

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™

SOLID

Предлагаю вашему вниманию решение, на мой субъективный взгляд лучшей игры для PlayStation прошедшего года. Оно достаточно подробно, и единственное, что сюда не вошло, это детальный список предметов и их местонахождение (вряд ли он так уж важен: поиски патронов, гранат, сухого пайка и прочего отнимут у вас не много времени). Предупреждаю, что решение содержит краткий пересказ сюжета, и если вы не хотите испортить впечатление от захватывающей истории, рассказанной в игре, постарайтесь ограничиться чтением только самой необходимой на конкретный момент времени информации. Удачи!

Диск 1



Снейк пробирается на территорию вражеской базы. В большом зале с контейнерами есть три охранника и три коробки сухого пайка (**Ration**) — единственного восполнителя энергии в игре. Пока вы можете взять с собой только две. Разберитесь с охраной и дождитесь, когда спустится грузовой подъемник. Забирайтесь в него.

Посмотрев заставку с улетающим Ми-24 (Hind, "Лань" — американское прозвище машины), вы вновь сможете действовать. Двигайтесь на север, убейте охранника и возьмите в вездеходе пистолет-пулемет **Socom**. В комнате на юго-западе подберите ослепляющие гранаты (**Stun Grenades**), но смотрите, не попадитесь в поле зрения видеокамеры. Теперь осталось подобрать маскирующие гранаты (**Chaff Grenades**), аккуратно пробравшись между лучами прожекторов, и можно лезть в любой из двух воздуховодов. Один из них расположен в северо-западном углу, охраняемый камерой, другой — на втором этаже. Не важно, которым вы воспользуетесь, они ведут, в общем-то, в одно и то же место. И там, и там можно подобрать паек. Если пробираться через верхний воздуховод, Снейк подслушает разговор двух солдат. Очтившись на галерее второго этажа базы (в ан-

Мерил упражняется

Если, впервые увидев Мерил, отползти к началу воздуховода, слезть вниз и оттуда снова добраться до решетки над ее камерой, Мерил будет выполнять уже другое упражнение. Выглядит это так:

а) возврат из положения "лежа" в положение "сидя", руки за головой, б) отжимания на одной руке, в) растяжка; далее все повторяется снова, но на этот раз Мерил будет в нижнем белье.



гаре с танками), подберите инфракрасные очки (**Thermal Goggle**) в комнате справа. Спуститесь вниз, заберитесь в лифт и отправляйтесь на этаж B1.

Пройдите по коридору (вы пока не можете открыть ни одну из дверей), заберитесь по лестнице в воздуховод. В правом его ответвлении подсмотрите за охранником в туалете и возьмите патроны. Вернитесь немного назад и сверните влево. Снейк увидит в камере внизу отжимающуюся Мерил. Ползите дальше и выбирайтесь из воздуховода в следующей камере.

После разговора с заключенным здесь шефом DARPA (вернее, с замаскированным под него Декон Октопусом) и получения от него карточки-ключа для дверей первого уровня безопасности (**LV1**), **PAL**-ключа (**PAL Key**), и его скоропостижной смерти, подберите под кроватью паек и выходите из камеры в коридор. Последует достаточно длительная перестрелка с охраной и мимолетная встреча с Психом Мantisом. Проверив комнаты охраны, отправляйтесь на лифте на этаж B2.

В большом зале есть шесть небольших комнаток. Пока вы можете проникнуть лишь в три из них. Ключом первого уровня откройте три двери, возьмите взрывчатку C4, гранаты и патроны к **Socom**. Пробейте взрывчаткой дыру в стене в юго-западной части зала. Пройдите по коридору вправо, взорвите северный сегмент стены и доберетесь до первого стоящего противника.



