичным, так что прямой порт на современные платформы был исключен. *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*<sup>22</sup> задумывалась как ремейк оригинала для консоли Nintendo GameCube – с новой шикарной графикой<sup>23</sup> и нормальным управлением. Konami не ошиблась в прогнозах – фанаты купят игру, а Nintendo оказалась совсем не против выпустить на своей консоли такой лакомый кусочек, как игру серии *Metal Gear*. Но разработка будет вестись не студиями Konami и даже не Кодзимой.

За работу взялась малоизвестная канадская студия Silicon Knights<sup>24</sup>. Она не принадлежала Nintendo, но в 2000 году была заключена сделка, обязывающая студию создавать игры эксклюзивно для консолей японского гиганта. И этот новый проект позволял обоим компаниям извлечь из соглашения максимальную выгоду. Сейчас студия больше известна погубившим ее скандалом<sup>25</sup> по поводу кражи кода движка Unreal Engine и последовавшим судебным разбирательством с Epic Games. Хидео Кодзима курировал этот проект вместе с главным лицом всей Nintendo – Сигэру Миямото, создателем Марио.

Во многом это точная адаптация оригинала, сохранившая его основное устройство и идеи. Схема управления теперь скопирована у *MGS2*, так что в игру добавлены шкафчики и огнетушители, с помощью которых можно дурачить охранников. Наконец-то появилось прицеливание от первого лица – отстреливать врагов издалека стало удобнее. Можно свисать с выступов – что позволило дизайнерам уровней развесить по острову тросы, по которым игрок мог перебираться из одного места в другое. В целом же игра стала проще, например, Снейк начинает игру с максимальным уровнем шкалы жизни, которая к тому же полностью восстанавливается после каждой битвы с боссом. В оригинале шкала потихоньку увеличивалась в определенных точках сюжета и после битв восстанавливалась частично. Стали доступны пистолет с транквилизатором и «очень легкий» режим игры. Жаль, но разработчики не укладывались в дедлайны, так что VR-миссии пришлось вырезать, а заодно и все диалоги с упоминанием VR-тренировок. Но в игру и так внесены десятки интересных мелочей, освеживших игру и сделавших ее доступнее. Этот релиз никто не считал поспешным или сырым.

Увы, сцены брифинга были обезображены. Нет, нам не дадут посмотреть зернистую видеозапись Солида Снейка, заключенного в камере на подложке «Дискавери», бесподобно нарисованную Ёдзи Синкавой в оригинале для PS1. Вместо этого придется наблюдать, как поганого качества 3D-модели сидят, стоят и лениво бродят по комнате, так что их передвижение не совпадает с диалогами. Выглядит как школьная постановка в актовом зале – с записанной заранее звуковой дорожкой, играющей из магнитофона на подоконнике. Вы можете переключаться между разными камерами, но ради всего святого – лучше пропустите этот позор.

С озвучкой тоже не все гладко. Актеры оригинала вернулись в полном составе, чтобы перезаписать все диалоги заново. Но не из-за того, что какие-то реплики переосмыслены в новом сценарии, нет – потому что качество оригинальной аудиозаписи посчитали плохим.

---

<sup>22</sup> The Twin Snakes – «Змеи-близнецы», «Змеи-двойники», «Змеиная двойня», выбирайте на свой вкус! – Прим. пер.

<sup>23</sup> *Twin Snakes* работала на движке *MGS2*. Графика, возможно, была чуть-чуть лучше, чем в прошлой игре. – Прим. науч. ред.

<sup>24</sup> На самом деле создателей вселенной *Legacy of Kain* сложно назвать малоизвестной студией. – Прим. науч. ред.

<sup>25</sup> Речь о скандале вокруг проблемной разработки игры *Too Human*. – Прим. науч. ред.

Студия, в которой проходила запись для *MGS*, находилась в обычном доме на оживленной улице, поэтому разные звуки вроде проезжающих машин и уличных работ в итоге тоже оказались записаны. В сильно пережатых файлах оригинала этого не было слышно, но новые звуковые алгоритмы и высококачественная техника позволили бы всем услышать ужасный фоновый шум. Кроме того, почему-то пропали акценты у Мэй Лин и Наоми Хантер. Может, кто-то решил, что уровень культурной чувствительности не соответствует современным реалиям, или был принят во внимание аргумент, что эти персонажи прожили большую часть жизни в Америке и утратили акценты, до конца не ясно. Но ясно то, что их голоса стали звучать скучно и безэмоционально. Потеря акцента обернулась потерей ярких персонажей.

