

Metal Gear — Lurkmore

Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.



Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья. Сия халтура [нам не нравится](#), и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете.

Указана следующая причина: [игрота, списка](#). На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.

Так верстают ТОЛЬКО

мудаки



Эта страница так же ужасна, как и вышеприведенный заголовок. От верстки этой страницы [Тема Татьянович Лебедев](#) плачет кровавыми слезами и неудержимо фалломорфирует. Ее следует немедленно привести в кошерный вид согласно [гэдлинам](#) или [вёрстке](#).



БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?

Осторожно, спойлеры!



Внимание! В разделе персонажей раскрыты все тайны la-li-lu-le-lo, а то и полностью пересказан сюжет. Если вы хотите пройти игры сами, советуем немедленно прекратить чтение и [пройти мимо](#).

Metal Gear (moon. *Мэтару Гиа* — рус. *Метал Гир*, [надм. Металлическая гиря](#)) — культовая серия консольных игр в жанре симулятора [Джеймса Бонда](#) ака «тактического шпионского боевика», порожденная и до недавних пор ведомая [ниппонским сумрачным гением](#) Хидэо Кодзимой в составе фирмы [Konami](#). Началось всё в далёком 1987 году, но до последнего не переставала доставлять [драмой](#), [мемами](#), [лулзами](#), а также [матюками](#) и [голыми мужиками](#).

Что это?

Расовые американские шпионы, почти все известные под позывным «Снейк» (англ. *Snake*; см. ниже), на протяжении нескольких десятилетий внутренней хронологии и десятков с небольшим игр в реальном мире борются против периодически являющейся шагающей (иногда ползучей/летучей/плавучей) и способной нести [ядрену бомбу](#) хрени под общим названием «[Метал Гир](#)» (англ. *Metal Gear*). В этом месте можно бы сказать: «ну мать твою, эта ж типичный голливудский боевик с мехой в придачу», но тащемта это слишком поспешный вывод. Процесс выпиливания метал гиров сопровождается многочисленными превозмоганиями, недосказаниями, раздеваниями, срывами покровов и прочими неопикуемыми [вотэтоповоротами](#), а также хорошо удобрен явными и не очень отсылками к [авраамической традиции](#) и [классическим боевикам 80-х](#). А поскольку Метал Гир — игра японская, то [национальные культурные атрибуты](#) и [типажи](#) просто обязаны быть посреди этой драмы.

В лицах

METAL GEAR

Метал Гир двухмерный, восьмибитный...

Метал Гир двухмерный, восьмибитный...

TACTICAL ESPIONAGE ACT I
METAL GEAR SOLID

...и трёхмерный, СОЛИДный.

...и трёхмерный, СОЛИДный.

За всё время существования серии персонажей наплодилось просто немерено, и каждого из них анонимус по своему любит.

Основные персонажи:

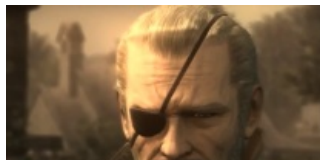
Снейки, тьма их

- **Биг Босс** (Джон, Джек, Нейкед Снейк, Исмаил) — главный (анти)герой саги о Снейках и их генетический «исходник» (естественное воспроизводство обломилось после того, как Джек лицезрел ядрёный гриб над атоллom Бикини). Школьником оказался на полях Корейской войны, где встретил Босса, заменившую ему мать и научившую всему, что знала сама. В 1964 принял участие в операции «Пожиратель змей» (Snake Eater), во время которой обзавёлся сексуальной повязкой на глаз и не менее сексуальной любовницей Евой. Был вынужден убить Босса, из-за чего стал испытывать недоверие к начальству, а потом и вовсе покинул спецслужбы. Присоединился к Патриотам,

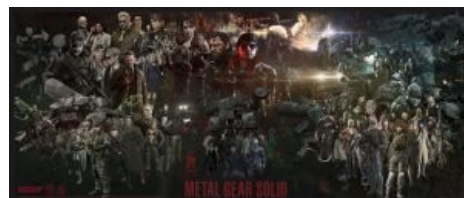


Биг Босс в молодости,

Биг Босс в молодости,



Солидные змеи рассыпью



Коллективное фото

Злодеи и их шестёрки:

Игра всегда старалась делать боссов не просто грушами для битья, а живыми персонажами (пятая часть исключение — боссов всего трое, но и они проходятся безо всяких усилий). Начало было положено ещё в первых MG, но по понятным причинам в них было не разгуляться, хотя Кодзима уже начал нагнетать драму и неожиданные повороты.

В MGS враги входили в отряд Фоксхаунд, который после исчезновения ББ перешёл под командование Ликвида.