Соллид Снейк



Мерил Сильвербург



Ликвид Снейк



Босс 1: Револьвер Оселот

Расстреливается из Socom-а. Немного беготни вокруг опутанного проводами и взрывчаткой заложника (не касайтесь их, иначе президент Armstech взлетит на воздух), несколько истраченных обойм — все, что от вас требуется. Поверженному Оселоту отрезает руку невеста откуда появившийся ниндзя-призрак, после чего они оба скрываются из виду. Президент Кеннет Бейкер расстается с ключом второго уровня безопасности (LV2 Keycard) и умирает на руках у Снейка, так же как и начальник DARPA, вроде бы от сердечного приступа. Вернитесь в зал с шестью комнатами, теперь он охраняется. За юго-восточной дверью возьмите автомат FAMAS и две пачки патронов (доступ к автомату преграждает лазерная система охраны, обойдите ее, пользуясь инфракрасными очками или просто закулив сигарету — лучи станут видны). Поднимайтесь на лифте на первый этаж.



Злобная Мей Линь

Постоянно перезванивайте девушке и на предложение сохраниться отвечайте отказом. Вскоре особа откажется разговаривать со Снейком и будет показывать ему язык.

В северо-западном углу ангара отпирите дверь и подберите глушитель для пистолета (Socom Suppressor), сразу же экипируйте его. На балюстраде заполучите гранаты, картонную коробку (Cardboard Box) и миноискатель (Mine Detector).

Сконтактируйте по радио с Мерил (ее частота — 140.15), дождитесь, когда она откроет ворота ангара. Проходите в открывшийся коридор, но не касайтесь лазерных лучей, иначе в помещении будет пущен газ. Выйдя на открытое пространство, воспользуйтесь миноиска-



телем, чтобы ненароком не нарваться на разложенные в снегу мины Claymore. Мины можно собрать (наползая на них) и унести с собой.

Босс 2: Танк

Как только увидите движущийся на вас Abrams M1A1, управляемый Вулканом Рейвеном, проползите на север вдоль восточной стенки (постоянно следите за высотой скрывающих вас сугробов, вы должны двигаться в канавке меж-

ду ними). Приблизившись, бросайте маскирующую гранату, она на время дезориентирует стрелка, а вы подберетесь к танку вплотную. Теперь закидывайте башню машины обычными гранатами, стараясь не намотаться на гусеницы. Несколько прямых попаданий, и победа (плюс ключ третьего уровня) у вас в кармане. Вернитесь в оружейную на втором этаже базы, заполучите ракетницу (Nikita Launcher). Теперь вы достаточно хорошо экипированы для дальнейших приключений. Еще одна перебежка через заснеженное поле с подбитым танком, и Снейк вторгается во второй комплекс вражеской базы. В большом зале нельзя пользоваться оружием (есть риск повредить хранящиеся здесь ядерные боеголовки). Доберитесь незамеченным до лифта и езжайте на второй подвальный уровень (B2).

Здесь ваша задача повредить генератор, питающий ток ловушки на полу в коридоре. Осложняет все ядовитый газ, заполняющий помещение. Стреляйте из ракетницы. Ракетой легче всего управлять, переключившись в режим "от первого лица". Проведите ее через извилистые коридоры и взорвите генератор. Пол теперь безопасен, стали доступны двери: северо-восточная

скрывает за собой рацию, юго-восточная — противогаз (Gas Mask). Воспользуйтесь обновлениями. Проходите в восточный коридор и открывайте северную дверь. Коридор полон трупов охранников, стены изрешечены пулями, винтовник всего — таинственный ниндзя — скрывается за дверью в лабораторию. Смело следуйте за ним. Испуганный Отакон прячется в шкафу, а между вами завязывается драка.

Босс 3: Киберниндзя

Бейте руками и ногами, ниндзя отклоняет меч выстрелы и уворачивается от гранат. Попав по нему два раза, отбегайте. Ниндзя уберет меч, теперь подбегает к нему, наносите удар и сразу же отступайте на безопасное расстояние. Можно использовать маскирующие гранаты, но проку от них мало. Когда энергия врага достигнет 50 процентов, он примется исчезать. Ничего страшного в этом нет, просто оденьте инфракрасные очки, и он снова станет видимым. После трех удачных комбинаций ударов с вашей стороны его тактика еще раз изменится: при вашей попытке нанести удар ниндзя будет исчезать, материализовываясь у Сней-



ка за спиной и контратаковать. Бейте, отходите, он будет промахиваться, опять бейте. Как только энергии у врага останется совсем мало, вокруг его тела возникнет силовое поле. Смело расстреливайте его издалека.