К счастью, Ликвид Снейк сохранил чопорный британский акцент, хоть что-то хорошее. Но вы прекрасно можете слышать, с каким трудом актерам далась перезапись диалогов все того же чудовищного объема. Кажется, что они пародируют оригинальное аудио, то переигрывая, то пытаясь в малейших деталях воспроизвести оригинальные интонации, в итоге звуча слишком неестественно. Вероятно, без участия в проекте Джереми Блауштейна по-другому выйти и не могло – все-таки он был ответственным за разъяснения всех тонкостей своего сценария актерам. И не забывайте о таком моменте: хотя самые фанатичные поклонники запоминают весь сценарий построчно и могут воспроизвести его в любое время суток, актеры озвучивания после завершения работы на одном проекте могут сразу же приняться за работу на следующем. Актеров волнует только то, что будет дальше – они месяцами не имеют ни малейшего понятия, стал ли один из их проектов успешным или провальным. Абсолютно нечестно требовать от них идентичного повторения работы, сделанной годы назад.

Но самой большой и противоречивой переменной стала та, о которой попросил лично Кодзима. Она расколола фанатов на два лагеря – такого эффекта мало какие ремейки добивались. Кое-кто решил доверить пересъемку роликов игры Рюхё Китауре – японскому режиссеру и сценаристу, знаменитому безумными, низкобюджетными и откровенно трэшowymi экшен-фильмами. Они под завязку набиты боевыми искусствами, мечами, пушками и черными тренчами, но лишены утонченности «настоящего» кино. Ничего страшного в этом не было, потому что американцы ни малейшего понятия не имели, что это за человек, да и Китаура просто решил в точности воссоздать все ролики оригинала, как только начал работу над игрой. Используя технологию *motion capture*, Китаура и *Silicon Knights* сделали отличную замену неуклюжим оригинальным кат-сценам. Но Хидео Кодзима выкинул все их наработки в мусорное ведро. Ему не нужна была покадровая пересъемка – он хотел ролики в фирменном сумасшедшем стиле режиссера. Китауре дали карт-бланш – требовалось только оставить оригинальные диалоги, а дальше он мог творить все, что пожелает. Так он и сделал.

Игра рекламировалась как кроссовер востока и запада. *Silicon Knights* была канадской студией, а *MGS* – японской игрой с творческим вкладом знаменитого японского режиссера. Но, как мы знаем из предыдущей книги<sup>26</sup>, Хидео Кодзима ненавидел *MGS1* и то, как ее воспринимают фанаты. Игра стала популярной благодаря шикарным дизайнам Ёдзи Синкавы, потрясающему переводу Джереми Блауштейна и работе режиссера озвучки Криса Циммермана Солтера – именно он помог актерам мощно и убедительно сыграть свои роли, превратив мешанину из полигонов и пикселей в популярнейших персонажей. А вот сюжет и глубокий смысл произведения оказались проигнорированы. Создатель игры и фанаты по-разному относились к ее успеху. Кодзима использовал свое влияние на разработку *The Twin Snakes*, задним числом списывая оригинал в утиль и провозглашая ремейк канон. В рекламных целях *Konami* некоторое время называла игру «окончательной редакцией» *MGS*. Текст на обратной стороне обложки

<sup>26</sup> См. главу «История про две версии» книги «Кодзима – гений», если хотите подробнее узнать об этом. Изменения, которые американцы вносили в его работы, искажая оригинальное творческое видение, преследовали гейм-дизайнера на протяжении всей карьеры. Похожая история произошла и в случае с *MGS1* – см. главу «Предательство Джереми Блауштейна» той же книги.



гласил: «Настало время увидеть *Metal Gear Solid* такой, какой она была задумана». Доля правды в этом есть. В 1998 году Кодзима хотел дать игрокам возможность перетаскивать тела охранников и прятать их в шкафчиках, а еще разбивать лампочки, создавая темные участки, чтобы под покровом темноты с легкостью прокрасться, куда нужно. Технологии того времени осуществить такое не позволяли, так что новый геймплей оказался ближе к изначальной задумке. Но замена мрачной и реалистичной атмосферы на невменяемый цирк роликов Китамуры была для Кодзимы настоящим кошунством. Это меняло всю игру до неузнаваемости.