- **Декой Октопус** — мастер сверхточного косплея, попавший в ЦРУ из [Голливуда](#). В Шэдоу-Мозес кошерно отыграл перед Солидом роль шефа DARPA (*спойлер*: Сиджинта [бывшего кореша Биг Босса в MGS3 и одного из лиц «Патриотов»], насмерть запытанного Оцелотом). В конечном счёте [вкусил лисьей мацы](#) из «рук» Солида (о чём тот узнал ближе к концу), но успел набить на предмет кода PAL.
- **Вулкан Рэйвен** — здоровенный бугай с миниганом, шаман, американский расовый эскимос, умудрившийся послужить в российском «Вымпеле». После [событий 93-го](#) года ушёл в наёмники и присоединился к Аутер Хэйвену. Пугает Солида духами и проклятиями, возможно не зазря, так как его сразу после смерти съедает стая ворон. Олсо, игрушку в виде Рэйвена можно найти в MGS2.
- **Снайпер Вульф** — объект фапа Отакона и фанов. Циничная и холодная снайперша. Ранила Мерил, желая выманить Солида под прицел. Была побеждена в честной снайперской дуэли (или в нечестном спаме ракет с ручным наведением) Сцена её смерти полна ДРАМЫ. Вульф рассказывает о своём детстве в [Иракском Курдистане](#), как ей пришлось переносить тяготы войны и смерти, как её спас Саладин (Биг Босс), вырастил, подарил смысл жизни и оружие. Любила волков, в игре можно найти её платок, при экипировки которого волчатки будут ходить за вами виляя хвостами.
- **Психо Мантис** — могущественный колдун. Родился в российской глуши. Покопавшись в людских головах, пришёл к выводу, что люди звери. После распада Союза переехал в США. Молотом пробивает четвертую стену, рассказывая игроку, в какие игры ещё он играет (читал сэйвы с карты памяти), двигая геймпад и выключая экран. А ещё он уклонялся от пуль. Чтобы

прекратить это безобразие, нужно было управлять Снейком со второго контроллера (sic!) (как минимум, русские игроки, не понявшие юмора, часто забивали несчастного босса кулаками). Перед смертью открыл Солиду тайный проход, так как нашёл Снейка достойным.

Во второй части бороться приходилось с участниками группировки Солидуса «Сыны свободы».

- **Фэтмен** — специалист по бомбам. Жиртрест, катающийся на роликах, в экипировке сапёра. Был подсунут Райдену на убий, дабы ничего лишнего не взорвал. Перед смертью посоветовал «смеяться и толстеть!».
- **Фортуна** (*Леди Удача*) — смуглая женщина способная уворачиваться от пуль и снарядов благодаря хитро сделанному полю. Из-за потопления танкера, устроенного ~~Селидом~~ Оцелотом, потеряла отца, потом погиб муж, умерла мать, случился выкидыш, что и побудило её вступить в Dead Cell. Даже после отключения своего чудо-щита смогла остановить ракету MG RAY, пусть и ценой своей жизни.
- **Вамп** — человек, превращённый наномашинами в вампира. По национальности — румын. Потерял семью во время взрыва в церкви, сам же выжил, несмотря на то что, но в целях выживания был вынужден пить кровь мертвецов. Двигается в танце, способен определять будущее движение человека по малейшему движению мускула. Основная способность — «бессмертие», неоднократно умирал и воскресал.
- **Ольга Сергеевна Гурлукович** — суровая русская женщина. Начинала служить под началом своего отца, Сергея Гурлуковича, в спецназе. После смерти отца в 2007 году возглавила его отряд и присоединилась к Патриотам. Превратилась в некое подобие Грея Фокса, а всё ради дочери. В конечном счёте желая защитить дочь от Патриотов стала помогать Райдену и была убита Солидусом.

В третьей части типичным злодеем стал **Евгений Борисович Волгин** — полковник ГРУ, за свою жизнь полюбивший лишь своего майора Райкова. Получил в наследство от отца деньги Философов, что позволяло ему творить любую ахинею, даже стрелять из ядерного миномёта по неугольному конструкторскому бюро. Как разведчик примечателен тем, что, проводя допрос ничего не знающему гг, умудрился мало того, что рассказать про эти самые деньги, но ещё и место указать, дабы они там не залёживались. Собирался дать каждой республике по Шагоходу и оттуда грозить СПШ. Несмотря на электрический экстерминатус^[2] от «рук» Сорроу (неиллюзорно намекающего за спинами фалломорфирующих Снейка и Евы), посредством очень странных колдунств был воскрешен в MGSV в виде огненной HEX (см. ниже).

Иван Райденович Райков — **ахтунг**, кастрат, полковничья шлюха, обладатель длинных пергидрольных патл (майор ГРУ, блдзад), и до кучи еще и мелкий садист, который пиздит ногами всех, кто ниже его по званию. Внешне майор Райков — Райден из второй части, только в ГРУшном мундире с фуражкой/труселях личной эмблемой полковника, которая выглядит как **рыжая молния**. Маска в виде лица Райкова выдается игроку с самого начала, и пригodaется задолго до знакомства с ахтунгом-майором. Во вступительной заставке, при выборе до игры одного из вариантов ответа на вопрос «Какая часть MGS вам больше по нраву?», Майор Том и Нейкед Снейк обмениваются мнениями об этой маске, сходясь на том, что маска их обоих **раздражает**. Имя Иван, к слову, выбрано не столько ради клюквы, сколько ради единства имён героев. (Иван = Джон, ББ звали Джон; Джек производная от имени Джон, у ББ в начале MGS3 был позывной Джек; Райдена звали Джек)

Остальные боссы являлись членами отряда «Кобра».