Выясняется, что киберниндзя — ни кто иной, как Грей Фокс, бывший напарник Снейка, над которым проведен какой-то чудовищный эксперимент. Послушайте историю Хэла Эммериха (Отакон) о том, как он вдохновлялся аниме, разрабатывая "Метал Гир", и о том, какая напасть с середины сороковых преследует семью ученого. Получите новый ключ (LV4 Keycard). Возвращайтесь в коридор, где отключили напряжение. Откройте ранее недоступные двери, затарьте гранатами, взрывчаткой, ракетами, патронами, рационами, очками ночного видения (Night Vision Goggle). Поднимайтесь на этаж B1.

Подобрав еще один рацион в мужском туалете, зайдите в зал с пятью дверьми. Вашими трофеями станут рацион, картонная коробка В (Cardboard Box B), оглушающие гранаты, патроны и ракеты. Один из охранников в этом за-

Застаем Мерил врасплох

Когда Мерил забегает в женский туалет, если сразу последовать за ней и добраться до последней кабинки меньше, чем за пять секунд, она не успеет переодеться, и половину сцены будет без своих зеленых штанов, в майке и трусиках.

ле — переодетая Мерил. Увидев вас, она убежит в женский туалет. Следуйте за ней, подойдите к самой дальней кабинке.

После судьбоносной беседы отправляйтесь в южную комнату и открывайте ключом пятого уровня (LV5 Keycard) ранее недоступную юго-западную дверь. Там Снейка ждет упаковка ди-азепама (или валиума, препарата, ослабляющего мышечные спазмы) и три пачки патронов для Famas-а. Присоединяйтесь к Мерил и следуйте к единственной неоткрытой двери в северной стене коридора.

Далее следует весьма сюрная сцена, в которой Мерил попадает под воздействие Психо Мантиса, самого сильного на острове мастера телепатии и телекинеза.



Рой Кэмпбелл



Отакон



Грей Фокс



Мей Линь



Снейк Вулф



“На что я способен?!”

Во время сцены перед боем с Психо Мантисом он пытается “читать” мысли Снейка.

Если у вас есть на карточке сейвы других игр от Konami, например Castlevania: Symphony of the Night, Suikoden или Silent Hill, Мантис будет упоминать в разговоре эти игры!



Босс 4: Психо Мантис

Первым делом переключите джойстик во второй порт приставки. Таким образом Мантис потеряет способность “предугадывать” действия Снейка. Далее, бросьте парализующую гранату, чтобы вырубить Мерил, наставившую на вас пистолет. Оружие против колдуна бессильно. Стараясь избежать попаданий предметов интерьера, поднятых Мантисом в воздух, положитесь на силу собственных кулаков. При исчезновении врага пользуйтесь инфракрасными



очками, чтобы его обнаружить. Когда энергия Мантиса достигнет 50 процентов, он снова попытается воспользоваться Мерил в своих целях — кидайте еще одну гранату. После этого экстрасенс заставит девушку приставить оружие к собственной голове. Используйте третью

гранату, на этот раз Мерил потеряет сознание на всю оставшуюся схватку. Добивайте Мантиса руками, не забывая пригибаться от мелькающих в воздухе стульев, мраморных бюстов и оленьих рогов.

Понаблюдав за агонией кудесника, следуйте в проход, открывшийся за заботливо отодвинутым Мантисом шкафом. Захватите рацию и патроны. Выходите из коридорчика наружу.

Двигайтесь на восток, потом на север, экипируйте очки ночного видения, возьмите рацию. Возвращайтесь к западной стене, забирайтесь в скальное ответвление, покрытое снегом, и ползите вперед. Соберите в пещерах патроны, диазепам и рационы. Вместе с напарницей открывайте дверь в следующее здание.

Добрые волчата

Для того чтобы волки в пещере вас игнорировали, впервые, как туда попадете, подойдите к Мерил. Достаньте Socom и приготовьте коробку. Выстрелите по девушке (знаю — подло, стыжусь...), она прикажет волкам наброситься на вас. Прячьтесь в коробку. Волчонок подойдет, понюхает коробку, поднимет лапку и... напишет на вас. Теперь никто из волков вас не тронет.