Трудно поверить, что Кодзиму хоть сколько-нибудь нравились работы Рюхэя Китамуры. Никто не отрицает, что у его фильмов есть достоинства – они даже получали награды, но вот творящаяся в них безвкусица и упоение кровавыми убийствами никак не вяжутся с тем, что мы знаем о предпочтениях Кодзимы. Вполне вероятно, что работы Китамуры были ему отвратительны, и именно поэтому Кодзима использовал режиссера как оружие, способное уничтожить наследие *MGS1*, не желая марать собственные руки. Для Кодзимы важна возможность правдоподобного отрицания. Ему нравятся интеллектуальные фильмы, детективные драмы, голливудская классика и сложное независимое кино вроде работ Дэвида Линча. Несомненно, его интересы еще шире, и кто знает, какими еще фильмами «гений» наслаждается за закрытыми дверями, но выбрав Рюхэя Китамуру на роль человека, извращающего оригинальное видение игры, Кодзима показал фанатам метафорический средний палец. «Ах, вы хотели больше изящного экшена? Ну что ж, встречайте – Рюхэй Китамура, прошу любить и жаловать».

Мне жаль всех, кто до сих пор помнит, какой стыд творился в *The Twin Snakes*. Я очень извиняюсь, что приходится об этом напоминать, но ради полноты картины все-таки надо пройти по некоторым моментам.

Небольшой намек на то, что нас ожидает, случается, когда Снейк плывет в торпедо к Шэдоу-Мозесу. Торпедо петляет в расщелинах подводных скал, но в итоге начинает биться о стены сужающихся проходов. Скоро Снейк доплывает до тупика, катапультируется и, пока торпедо разбивается о камни, делает под водой обратное сальто. Только после этого он всплывает.

Беседуя с главой DARPA в камере, Снейк больше не прячется, прижавшись к стене, когда появляется приказывающий замолчать охранник. Вместо этого наш герой, как паук, в один миг оказывается под потолком, где висит, упершись ногами в разные стены. Как только охранник уходит, Снейк спрыгивает и спокойно продолжает беседу как ни в чем не бывало.

Вскоре после этого, когда Мэрил направляет на Снейка ружье, он обезоруживает ее одним движением, в свою очередь направляя винтовку на противницу. А та, изящно кружась вокруг героя, вырывает винтовку у него. Каким образом Мэрил превращается из беспомощной и дрожащей девушки – неспособной даже снять оружие с предохранителя, – в сверхчеловека, способного на раз обезоружить легендарного Снейка, находясь у него на мушке? Ответа мы не дождемся.

После встречи с президентом ArmsTech и неожиданного предупредительного выстрела Револьвера Оцелота Снейк не отпрыгивает назад, уклоняясь от рикошета. Вместо этого он, разумеется, делает обратное сальто со скоростью, явно превышающей скорость летящей пули. Мы наблюдаем за акробатическими способностями Снейка с разных углов, пока пуля медленно пролетает под ним. Как же нечеловечески крут Снейк, как же мощны его сальтухи!

Но первая схватка с киберниндзей превзошла все ожидания. Между репликами ниндзя кромсает окружение мечом, пока Снейк пытается контратаковать, уклоняясь от падающих колонн и обломков. Ниндзя бьет Снейка ногой, но тот блокирует удар рукой, уезжая назад метра на три под звук скрипящих автомобильных покрышек, издаваемый подошвами его сапогов. К тому времени как наш акробатически одаренный герой приходит в себя, его противник уже находится в воздухе, разрубая бетонный потолок со сверхзвуковой скоростью. Падая вниз вместе с одним из обломков, ниндзя делает сальто в воздухе и пинает кусок бетона в сторону Снейка, который делает обратное сальто – чтобы уклониться от импровизированного снаряда.

И все это происходит с потрясающим эффектом замедленной съемки, как будто само действие упивается своей умопомрачительной крышесностью. Когда демонстрация вычурной хореографии подходит к концу, Снейк и киберниндзя оказываются лицом к лицу, наставив друг на друга пистолет и меч. Все это в сочетании с энергичной, но бездарной музыкой походит на дешевый клон «Матрицы».

И это только малая часть примеров, но, думаю, пора сжалиться над читателем. Общее количество исполненных в игре сальто исчисляется, скорее всего, десятками. Но это и нужно было Кодзиме: тупой гипертрофированный экшен. Отвлечение от сюжета. Диссонанс. Яркая пустышка для глупеньких фанатов, гарантирующая, что часть игрового сообщества возвеличит эту версию и докажет правоту дизайнера. Если он не смог никого заставить размышлять о вложенных в игру идеях, может, выйдет открыть глаза на то, в какой фарс превратится *Metal Gear* без ее создателя. Что бы ни случилось, это уже не его проблемы. Серия стала разменной монетой, а он теперь остался один против всех. Кодзима продолжит работу над играми, но с потаканием аудитории покончено – теперь балом начнут править глумливые сюжетные повороты.