- **Пэйн** — повелитель пчёл. Держал целый рой в своём теле, что делало его на вид распухшим аллергиком. Довольно легко убивается, путём тактичного отстреливания из-под воды.
- **Фиэр** — диверсант и любитель прятков. Натурально прячется от игрока в лесных дебрях. Можно выманить путём принятия таблеток фальшивой смерти, но один раз. Так же босса можно травануть просрочкой либо ядовитой лягушкой.
- **Энд** — старик, сформулировавший основы снайперского дела. Использует попугая как наводчика. Можно убить ещё до непосредственной встречи, когда старика будут вести на инвалидной коляске. Обладатель награды «самая лулзловая смерть», можно перевести время на часах приставки, и тогда босс умрёт, внимание... от старости!



Вечеринка в честь прибытия гостя.

Вечеринка в честь прибытия гостя.



Попробуй догнать его...

Попробуй догнать его...



- **Фьюри** — первый советский космонавт, побывавший на орбите. Но во время полёта начался пожар, и бедолаге пришлось смотреть на Землю сквозь языки пламени, от чего у него основательно поехала крыша и он стал пироманьяком. После битвы с ББ окончательно рехнулся и убится [апстену](#). Носит доставляющий огнеупорный скафандр с надписью «Бей». Является маскотом 7hcan'a. По части боя напоминает Рэйвена.
- **Сорроу** — внезапно, дух сильного советского медиума. Любовник Босс, отдал свою жизнь за свою женщину и сына. Испытывает Биг Босса, натравив на него в реке всех убитых за игру юнитов, даже невинно съеденных зверюшек и оглушенных рыб. Показывает ББ последние мгновения своей жизни. Если игрок полностью смог пройти испытание, то Сорроу подарит ББ «Камуфляж духа». Судя по всему, Сорроу желал помочь герою (в частности, показывал частоту, которая открывала тюремную камеру), так что не является прямым противником. Олсо, многие аноны срали кирпичами, дойдя до конца реки: выплывал «гамOVER», и что делать, было неясно. Однако ларчик просто открывался: нужно было применить Revival Pill.
- **Джой** — сама Босс. ББ считал, что она должна быть убита, дабы оправдать США перед СССР, что отчасти верно, но сама Босс точно знала, что умирает из-за жадности Философов. Сама битва представляет из себя спарринг на поле белых цветов, которые резко краснеют после финального выстрела. Сцена, где ББ стоит у могилы Босс, считается одной из самых слёзовышибающих.



А на скетчах она была белой.

В MGS 4 злодеи представлены в основном старыми-знакомыми + Beauty & The Beast Squad.

- **Laughing Octopus** (рус. *Смеющийся осьминог*) — отсылка к Декой Октопусу. Девушка в хитром маскировочном костюме с хентаклями. Бой представляет собой игру в прятки на выживание в маленьком доме.
- **Raging Raven** (рус. *Яростный Ворон*) — отсылка к Вулкан Рейвену. Летает на реактивном ранце вместе со своей «стаей» и бомбит бомбами. Имеет несколько простых и не очень тактик уничтожения.
- **Crying Wolf** (рус. *Плачущий Волк*) — снайперша, пуляющая из рейлгана, идентичного Fortune'овскому. Одета в стремный экзо-скелет волка-пантеры. Весь энкаунтер, как и глава, лютая отсылка ко всему MGS 1. Алсо, если не чертить — довольно интересный бой, где Волчица может даже учуять игрока сквозь дикую метель.
- **Screaming Mantis** (рус. *Кричащий Богомол*) — отсылка сами знаете к кому, тем более, что он там каким-то боком таки затесался. Якобы телекинетик, манипулирующий сознанием и телами своих противников. Как и со своим предшественником, классический способ уничтожения очень даже оригинален и неочевиден.
- **Vamp** — опять живой, хотя незадолго до боя получил классическую фансервисную пулю в лоб. Необходимо ушатать и вколоть наномашины, отключающие его способности.
- **MG Ray** — прототип, спизженный Оцелотом еще во второй части. Все бы ничего, но навешиваем мы ему, сидя в том самом раскуроченном MG Rex из первой части! Mecha-Fight. Fuck Yeah, Kojima!
- **Liquid Ocelot** — меметичный кулачный бой между ГлавГероем и ГлавГадом на крыше его мега-подлодки Outer Haven — «Внешняя гавань». Бой имеет четыре ностальгические фазы, соответственно главным играм серии, в которых камера, цвет лайфбара, фоновая музыка и управление аналогичны соответствующему номеру игры. Единственный баганутый босс в серии: часто «переход» в фазу не сбрасывает, и после перехода Оцелот восстанавливает часть здоровья.

А на скетчах она была белой.



Лишняя дырка в голове не проблема.

Лишняя дырка в голове не проблема.



В Revengeance заправлял сенатор **Стивен Армстронг**, тело которого было почти неразруσιμο, ибо [НАНОМАШИНЫ](#), [СЫНОК](#). Желал воплотить «американскую мечту» в жизнь и [сделать Америку великой вновь](#), путём войны. Считал, что организации типа Патриотов, жизненно необходимы миру. Игравшие на ПК с клавиой славно намучились во время битвы с ним. Одна из атак, бросок огромных обломков, должна быть отбита в режиме Меча, меч надо поворачивать в соответствии с полётом обломка, что трудно сделать с мышкой, и атака повторяется, если предыдущая не была отбита^[3].