И Мерил попадет на мушку невидимого снайпера. Прежде чем Снейк успеет что-либо предпринять, девушка получит несколько ранений. Подойти к ней невозможно — в миг окажетесь в простреливаемой зоне. Вместо этого необходимо, как бы странно это поначалу ни звучало, оставить истекающую кровью Мерил и вернуться на второй подземный этаж первой вражеской базы за снайперской винтовкой (PSG-1). Она спрятана за единственной ранее не открытой дверью.

Будьте внимательны, к винтовке надо ползти, минуя лучи охранной сигнализации (вспомните об инфра-очках или сигаретах). Возвращайтесь к месту атаки на Мерил. Девушка куда-то исчезла, осталось только пятно крови на полу...

Босс 5: Снайпер Вульф

Пользуйтесь винтовкой. Нашпигуйте женщину-снайпера пулями прежде, чем она сделает с вами то же самое. Когда оружие начнет дергаться в руках, мешая прицелиться, глотайте таблетку диазепамов. Особых неприятностей данная схватка доставить не должна. После победы обыщите пространство вокруг пандуса, на котором пряталась снайперша (получите рацию и патроны). Последуйте совету Мей Линь, сохранитесь. Идите к двери в северной стене.

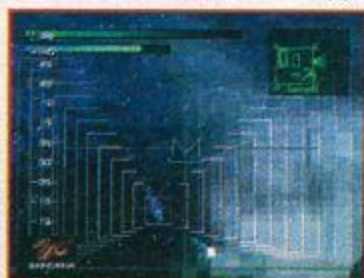
Снайперша захватывает Снейка в плен, следует несколько важных сюжетных разговоров с Ликвидом. После этого вас

оставят один на один с одноруким Револьвером Оселотом, которому даже потеря конечности не мешает виртуозно управляться с машиной для пыток.



У вас есть выбор из двух вариантов: сдаться (нажав Select) или выдерживать пытки электрическим током, быстро и часто нажимая кнопку O. От сделанного выбора будет зависеть, спасется Мерил или нет.

Затем Снейка бросают в тюремную камеру, предварительно отняв оружие, припасы, все приспособления и почти всю одежду. Переговорите по радио с полковником (Codes, вживленный в мозг Снейка, охрана просто не заметила), и, если вы решили стоять до конца, терпите еще несколько серий пыток от Оселота. После этого попав в камеру, наблюдайте за охранником. У бедняги схватит живот, тот убежит в уборную, а вы тут же связываетесь с Отаконом. Через некоторое время ученый, использующий маскирующее устройство, подбежит к двери камеры и передаст вам рацию, ключ шестого уровня (LV6 Keycard), носовой платок снайперши и бутылочку кетчупа. Теперь есть даже два способа привлечь внимание охранника, возвращающегося из туалета: можно разлить на полу кетчуп и упасть в лужу, притворившись мертвым, а можно просто залезти под кровать. Как только незадачливый вояка отпрет дверь камеры, набрасывайтесь на него и душийте. За машиной пыток верните себе все причиндалы. Проверьте инвентарь, иногда Оселот подкладывает бомбу с часовым механизмом, которую надо просто выкинуть. Если Снейк простужен, он будет чихать, привлекая



Доктор Октотус



Президент Armstecht



Шеф DARPA



Револьвер Оселот



внимание врагов. Выйдя из тюремного комплекса, вы окажетесь на уровне В1 первой базы. При этом охрана усилилась, появились самонаводящиеся пулеметы под потолком. Спуститесь на лифте вниз. Рядом с комнатой, где произошла первая перестрелка с Оселотом, откройте две ранее недоступные двери, подберите маскирующие гранаты (хорошо спасают от вышеупомянутых пулеметов) и фотоаппарат (**Camera**). Прокатитесь на вездеходе или дойдите пешком до второй базы. На уровне В2 в коридоре, пол которого был под напряжением, открыв юго-восточную дверь, возь-