А был ли он прав насчет фанатов? Как я писал выше, мнения по поводу *The Twin Snakes* разделились. Игра продавалась неплохо и понравилась критикам – они хвалили нововведения и, как и в случае с *MGS2*, закрывали глаза на все недочеты. Но в попытке найти светлые стороны ремейка от Silicon Knights преданные поклонники поняли только одно – оригинальное видение Кодзимы лучше. Как и многие попытки «гения» саботировать ставшие ненавистными ему элементы *Metal Gear*, эта оказалась всего лишь незначительной ремаркой, а не уроком для провинившихся.

Вишенкой на торте стало провозглашение ремейка «окончательной редакцией» – тут, вероятно, стоило промолчать или не быть столь категоричным. Игра с каноном всегда игра с огнем, и пламя разгорится еще сильнее, если в процессе тронуть оригинал. Может быть, так и думал Кодзима – его сценарий осквернен, его идеи больше не канон, так какой во всем смысл? Никакого. Он заставит американских игроков почувствовать его унижение. Они пожалеют обо всем.

## 4. Полемика

В литературе полемика – это атака на то, что дорого другим. Неудивительно, что она с завидной частотой использовалась в богословских и политических трудах. Обычно полемика используется интеллектуалами, чтобы подорвать авторитет противоположной стороны, и использует для достижения цели все подряд: аргументы, оскорбления, персонажей, истории или даже юмор. Например, в литературе иконы этого стиля письма – Вольтер и Джордж Оруэлл. В Библии полемики тоже хватает – в ней хитроумно критикуются древние ближневосточные религии, исчезнувшие еще тысячи лет назад. Ее составители использовали игру слов и образы, которые бросали вызов существовавшим тогда мифам и священным традициям, несмотря на то что представители других культур не смогли бы понять, о чем идет речь. Это была война, которая велась на духовном и интеллектуальном фронтах – призванная завоевать моральное превосходство и спровоцировать противника. Только истинные знатоки истории древнего мира смогут по достоинству оценить изреченные в книге аргументы. И это применимо к полемике всегда. Когда меняются времена и эпохи, она и ее аргументы легко теряют ценность и смысл.

В зависимости от эпохи и цивилизации, полемика принимает различные формы. Книжки, эссе и новостные статьи выполняют ту же функцию, что и раньше – выгораживают одну сторону, провозглашая победу над другой. Фильмы и масскульт выбирают выгодные стороны по какому-либо вопросу, изображая одни идеи в благоприятном свете и осуждая другие. В обществе, где свобода слова защищена законом, а соперничество разных систем ценностей привычно, такая битва идей стала делом обыденным. Мы, может, и не так подкованы в риторике и построении логических конструкций, как великие умы прошлого, но у нас есть свои способы – боевые мемы. Уже более ста лет политические карикатуры работают эффективнее мудреных статей. Изображения понятны всем без исключения, даже неграмотным<sup>27</sup>. С развитием эры Интернета это стало особенно заметно – по всей Сети ведутся масштабные сражения с применением боевых картиночек, и одним из ярких примеров таких баталий стали президентские выборы в США в 2016 году. В Интернете тогда появилось несчетное количество отфотошопленных фотографий кандидатов в президенты, превращенных чуть ли не в богов Олимпа – блистающих великолепием и уверенностью в себе. А их противники изображались жалкими и немощными. Никакого политического меседжа картинки при этом не несли. Короткие видеоролики и смешные фотошопы завоевывали сторонников лучше, чем многомиллионные рекламные кампании. Все эти мемы в каком-то смысле тоже полемика. Они могут изменить мнение тысяч людей, завираться и усложнить жизнь политикам и общественным институтам. Это игра на эмоциях. Могут ли видеоигры использовать полемику? А разве встреча игрока с Дональдом Лавом в Либерти-Сити, после которой нам приходится совершать преступления, за которые Лав неплохо платит, не полемика? Налицо очевидная нападочка на известную личность. Эта сюжетная линия не вызовет вопросов у геймеров, не уловивших отсылку, но тех, кто в курсе слухов о том, какими способами Дональд Трамп пришел к успеху, побудит задуматься. То же можно сказать и о романах Оруэлла, которые остаются замечательными произведениями и без понимания скрытой в них критики марксизма и технократии. Древние богословские труды можно читать как поэзию и философские трактаты, не углубляясь в противостояние

---

<sup>27</sup> Взять хотя бы Томаса Насти – американского политического карикатуриста, который во второй половине девятнадцатого века расправился с лидером политического движения Таммани-холл, Уильямом М. Твидом. И хотя Твидом были подкуплены и полиция, и политики, благодаря работам Насти даже неграмотные избиратели политика были в курсе его грязных делишек. <https://blog.mcny.org/2013/09/24/thomas-nast-takes-down-tammany-a-cartoonists-crusade-against-a-political-boss>. – на момент выпуска книги ссылка не доступна – Прим. ред.