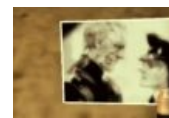
Остальные боссы входили в отряд Winds of Destruction (Ветра разрушений).

- **Мистраль** — расовая афрофранцуженка, с парой десятков кибернетических рук. Судя по всему, любила сенатора, давшего ей идею, в которую она могла верить.
- **Муссон** — способный разделяться на части камбоджиец-нигилист, на личном примере видевший **построение коммунизма в отдельно взятом родном краю**. Породил мем «теме», теперь вспоминается при любом упоминание мемчиков мгса.
- **Сандаунер** — веселый лысый рэднек-садист, с лица которого никогда не сходит троллфейс. Любил делать из крови убитых картины, напоминающие закат.
- **Самюэль «Сэм» Родригес ака Минуано** — бразильский кибер-самурай, его отец держал додзё, был убит наркокортелем. После смерти отца стал наёмником, со всей шайкой связался лишь что бы шинковать противников по фану. Ломает Райдену уютный мирок справедливости, говоря, что спасение детских мозгов, сопровождающееся убийством кучи людей-киборгов, двойные стандарты. Пал от руки Райдена, но фанаты ещё верят в возвращение.



У Волгина есть план.

У Волгина есть план.



Даже злодеи хотят любить.

Даже злодеи хотят любить.

В Портабл Опсе всё вращается вокруг злодея **Джина (Gene)** который взял отряд Фокс под свой контроль и решил создать свою страну для солдат онли. По идее подчинился приказам Патриотов, но имел свои планы по уничтожению неугодного начальства в США. Не любим фэндомом, ибо получается, что добрую часть идею Внешних небес Босс спиздил именно у него.

В PW создатели изменили традиции и боссы там сплошь бездушные железки: бтр, танк, босс-вертолёт, пачка метал гиров. Суть всех сражений — берём много еды, в каждую руку по базе, профит.

В The Phantom Pain боссы в большинстве случаев выполнены не в виде классических схваток, а вплетены в прохождение миссии.



Даже злодеи хотят любить.

- **Череп (Skullface)** — ранее появившийся в Граунд Зирос антагонист, уже успел **поделить Зеро на зеро**, теперь у него другая цель — объединить мир под одним общим языком. Цель может и кажется хорошей, но для достижения оной Скалфейс использует Паразитов — неведомую живую хуйню которая заменит голосовые связи человека и начинает размножаться если человек заговорит на определённом языке. Также даёт СУПЕРСПОСОБНОСТИ объекту, а так же повышает выживаемость. Сам Skullface заражён чуть ли не всеми возможными типами Паразитов, кроме Английского — этот язык он и выбрал «общим». Третий Ребёнок питался ненавистью Скалфейса ко всему миру, тем самым шрамированный стал второй его целью.
- **Сахелантроп** — огромный боевой человекоподобный робот во всей красе, творение Эммерика-старшего и Стренджлав. По задумке Скалфейса, этот монстр должен был помогать ему в осуществлении плана по овладению миром, но в итоге был ментально угнан Третьим Ребёнком для нужд Илая и поимел самого Скалфейса, после чего увезён Веномом на мама-базу, откуда в дальнейшем был вновь угнан Илаем сотоварищи. По плану Хидэо Сахелантроп должен был стать финальным боссом игры, но увы.
- **Третий Ребёнок** — (спойлер: Психо Мантис). Не совсем антагонист, потому как 80% времени только и делает что летает вокруг, попадание по нему обычно вызывает попаболь у босса которым он в этот раз верховодит. Может рулить сахелонтропом, имеет встроенное АТ-поле. Маленький шота-мечта футфетишиста, который питается людской ненавистью. Разок был взят под контроль Веномом, сгенерировав огненного Моби Дика, непонятно правда ненавистью или страхом. Сперва фанател по горячему и немного мертвому Волгину, потом отсасывал lust for revenge из Скалфейса, но почував дикий, ядерный помпаж Илая-Ликвида, остался с ним до конца, опрокинув всех, вылечив Илая от паразитов и спася его от ковровой бомбардировки. Текущую аффинити можно понять по мелким деталям — черный рог/красный берет/огонь/маска на глаза как у Скалфейса.
- **Горящий Человек** — преследует Снейка с самого пролога. Исходя из названия — здоровенный горящий мужик, которому нужно только одно — **взять и учинить Снейку настоящий советский юй**. В итоге оказывается вышеупомянутым Волгиным, посредством каких-то **очень сильных колдунств** пережившим электрический экстерминтус в конце тройки. Первая цель «Третьего Ребёнка», который питался его ненавистью к Снейку.
- **«Череп»** — специальное подразделение XOF-а, лучшие люди что есть у Скалфейса. Пережили операцию Паразитами, вследствие чего получили



Даже злодеи хотят любить.



Старик

СУПЕРСПОСОБНОСТИ и в довесок мертвенно-бледную (или обгоревшую, как у бронированного вида) кожу. Вылезают когда их не ждёшь и ебут мозги, довольно проблемные в плане уничтожения (а бронированный вид — так и подавно, из-за того, что по ним хрен попадёшь, даже танковое орудие не факт, что отнимет хотя бы половину хп, когда они под бронёй, а они сами могут за несколько минут раскурочить твой танк, не говоря о более лёгкой технике). Существует 3 вида: с упором на скорость, снайперский стелс (как у Quiet), и броню. Визитная карточка, по которой можно понять, что встретился (или встретишься) с Черепами, является густой туман, даже если его в тех местах никогда не было, что может заметно усложнить задачу их уничтожения. И последнее, но не менее важное их умение — захват разума обычных людей (окромя ББ), что превращает встречи с ними в местах скопления наёмников или военных в локальный зомби-апокалипсис. Прокачав Фултон можно собрать их аки покемонов и посадить в клетки на Мама-базе.