мите бронжилет (**Body Armor**). На уровне В1, если пойти на юг и открыть среднюю западную дверь (LV6), Снейк найдет лекарство и вылечит свой насморк. Доберитесь до места, где Вульф расстреляла Мерил. Ненадолго предавшись воспоминаниям, двигайтесь в коммуникационную башню А (Comm Tower A). Нагрузившись патронами и экипировав Famas, расстреляйте охрану и, забрав парализующие гранаты и моток веревки (**Rope**), начинайте взбираться по лестнице, опоясывающей изнутри башню. Здесь Снейку не надо прятаться, наоборот необходимо, жертвуя маскировкой, взобраться на самый верх, отстреливаясь от нескончаемого потока охранников. Выбирайтесь через люк на крышу, осматривайтесь. Crash! Boom! Bang! Ликвид, пилотирующий Ми-24, разносит гигантскую спутниковую антенну, а вместе с ней — мостки, по которым можно было перебраться на башню-близнеца (Comm Tower B). Не обращая внимания на винтокрылую машину, поливающую крышу шквальным огнем, закрепляйте на перилах перед собой веревку и смело прыгайте. Отталкиваясь от стены и постепенно вытравливая веревку, спуститесь вниз. Оказавшись на платформе, берите рацию и С4, залягйте и расстреливайте из снайперской винтовки трех охранников далеко впереди (иначе они просто не дадут вам продвинуться вперед). Как альтернативное оружие подойдет ракетница. Пересеките мост, не за-

быв захватить рацию, увернитесь от огня с вертолета, забирайтесь в помещения второй башни. Здесь Снейку в руки попадет портативная ракетная установка "**Стингер**" и ракеты для нее.

Дойдя до лифта, попытайтесь его вызвать. Когда станет ясно, что кабина не приедет, зайдите вправо за шахту лифта, подберите патроны, спуститесь по лестнице до взорванного пролета, вернитесь к лифту, переговорите с Отаконом, поднимайтесь вверх. Будьте осторожны, на четырех пролетах установлены самонаводящиеся пулеметы (уничтожаются из "**Стингера**" или на время выводятся из строя маскирующей гранатой). Достигнув чердачного этажа, соберите все припасы и вылезайте на крышу.

Скоростное передвижение

Альтернативный способ передвижения по комплексу вражеских баз: залезьте в кузов вездехода, спрячьтесь в картонную коробку и не двигайтесь. Через некоторое время придет водитель и отвезет вас куда вам нужно (три разные коробки отвозятся в три разных места).



Босс 6: Вертолет Ми-24

Неплохая мишень для ракет "**Стингера**". Прячьтесь от атак с воздуха за контейнерами и при любой возможности наводите на вертолет и стреляйте. Если ракеты закончились, их запас можно пополнить. После 4-5 прямых попаданий по машине, она нанесет сильный ракетный удар по южной части крыши. Еще 8-10 попаданий, и атака повторится. После чего Ликвид потеряет контроль над вертолетом, громадина ухнет вниз и взорвется. Отакон исправил лифт. Как только Снейк воспользуется им, выяснится, что вместе с диверсантом в кабине находятся четверо невидимых охранников (воспользовавшихся маскирующими устройствами из лаборатории). Убейте их (Famas, Nikita, C4 — подойдет все). Выйдя из лифта, наберите припасов и выходите из баш-

ни через северную дверь. Сделав еще пару шагов, Снейк нарывается на пулю невидимого стрелка.

Босс 7: Снайпер Вульф, вторая встреча

Снайпер против снайпера, раунд два. Уложите ее прежде, чем она уложит вас. У деревца слева и у стены справа можно пополнить запас патронов для вашей PSG-1, у восточной стены лежит рация. Поведет — принимайте диазепам. Красивая охота.

Монолог смертельно раненой Вульф, из которого видно, как та похожа на Снейка — одна из самых сильных по эмоциональному воздействию сцен во всей игре, если не самая сильная. Не поленитесь проверить все маленькие строения, вы получите новую картонную коробку (**Cardboard Box C**), патроны, гранаты, рацию и диазепам. Будьте внимательны, кое-где в полу установлены мины Claymore. Центральная дверь, вернее, открывающийся за ней коридор, приведет вас ко входу на третью вражескую базу и, соответственно, на...