племен и религиозных лидеров. Хорошая полемика может быть мощной и точной, даже когда скрыта от непосвященных.

Аллегии и полемика всегда вместе. Автор использует аллегорию, скрывая свои намерения, чтобы нанести максимальный урон цели. Одни авторы обожают выставлять свои послы на показ, лишь немного завуалировав их, чтобы защититься от судебных исков. Другие же скрывают смысл глубоко в недрах или держат в таком секрете, что никто о нем и не узнает. Впрочем, если в произведении есть подсказки, от читателя ожидается, что он сможет провести аналогию с реальными событиями и разберется во всех тайных смыслах. И это круто. Автор не обязан все разжевывать, он просто дает читателю возможность самому разбираться в причудах сюжета. Намеренно сбивая всех с толку, он сбрасывает ищущего скрытого смысла со следа или заставляет вражеского дешифровщика погрузиться в бессмысленную работу. Стелс-повествование бывает таким же коварным, как настоящий шпионаж – и там и там используются коды, шифры и военное искусство. И знали бы вы, как же авторы кайфуют от того, что большинство людей не заметит запрятанных в глубине их произведений богатств! А уж как кайфуют интерпретаторы, смысл жизни которых заключается в поиске этих сокровищ, ух...

Существует риск того, что прямолинейная история будет неверно истолкована чрезмерно рьяными искателями тайных смыслов, и есть вероятность неверной интерпретации излишне яркой аллегории. Это ставит авторов в затруднительное положение. Им придется или раскрыть все карты, максимально доступно объяснив истинный посыл – испортив все веселье и подвергнув себя критике, – или позволить их работам служить чужим идеям. Отличный пример – вышедший на экраны в 1988 году фильм Джона Карпентера «Чужие среди нас». Это кино, полное социальных комментариев, куда-то метящее своими аллегориями, но вот куда – неясно. Главный герой находит необычные солнечные очки, позволяющие увидеть настоящий мир: среди людей скрываются инопланетяне, подчиняющие своей воле все население планеты. А делают это с помощью скрытых в журналах и на рекламных щитах сообщений, увидеть которые можно только через очки. Но к кому или чему отсылают эти инопланетяне? Что зеркало пытается отразить? Это оказалось настолько неясным, что со временем интерпретации сюжета неоднократно менялись. Дошло даже до того, что Карпентера вынудили публично опровергнуть идею о том, что в фильме идет речь об управляющих планетой коварных евреях. 3 января 2017 года Карпентер опубликовал в Twitter сообщение, чтобы пресечь все домыслы:

*«„Чужие среди нас“ о яппи и разгуле капитализма. В фильме нет и намека на еврейский контроль над миром. Это ложь и клевета».*

Вот только заявление Карпентера не остановило, а подстегнуло дискутирующих на эту тему. И не помешало, по крайней мере, одному пользователю сети сделать картинку, на которой главный герой фильма, надев очки, смотрит на твит режиссера и видит признание в том, что евреи управляют миром. Как только поезд трактовок ушел – пиши пропало.

Иронично, но в ранних трактовках фильма утверждалось, что он антинацистский. Люди видят то, что подсознательно ожидают увидеть, как в тесте Роршаха. Карпентер ведь и раньше не скрывал, что кино было о яппи и рейганомике 1980-х, и отрицал наличие двойного дна. Но некоторым это не помешало продолжить поиск «настоящего смысла».

Это может выглядеть как безобидная перепалка между сетевыми троллями и кликбейтными медиа, практически кормящимися излишней впечатлительностью и возмущениями, но есть один момент. Представьте, что автор хочет рассказать о некоем заговоре, закодирав информацию в метафорах и образах. Есть мнение, что так делал Стэнли Кубрик в картинах «2001: Космическая одиссея» (1968), «Сияние» (1980) и своем последнем фильме «С широко закрытыми глазами» (1999). Мелочи, выбивающиеся из общей картины, обычный зритель не заметит, но эти мелочи могут складываться в загадки, отсылающие к чему-то еще. Знание того, что Кубрик был одержимым гением, повернутым на деталях, превращает каждый киноляп в объект трактовки. Многие десятилетия киноманы покадрово изучают его фильмы и находят

в них пугающе убедительные теории. Например, об участии Кубрика в секретных правительственных проектах и последующем раскаянии. Или о его увлечении секс-культами, в которых состоят люди, контролирующие общество. Может, это очередной пример того, как внушаемые интеллектуалы проецируют свои фантазии на произведение искусства? Были ли эти фильмы простыми товарами для потребления или действительно скрывали откровения? Интервью и инсайдерская информация стали ключевыми факторами в попытках разобраться в этих вопросах. В какой-то момент и отрицание становится подтверждением. Все возможно, когда вы имеете дело с профессиональным хитрюгой.