- **Илай (Белая Мамба)** — блондинчик-пацанёнок, командующий отрядом детей-солдат в Африке. Первая встреча с ним — жирнющая отсылка на «Повелителя Мух». (*спойлер*: Малолетний Ликвид. Люто ненавидит своего отца — Биг Босса. Настолько, что пересиливает ненависть Скаллфейса и Волгина, из-за чего Третий Ребёнок-Мантис в конечном итоге корешится с ним.)

Организации:

Патриоты — ZOG. Начиная с MGS2, что бы ни происходило во вселенной серии, это непременно сделали Патриоты, потому что ::DATA PURGED:: (*Алсо, на самом деле* Патриотов создал Зеро в 1970, дабы воплотить мечту Босса в жизнь, до кучи позвав Биг Босса и прочих корешей по событиям MGS3: специалиста по оружию Дональда Андерсона ака Сиджинта, доктора Кларк ака Пара-Медика, Оцелота и Еву. Биг Босс должен был стать мессией нового мира, но ему это мракобесие пришлось не по душе. На почве этого он разошёлся с Зеро, а узнав о создании своих клонов, и вовсе свалил. Пара-Медика выпилил Грей Фокс, «отблагодарив» за **специфический подход при помещении в экзоскелет**; Сиджинта «случайно» запытал насмерть Оцелот во время событий MGS1; Ева ушла из Патриотов и под новым ником создала свою армию Потерянного рая; Оцелот оставался агентом Патриотов, пока не превратился в Ликвида Оцелота, но всё это был его хитрый план по уничтожению Патриотов, ибо он всегда был верен только Биг Боссу. Зеро оставался бессменным главой Патриотов, но ко времени его превращения в овоща (*см. MGSV*), Патриотами скорей управляли высокоразвитые искусственные интеллекты).

Философы — были ZOG, до патриотов. Возникли в начале 20-ого века из власть имущих России, США и Китая, на волне мировых войн собрали горы денег, который в последствии стали называть наследием Философов. Бабло было столь желанным, что последний основатель Философов склеил лапы ещё до Второй мировой. После Второй мировой все деньги украл отец Волгина, тогда-то Философы и распались на три части, и стали искать пути к наследию. Все события 1964: предательство Босса, залп ядрёного оружия по КБ, операция «Пожиратель змей», всё было спланировано Философами, дабы вернуть награбленное. Хотя Босс до конца оставалась послушной марионеткой, её сын таки имел яйца, и на пару с Зеро избавился от последних Философов в США и забрал наследие.

Фокс (Фокс) — спецподразделение ЦРУ в котором служили Зеро и Биг Босс. Основное отличие: агенты работают по одному с минимумом поддержки. В MGS: PO все члены отряда были признаны предателями и отправлены в розыск. (*спойлер*: Но на деле это всё были хитрые тёрки между ЦРУ и Пентагоном) Расформирован.

Xof (Ксоф) — отряд Скалл Фейса, стремится уничтожить Патриотов.

Foxhound (Фоксхаунд) — такое же подразделение как и Фокс, был основан Биг Боссом после роспуска первого.

Militaires Sans Frontieres (Армия без границ, MSF) — первая частная армия в мире, созданная Биг Боссом и Миллером. Сперва были маленькой группой наёмников, а затем получили базу (Mother Base) в нейтральных водах Карибского моря и стали расти как на дрожжах. Имели небольшой флот и много вертолётов, отгрохали собственный Metal Gear Zeke, на который ББ и Каз по тихому поставили ядерные боеголовки. После потопления базы, расформированы.

Diamond Dogs (Алмазные псы) — ещё одно военное формирование, созданное ББ после выхода из комы, дабы потягаться с Зеро.

Outer Heaven ^[4] (Аутер Хэван, Внешние небеса) — то как Биг Босс представлял себе воплощение идеи своей наставницы. Место которое будет для солдат и



Laughing Octopus.

Laughing Octopus.



Raging Raven.

Raging Raven.



Crying Wolf

Crying Wolf



Screaming Mantis

Screaming Mantis



Brother!!!

Brother!!!

наёмников домом. MSF и DD можно считать ранними версиями. Хэвен за серию было довольно много: сами Внешние небеса и Занзибар-Лэнд от Биг Босса, Ликвид собирался окопаться с Рексом в Shadow Moses, Arsenal Gear от Солидуса, Outer Haven в исполнении Ликвида Оцелота.

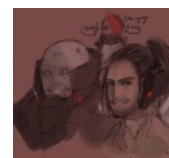
Как играем?