Диск 2



Избавьтесь от охранника на мостках, подберите рацию и гранаты. Прижавшись к западной стене, пройдите по карнизу, пригибаясь, когда ферма крана будет проезжать рядом. Спуститесь, захватите еще один рацию, в комнате, заполненной паром, соберите патроны и ракеты, выбегайте через большие ворота на севере.

Спуститесь на платформе грузового лифта, отбившись от трех охранников. Сбив из "**Стингера**" пулемет, соберите с пола мины, рацию и патроны, активируйте вторую платформу. Опускаясь, вы заметите, что температура заметно понизилась, откуда-то появились стаи ворон, кружащие над Снейком. Пройдите вперед, в большое складское помещение.

Босс 8: Вулкан Рейвен, вторая встреча

Не показывайтесь прямо перед ним, вместо этого либо старайтесь подорвать здоровяка минами/взрывчаткой, либо ловите его на заряды из ракетницы/"**Стингера**". Учтите, что ракета достигнет цели, только если Рейвен не видит ее, так что придется пренебречь всеми правилами чести, метя в спину противника.

Не самая короткая, но очень интересная схватка.



Мастер Миллер



Наоми Хантер

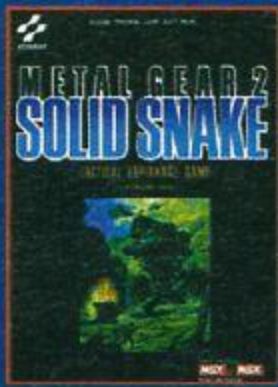


Вулкан Рейвен



Насташа Романенко

Кое-что из истории "Метал Гира":



Один из первых авторов нашего журнала получил свой псевдоним, Big Boss, в честь злодея первой Metal Gear



Все этапы MGS были спроектированы и построены из конструктора LEGO, прежде чем войти в саму игру

Обложки предыдущих игр серии, вышедших для NES и компьютера MSX

После захватывающей дух сцены ухода Рейвена (смертью это можно назвать только отчасти), двигайтесь на север. Достигнув шахты с бушующей внизу рекой, воспользуйтесь маскирующими гранатами, чтобы отвести десятки пулеметов. Спустившись еще севернее, Снейк, наконец, попадет в ангар, где установлен "Метал Гир Рекс".

Пополнив боезапас, влезайте вверх по лесенке, установленной справа от боевого механизма. Взобравшись на крышу машины, переговорите по радио с начальством и спуститесь на мостки слева. Доберитесь до комнаты управления. Подслушав разговор Ликвида и Оселота, Снейк случайно обнаруживает себя, выстрел Оселота выбивает из руки нашего героя PAL-ключ. Поднявшаяся тревога прекратится, как только вы заберетесь обратно на бронированную крышу Рекса. Спуститесь в самый низ ангара, ищите в воде PAL-ключ. Часто он просто лежит на дне, но иногда его приходится выбивать из крысы, использующей дренажную трубу фундамента как уютную норку. Кстати, есть риск подобрать в воде бомбу, вроде той, что подкладывал Оселот.

Вернитесь в комнату управления. Используйте PAL-ключ на терминале с желтой маркировкой. Дело в том, что ключ термочувствителен, для того чтобы активировать остальные два терминала, его необходимо нагреть или охладить, пока цветовая маркировка не сменится на голубую и красную соответственно. Дабы совершить упомянутые метаморфозы, придется возвращаться на рейвеновский склад и еще дальше — в бойлерную. Активировав все три терминала, Снейк делает Метал Гир полностью готовым к работе, вместо того, чтобы отключить его! Оказалось, террористы просто использовали присутствие Снейка в своих целях. Полковник Миллер, дававший советы по радио, оказывается самим Ликвидом! Двери комнаты захлопываются, помещение заполняет газ.

Одев маску, вызовите Отакона, он и освободит вас. Далее последует долгая беседа Солида и Ликвида, в результате которой последний запрыгнет в кабину Рекса и раскоцегарит машину.