## 5. Добро пожаловать в джунгли

После выхода *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* можно было забыть о двух вещах: о прямом сиквеле, пытающемся разгрести постмодернистскую мешанину, и о еще одной игре про Солида Снейка. Для усмирения хулителей Кодзима использовал *The Twin Snakes*, которая, по его мнению, успокоит фанатов Шэдоу-Мозеса, не желающих видеть ничего, кроме бесконечного экшена, и *Substance* – для тех, кто хотел больше бессмысленных VR-миссий. Вроде бы дышать стало проще – у Хидео появился простор для творчества.

Он хотел продвинуться по карьерной лестнице, но для этого придется выложиться на полную и превзойти самые смелые ожидания. Открыв для себя силу фансервиса<sup>28</sup> и разработав тайную стратегию «Игры в стелс», Кодзима готовился играть по-крупному. О новом поколении консолей думать было рановато, еще не всю мощь он выжал из PlayStation 2. Разработка *MGS2* велась поспешно – нужно было опередить всех конкурентов и перетянуть всю славу и обожание на себя. Отчасти план сработал. Настало время по-настоящему амбициозного проекта. Вот только одна игра – а точнее, одна франшиза – являлась спонсором его бесконечных головных болей. Она уже два раза посмела обломать его в погоне за славой. Это был бессмысленный симулятор бандитизма, *Grand Theft Auto III*, и его вульгарнейший спин-офф – *Vice City*. Эти блокбастеры, эти образцы высоких технологий и пошлости представляли серьезную угрозу гегемонии японских разработчиков как на домашних консолях, так и в индустрии в целом. Кодзима не мог позволить западным играм одержать победу и направил все силы на то, чтобы отвоевать обратно аудиторию PlayStation 2.

## Времена сменяют друг друга

Уроки всегда находятся в прошлом, и Хидео Кодзиму не терпелось чему-нибудь всех научить. В 1964 году на одноименном альбоме вышел легендарный хиппи-гимн Боба Дилана *The Times They Are a-Changin'* («Времена сменяют друг друга»). Это был поворотный момент в американской поп-культуре. Журнал *Rolling Stone* поставил песню на 59-е место в списке «500 величайших песен всех времен». Она благодарила контркультуру, овладевшую умами нового общества, и призывала старшее поколение не путаться под ногами молодежи. Незадолго до выхода песни убили президента Джона Ф. Кеннеди, и это сделало трек знаковым, а тот, в свою очередь, подарил травмированной стране чувство катарсиса. Беби-бумеры, не желавшие ничего, кроме скорейшего окончания холодной войны, еще активнее начали призывать к отвержению идей национализма и милитаризма и ядерному разоружению. Хидео Кодзима родился в эту эпоху революций и рос, наблюдая за призывами к переменам. И хотя Боб Дилан не уточнил, каким принципам следует сам, ему это и не требовалось делать. Времена сменяли друг друга, а все остальное – просто мелочи.

Рассматривая свои творческие возможности в годы, последовавшие за терактами 11 сентября, Кодзима вспомнил проблемы молодости. Скоординированные теракты на территории США стали очередной поворотной точкой истории, и он задался вопросом, к чему же это приведет. В один день атаке подверглись не только два знаковых здания Нью-Йорка – башни-близнецы Всемирного торгового центра, но и Пентагон – штаб-квартира Министерства обороны США. Общественность не понимала, что происходит, напряжение росло, а жажда ответов и мести была почти физически осязаема. Вскоре НАТО применила пятую статью своего

---

<sup>28</sup> Обычно фансервисом называют потворство всем желаниям и ожиданиям фанатов. Для Кодзимы фансервисом могли быть отсылки к его самым популярным персонажам или фокус на какой-нибудь старой загадке, над которой фанаты годами ломали головы. Его новая стратегия заключалась в предоставлении игрокам всего, что они хотят и скрытии в подтексте собственных намерений. Такой подход я называю «Кодом Кодзимы».