- **Metal Gear.** Двухмерная восьмибитная графика. Противники из звуков слышат только выстрелы и видят только по прямой по горизонтали и вертикали. Убиваются тремя ударами кулаком. При смене экрана все враги и предметы на предыдущем экране регенятся. Благодаря этому можно набирать полные карманы лута заходя и выходя из комнаты. Ключей карт 9 штук, однако двери не подписаны и их приходится подбирать по одному. Особенно это «весело» в комнатах наполненных газом, так как для защиты от газа нужно, чтобы противогаз был активным предметом. Спасённые заключённые чудом исчезают из комнаты сообщив подсказку по прохождению. В кодеке всего 4 собеседника. Командир, советчица по боссам и два сюжетных персонажа, одна из которых открывает дверь. Отвечают только если герой находясь на нужном экране вызовет нужного собеседника в нужный по сюжету момент. Боссы не харизматичны и описываются исключительно их оружием (чувак с дробовиком, пулемётчик, огнемётчик, вертолёт и т. д.). Бой с Metal Gear это закладывание С4 в нужном порядке под ноги неработающему роботу уворачиваясь от камер-лазеров.
- **Metal Gear 2: Solid Snake.** Графика осталась прежней но рисовка и анимация чутка похорошела. Вражинки не совсем болванчики: могут услышать Снейка, когда он топает по железным решеткам/шлепает по лужам/ходит по гравию. На дверях всё ещё не написано, какой картой они открываются, но зато после нахождения каждой трети карты, можно получить в замену трёх универсальную. В загазованной комнате герой может задерживать дыхание, а благодаря противогазу лишь увеличивается запас кислорода. Теперь можно подбирать ключи не теряя здоровье. Народу в кодеке стало больше и они теперь имеют слегка анимированные лица. Наиболее часто необходимые получили дополнительные не сюжетные фразы, дабы хоть что то отвечать при звонке. Большинство Боссов подробных биографий не получило, но они всё же более оригинальны чем в прошлой части. Metal Gear вполне рабочий и его нужно закидывать гранатами. После победы над ним предстоит два оригинальных боя без оружия и побег до вертолётки.
- **Metal Gear Solid.** Игра теперь трёхмерна! Однако игровой процесс не особо изменился с прошлой части. Враги научились замечать следы на снегу. Пострелушки с боссами тоже не подкачали, см. ниже. Разговоров по кодеку овердохуя, но в виду ограниченных возможностей платформы челюсти персонажей едва шевелятся. Единственным, пожалуй, раздражающим моментом является сраное QTE в середине игры, где нужно было задрочить одну-единственную кнопку, чтобы выжить (*спойлер*: и получить годную концовку. Да-да, их две), причем, если проиграть, то продолжить можно было только с сохранения. Тем не менее, можно было забить, и Снейк «сдается». Новые ключкарты открывают предыдущие двери, так что перебирать ключи больше не нужно. В расширенном издании была куча VR-миссий, в некоторых из них можно было поиграть ВНЕЗАПНО за Грей Фокса, некоторые были довольно лулзовые.
- **Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty.** Графоний заметно похорошел, прибавилась возможность стрельбы от первого лица. Также стали доступны т. н. Hold-up'ы: подбегаем к вражине, выставляем пистолет и: «Freeze!». Целясь в голову или МПХ, можно напугать врага до усрачки, вследствие чего он вытрясет солдатский жетон\ништяки. ГГ получил возможность плавать, висеть на перилах, кувыркнуться вперед\сделать сальто, выстреливать из-за угла. Вражины стали умнее, при обнаружении вызывают подкрепление, и командно рашат незадачливого игрока. Под конец валим в зависимости от уровня сложности, от пары до 9000 металгиров. В расширенном издании, по аналогии с предыдущей частью, была куча VR-миссий.
- **Metal Gear Solid 3: Snake Eater.** Декорации с баз сменились на тропический лес, хотя под конец сменяются обратно на базы. А вот тут уже бегаем меньше, а стараемся ползать или красться: ввели т. н. само index, сиречь индикатор скрытности,



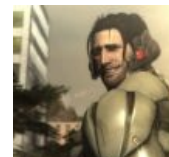
Он мог стать новой надеждой Штатов

Он мог стать новой надеждой Штатов



Вся суть MGR, без шуток.

Вся суть MGR, без шуток.



Problem?

Problem?



который зависит от окружающей среды и камуфляжа на протагонисте. Снейк научился не просто дубасить кулаками, а стал использовать CQC — Close Quarters Combat. Также была введена система лечения: застрявшую пулю нужно было выковыривать, рану дезинфицировать и забинтовывать. У Снейка помимо индикатора здоровья присутствовал индикатор усталости, влияющий на точность стрельбы, резвость бега, время висения на обрыве, и пр., который тратился при активных действиях. Чтобы пополнить запас сил, Снейк должен был питаться. В ход шло все: змеи, грибы, крокодилы, неизвестный фрукт YablOko-molOko (отсылочка к Кубриковскому «Апельсину», гуглить «Надсат»), и прочая флора и фауна. Как и предыдущая игра, делится на две главы. Сражения с боссами стали еще более доставляющими. В позднее вышедшем расширенном издании сварганили свободную камеру, и запилили он-лайн, правда, в нашей стране в него играли лишь два с половиной анонимуса (хотя некоторые умельцы в него шпилят и сейчас).



Quiet во всей своей красе.

Quiet во всей своей красе.



Skull Face.

Skull Face.