Босс 9: Метал Гир Рекс

Снова выбирайте "Стингер". Цельтесь в дискрадар на левом "плече" Рекса. Последовательность действий такова: наводиться, выпускаете ракету, пробегаете между "ног" механизма (его самонаводящиеся ракеты промахиваются), ждете, пока он развернется, наводиться и стреляете снова. Не становитесь слишком близко к правой "конечности" — раздавит сразу.

Радар Рекса поврежден. Далее события развиваются с потрясающей скоростью. Загнанного в угол Снейка спасает киберниндзя, а вернее, Грей Фокс. Старым боевым товарищам удается перекинуться

лишь несколькими фразами, и тут Фокс совершает настоящий подвиг, выходя один против гигантской машины, лишая Метал Гир электронных систем наведения... и, конечно, погибая под многими тоннами брони, обрушенными на него взбесившимся Ликвидом.

Босс 10: Метал Гир Рекс, продолжение

Тактика та же самая, только теперь целиться надо в открытый кокпит с Ликвидом. Около дюжины прямых попаданий, и Рекс заваливается в облаке пламени. Снейка ударяет о стену взрывной волной, он теряет сознание. Через некоторое время он приходит в себя. Ликвид тоже жив, он рассказывает о его со Снейком происхождении, говорит о войне, об их отце — Биг Боссе, о героизме, подлости и предательстве. По Codec-у приходит сообщение министра обороны о том, что остров будет подвергнут ядерной бомбардировке. Ликвид выбрасывает свой козырь: на одной из плит лежит связанная Мерил, а рядом с ней — бомба, таймер которой установлен на три минуты.

Стыдливая Мерил

Когда будете рядом с Мерил, попробуйте разглядывать ее в режиме "от первого лица". Мерил вспыхнет, засмущается, начнет постукивать пистолетом по бедру. Если продолжать пялиться, краска будет все сильнее заливать лицо девушки, она начнет задавать смущенные вопросы.



Босс 11: Ликвид — Снейк

Вот это бой, что называется, тапо-а-тапо, один на один. Настоящая мужская драка, полагаться можно только на собственные силы. Кружите вокруг Ликвида, наносите короткие быстрые серии ударов, вовремя уходите. Старайтесь не сваливаться с крыши Рекса (в режимах Hard и Expert такое падение фатально). Время от времени противник будет использовать атаку с разбега, научитесь от нее уворачиваться и сразу же контратаковать. Необходимо сбросить Ликвида с крыши меньше чем за три минуты.

В этом месте сюжет игры разветвляется на две финальные ветви. Если вы не выдержали пыток Оселота, Мерил окажется мертва. Появится Отакон, последует трагический диалог, после чего герои выйдут из рушащегося ангара. Если же Оселот ничего от вас не добился, несмотря на все ухищрения, вы будете вознаграждены: Мерил придет в себя! Но и тут рушащиеся перекрытия ангара вынудят парочку двигаться

в поисках выхода. Мерил посетует, что, похоже, любовной сцены между ними в ближайшее время все-таки не предвидится, быстро переоденется в оранжевый жилет, и герои ретируются из объятых пламенем помещения.

Справа за открытой дверью возьмите рацион. Бегите налево, за лестницей подберите еще один, забегайте в гараж. Вас засечет камера. Отакон (или Мерил) бросится заводить джип. Как только у него это получится, запрыгивайте в машину и косите из установленного на ней пулемета охрану, взрывайте бочки, блокирующие выезд из гаража. Два раза в тоннеле вы нарветесь на блокпосты, которые просто уничтожаются из пулемета. Через некоторое время сзади покажутся огни нагоняющей машины. Это Ликвид! Поливайте его огнем. Пройдет примерно полторы минуты горячей схватки, и обе машины, ударившись друг в друга, вынесутся из тоннеля и перевернутся.



Финальная заставка будет слегка различаться в зависимости от того, какой персонаж вам "подыгрывает", но при любом раскладе герои будут строить гипотезы и предположения относительно своей дальнейшей жизни в этом несовершенном мире...



Биг Босс



Психо Мантис



Министр обороны США



Хидео Кодзима (автор Metal Gear)



Агент Купер