Устава, гласящую, что нападение на одного из членов альянса расценивается как нападение на всех. Это санкционировало новый уровень военного сотрудничества в мире, и теперь более десятка стран патрулировали небо США и морские торговые пути. Выглядело так, как будто весь мир внезапно оказался под угрозой и тотальный контроль во имя всеобщей безопасности стал их заботой. Скептики видели во всем этом только жажду контроля и политической власти, вызванную страхом получить ответный удар. Через несколько дней после терактов президент Джордж Буш-младший произнес в выступлении: «Все страны должны решить: либо вы с нами, либо с террористами»<sup>29</sup>. Очень хитро развернул обсуждение темы себе на пользу, если не сказать большего. Страшилка о терроризме послужит предлогом для новой холодной войны, потенциально вечного конфликта без четкого образа врага и с целью сдерживания угроз гегемонии США. Это ознаменовало новую эру страха, цензуры и грязного, как никогда, шпионажа. Как настоящий японец, испытывающий отвращение к мировому господству США и помнящий, как это началось, Кодзима обратился к первопричинам. Имя Усамы бен Ладена всплыло в памяти всего мира, и урок сразу же стал ясен. Почему произошли теракты? Джордж Буш сказал, что все просто – террористы ненавидят свободу. Но Кодзима понимал, что все совсем не просто. Он вспомнил один из величайших фильмов в истории, темой которого стали бесчинства и зверства армии США во время войны во Вьетнаме – «Апокалипсис сегодня» (1979), сценаристом и режиссером которого стал Фрэнсис Форд Коппола. И фильм этот нес в себе очень важный урок.

Действие происходит во Вьетнаме в 1969 году. В центре повествования – оперативник американского спецназа, посланный убить дезертировавшего полковника Курца, пропавшего в глубине неприятельской территории и, судя по всему, присоединившегося к повстанцам. Главная загадка, почему и зачем один из лучших офицеров предал свою страну и начал новую жизнь на вражеской земле. Главного героя, капитана Уилларда, сопровождают на патрульном катере вглубь вьетнамских джунглей, где он становится свидетелем сюрреалистического мира, который сотворил Курц. Уиллард узнает, что другой оперативник из его отряда был послан убить Курца несколькими неделями ранее, но дезертировал и присоединился к безумцу. А оказавшийся тут фотожурналист проповедует философию полковника, поднимая еще больше вопросов о личности человека, на которого идет охота. Несмотря на подготовку Уилларда и его товарищей, их планы срываются, и каждый из них оказывается или в плену, или убит врагами-фанатиками. В месте, где оказался Уиллард, лежат горы отрубленных голов и демонстрируются жуткие военные трофеи. Вскоре он встречается со своей целью в исполнении Марлона Брандо. Курц читает Уилларду проповеди о Вьетконге и объясняет, как сильно уважает их безграничную волю к победе любой ценой. Персонаж полковника противопоставлен всему, что касается американской армии, которую мы до этого видели в фильме. Армия выглядит самонадеянной, ей, кажется, безразличен смысл своей миссии. Военные мыслят только в рамках огневой мощи и численного превосходства. Курц же осознал весь потенциал психологической войны и ужаса. Он совершенно спокоен и адекватен. Война показала Курцу, что существует кое-что посильнее армии – всепоглощающая, несокрушимая, неумолимая воля к сопротивлению. Несмотря на то что Уилларду разрешено остаться в лагере и влиться в созданный там темный мир независимости, он не попадает под чары полковника. Уиллард набирается мужества и жестоко убивает Курца с помощью мачете. Лежа на земле, окровавленный умирающий полковник произносит ставшие легендарными слова: «Ужас... ужас...»

Травмированный увиденным, Уиллард уходит, забрав с собой сборник сочинений полковника. Последователи Курца не останавливают его, а наоборот, поклоняются как новому лидеру. Жестокостью он заслужил уважение. Фильм заканчивается неоднозначной сценой раз-

<sup>29</sup> Полный текст выступления вы можете прочитать по ссылке: <http://archive.is/8GGgf>.

мышлений Уилларда о том, чему же его научило произошедшее. Зрители еще раз слышат последние слова Курца, Уиллард покидает его лагерь, экран гаснет.

В основе сюжета лежит роман «Сердце тьмы» (1899) и реальная история участвовавшего во вьетнамской войне офицера ЦРУ Энтони Пошепни<sup>30</sup>. Он был известен как Тони По и использовал нестандартные и порой античеловеческие способы ведения психологической войны. Вместо своей прямой миссии по обучению местных жителей военному делу он стал их боевым лидером. Например, с вертолета сбрасывал на лагерь противника отрубленные головы, а однажды в качестве доказательства своих успехов отослал начальству мешок с отрезанными ушами. В конце концов он ушел в отставку, женился на вьетнамке и завел четырех детей. Ну а ЦРУ, похоже, вполне довольно его работой.