- **Metal Gear Solid: Portable Ops.** Эксклюзив PSP. Несмотря на отсутствие на консоли второго стика камера свободная и управлять ею почти невозможно. Из-за ограничений консоли игра поделена на задания выполняющиеся на одной маленькой карте. Появился отряд из пленных солдат которых можно отправлять на задания. Вместо большинства заставок анимированные комиксы. На отдельном диске вышел мультиплеер.

- **Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots.** Снейк уже не Солид, ибо ввиду резко приблизившейся старости стал Олд. Камуфляж оставили, однако переодеваться не требовалось: достаточно было полежать\прислониться к стене и через пару секунд костюм несколько видоизменялся. Усталость убрали, записав вместо нее линейку Напряжения, которая влияла на то, как хорошо Снейк обнаруживает врагов, получаемые повреждения и пр. Восполнялась она от прослушивания музыки, курения, сидения в коробке (куда ж без нее, родимой). Оружие теперь можно не только добывать с поля боя, но и покупать\продавать. Помимо оружия Снейк может пользоваться миниверсией метал гира для разведки\бесшумного выщелкивания вражин. Кодек превратился в видеоконференцию, что неизбежно сократило количество абонентов до уровня первого Metal Gear. Декорации в каждой главе (коих пять) свои: город на ближнем востоке, джунгли в африканских ебенях, город в восточной Европе, ВНЕЗАПНО остров Шэдоу Мозес и база Оцелота. Причем в первых двух есть две фракции: повстанцы и армия. С армейцами закорешиться не получится, а за помощь повстанцам можно получить патроны\лечилку (не говоря о том, что они не станут поднимать шухер при приближении Снейка, что само по себе офигенный плюс). В игре также присутствовал он-лайн, который был неплох, но увы, в 2012 его прикрыли.



Он чует твой баттхерт по поводу 51 миссии.

Он чует твой баттхерт по поводу 51 миссии.



- **Metal Gear Solid: Peace Walker.** Работа над ошибками Portable Ops. Появилась полноценная база и система управление ею. Появилось кооперативное прохождение основных заданий, которые стали занимать несколько локаций, хоть и с загрузкой между ними. Задания делятся на основные (сюжет) и дополнительные (сбор лута). Управление в PSP версии осталось прежним, но в HD переиздании оно вполне приемлемое. Заставок на движке стало больше, хоть большинство диалоговых сцен всё ещё анимированные комиксы, хотя с большим количеством интерактива.
- **Metal Gear Rising: Revengeance.** Слэшер в котором от стэlsa, не осталось практически ничего. Да, некоторых боёв можно избежать тихо прокравшись мимо врагов, даже коробочку для этого можно использовать. И часами слушать разговоры по кодеку тоже можно, но кому это надо в слэшере? Основной фишкой игры стала возможность рубить врагов и некоторые объекты на уровне на просчитываемые движком куски. То есть как мечом рубанули так и отрезали. Вся боёвка держится на контрударах для перехода в slow-mo в котором можно точно прицелиться в слабое

место противника. На начальных этапах конечно можно тупо бить одну кнопку, но с более сильными противниками и боссами это не прокатит. Битвы с боссами поделены на три этапа. Первый — обычная драка под спокойную версию с музыкальной темы босса. Второй — враг меняет тактику и для победы нужно понять где увернуться чтобы врубить slow-mo под музыкальную тему босса с басами. Третий этап ролик с QTE и slow-mo под музыкальную тему босса с вокалом.

- **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes и Phantom Pain.** Геймплей «перейди из точки А в точку В» выпилили КЕМ, и вместо этого сделали Открытый МирЪ. Мир действительно открытый, но полупустой и состоящий сплошь из военных блокпостов. Получили мы, как и в Peace Walker, мамабазу, по которой теперь можно ходить персонально, вот только толку от этого хер да маленько. Возвращаться на базу между заданиями необходимо только если отход на вертолёте является обязательным условием завершения задания. Кодек выпилен и заменён на iDroid (КПК) и InScore (бинокль). Управления базой и доставкой снаряжения/патронов/напарников осуществляется с iDroid'a. В нём же есть вся инфа по заданию. Смотря на врага или предмет через InScore можно получить комментарий от персонала с базы (обычно нахуй не нужный) и помечать врагов. После пометки все перемещения врага видны даже сквозь стены. ИИ врагов весьма странный: порой они видят игрока чуть ли не через стены, но совершенно не замечают, когда к ним подходишь сбоку; каким-то хуем умудряются узнать, кто сидит за рулем машины глубокой ночью; им совершенно похуй на то, что рядом с ними бегают псы с ножом на боку; будучи в усыпленном состоянии, просыпаются от гудка танка/бронемшины, но продолжают спать при взрывах. Получили мы 50 сюжетных миссий и дохуя побочек, которые, увы, донельзя однообразны: убей тяжелооруженный патруль, уничтожь танковый отряд, эскортируй высококвалифицированного солдата (баттхерт вызывает тот факт, что в середине игры он зачастую хуже стандартного). При этом **даже среди дополнительных миссий есть сюжетные**, а 2/3 основных миссий практически не несут сюжетной нагрузки. В них герой просто добывает разведанные, которые открывают следующие. Доступ к таким миссиям открывается одновременно и игрок сам решает в каком порядке их проходить. Зато в игре наконец удобное управление, причём как на консолях, так и на ПК. Получили мы трех напарников: лошадь (помимо использования по назначению, может насрать под колеса вражеской технике), снайперша Квайет (может усыпить/убить врага и разведывать территорию), и псы (отображает находящихся врагов и заложников, может убить/тяжело ранить/оглушить/привлечь вражину). Камуфляж оставили, вот только он нахрен не упал: всю игру реально пройти с одним Sneaking-камуфляжем, переключаясь изредка на Battle-камуфляж. С середины игры доступен строительный передовой базы и соответственный мультиплеер. Задача проникнуть на базу противника и украсть с неё солдат/технику/ресурсы. Наличие передовой базы даёт плюшки основной игре. За донат можно сделать 2 и более передовых баз. После прохождения первой главы появляется возможность сделать ядерную бомбу (делает невозможным ответный удар ограбленного игрока, однако жестко минусует карму) или обезвреживать украденные у других врагов ядерные бомбы. Лулз заключается в том, что для получения секретной концовки надо украсть и обезвредить ядерные бомбы у ВСЕХ игроков.