## Круговорот смерти

Дух ЦРУ всегда витал в мире «тактического шпионского экшена», но самому агентству Кодзима внимания не уделял. Это скоро изменится. Когда мы думаем о ЦРУ, то обычно представляем незаконные сделки, торговлю информацией и тайных агентов в горячих точках планеты. Это даже близко не так. Центр специальных операций (ЦСО) агентства занимается грязнейшими из грязных работ, настоящими тайными делишками – совершенно неофициальными и никому не подконтрольными. У операций даже может не быть конкретных задач, поскольку его бесчисленные агенты и каналы передачи данных буквально начинают новую жизнь в чужой стране и вмешиваются в ее дела на протяжении поколений, получая минимум обратной связи. Неважно, насколько нелегальными, изменническими или политически неприкасаемыми являются действия ЦСО – они всегда завербуют нужных людей, скомпрометируют неугодных и сделают все максимально скрытно. Именно из-за таких делишек ЦРУ и замешано в перевозке контрабанды, наркотиков, сделках на черном рынке и т. д. – такими способами агентство финансирует свои тайные операции, не прибегая к государственным платежам. Как и в случае с миссией Уилларда, ЦСО работает в самых удаленных и малоизвестных уголках мира и решает проблемы, существование которых никто не признает. Отчитывается центр об операциях не только правительству, но и избранным членам огромного и запутанного Совета национальной безопасности<sup>31</sup>. Неподотчетность ЦСО означает, что в их деле порой невозможно избежать непредсказуемых последствий, недоработок, неосмотрительных сделок и случайно созданного в преступном мире хаоса. Как вы понимаете, отрицание правды для ЦСО – правило номер один. Когда самые крутые в мире оперативники ЦРУ отправляются вглубь вражеской территории практически без поддержки и с заданиями вроде свержения правительства, часто приходится вербовать местных жителей – как делал Тони По. Такие люди сочетают в себе качества разведчика и солдата: ум и силу. Они владеют безупречным чутьем на людей, которых можно использовать, пониманием, какая пропаганда будет эффективной, и знанием, как добраться до слабых мест противника. Оперативник должен быть харизматичным и пленять местных жителей своей брутальной красотой. Как же стать настоящим лидером? А нужно быть по-настоящему неординарной личностью и даже немного психопатом. Такие льют сладкую ложь в уши новообращенным последователям и кормят их сказками, мотивирующими перед лицом неизбежной смерти. Это жестокая и необратимая промывка мозгов, но необходимая для выполне-

---

<sup>30</sup> Некоторое представление о его работе можно получить из серии *Guns, Drugs, and the CIA* документального сериала *Frontline*, показанной на канале PBS в 1988 году. С текстовой версией можно ознакомиться здесь: <https://archive.is/Pfh7>. – на момент выпуска книги ссылка не доступна – Прим. ред.

<sup>31</sup> В Википедии о функциях Совета аккуратно сказано следующее: «ЦСО предлагает СНБ США альтернативные варианты, когда открытые военные и/или дипломатические действия нецелесообразны или политически неприемлемы. Задания для ЦСО могут назначаться напрямую президентом или выполняться СНБ по указанию президента, в отличие от других сил специального назначения США».



ния заданий, не опирающихся на привычную военную логику воздушного превосходства, численности войск и линий снабжения. Когда ЦРУ отправляет своих тайных героев на задания, поверьте – оно отправляет безумцев.

Кодзима использовал «Апокалипсис сегодня» как источник вдохновения для первой *Metal Gear*. Только подумайте, сколько всего он содрал. Персонаж Биг Босса отчасти основан на полковнике Курце. Действие игры разворачивается в глубинах вражеской территории, но в конце вы сражаетесь с обезумевшим соотечественником. Солид Снейк послан завершить миссию Грея Фокса – своего пропавшего напарника. Все то же самое. Кодзима, разумеется, добавил сюжетный поворот, сделав Биг Босса одновременно и командующим вашей миссией, и лидером вражеских сил. *Metal Gear 2: Solid Snake* тоже не погнушалась позаимствовать идеи у фильма. В ней и Грей Фокс переходит на сторону врага, и Биг Босс философствует о войне при встрече с нами. Черт возьми, по пути вы даже встречаете персонажей, боготворящих Биг Босса. Да, включая журналиста! Может, гигантский шагающий робот и является в сюжете центральной угрозой, но мир игры вращается исключительно вокруг Биг Босса и его тайн. Спасибо Копполе за 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.