- **MGO 1, 2, 3.** Как было сказано выше, с третьей части игра обзавелась онлайнным режимом, но активен, судя по всему, только последний (хотя, как выше было сказано, умельцы запустили самый первый MGO). На консолях режим стартовал в октябре 2015, пекашники смогли запустить бету в середине января, однако на следующий день ее прикрыли из-за ошибки с монетами (вид внутриигровой валюты, покупаемый за реал). Еще через день запустили снова. Что мы имеем:
 - Три класса персонажей: штурмовик, разведчик и лазутчик. Популярностью пользуются последние два, первый же считается самым отсталым классом. Есть возможность поиграть за Оцелота и Веном Снейка — Оцелот может стрелять с рикошетом, Снейк — юзать протез.
 - Экспа. С повышением уровня открываются новые виды оружия и способностей.
 - Повышение. На 37 уровне появляется возможность «повысить» персонажа, что на практике является полнейшей хуйтой: сбрасывается уровень, оружие, перки, взамен дают спецкостюм (для каждого класса свой), некоторое количество GP (второй



Если перевернуть, то получим эмблему Xof. А ещё это лого Kojima Productions.

Если перевернуть, то получим эмблему Xof. А ещё это лого Kojima Productions.



Действующая нашивка Хаунда.

Действующая нашивка Хаунда.



[Metal Gear Meryl \(Metal Gear Solid 1 Ending parody\)](#)
 Типичный боссфайт и разбор полетов после [Solid Snake Adventures | RedMinus | MASHED](#)
 Solid Snake Adventures

вид внутриигровой валюты, который дается за пройденные матчи), и повышение максимального уровня на 1. Повысить персонажа можно трижды, вот только это имеет смысл исключительно для задротов.

[MGS V: The Fulton Pain \(MGS 5: The Phantom Pain parody\)](#)
Босс бы и пса
[God Mode - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain](#)
Диамантовый пёс и геймплей PP

- Три режима игры: контроль точек, командный десматч и «плащ и шпага» (одной команде нужно спиздить и донести два диска с данными, вторая команда должна это предотвратить).
 - Кастомизация персонажей. Шмота мало, что делает повышение персонажа еще бессмысленнее: GP-то дают неслабо, но тратить их тупо не на что, разве что на расцветку камуфляжа\оружия, причем апофигей в том, что некоторые цвета вообще покупаются за реал.
 - Саундтрек всех предыдущих игр плюс саундтрек из кодзиминого «Снетчера».
 - Хуева гора багов: [раз](#), [два](#), [три](#).
 - В марте 2016го вышло обновление. Добавили Безмолвную в качестве игрового персонажа (носится с охуенной скоростью, быстро взбирается, но неспособна захватывать врага и по понятным причинам отдавать радиосообщения, хотя, как и любой другой персонаж, может быть подвергнута допросу: позже исправили — теперь ее не допросить). Добавили три карты. Добавили новый режим, «саботаж» (одна команда должна снять ЭМ-барьер с ракет и уничтожить\зафултонить их, вторая команда, соответственно, должна мешать). Добавили никому нахуй не упавший четвертый слот под персонажа, покупаемый за реал. Добавили никому нахуй не нужные позы, покупаемые, опять же, за реал. Понерфили винтовки и забустили дробовики. Понерфили локатор скаутов — если раньше при попадании в зону локатора враг помечался моментально, то теперь тратится секунды три. Добавили идиотский баг баланса команд — в одной команде может быть восемь игроков, в другой — один.
 - В апреле на пека ввели режим Survival — команда из пяти игроков должна одержать энное кол-во побед подряд для получения GP и ништяков. Увы, автоподбор и тут подвел: ему ничего не стоит выставить одного игрока против шести.
- **Metal Gear Survive.** Конамиевцы выкинули Кодзиму на мороз и решили, что смогут запилить свою Железную Шестерню. В итоге, что предсказуемо получилась хуита: играем мы за одного из солдат с бывшей базы Веном Снейка, каждые пять минут жрём, пьём, крафтим из говна и палок всякую поебень и тауэрдефенсим.

Плюсы и минусы серии

Плюсы:

- Сюжет, хоть и полный голливудских штампов и клише, но изобилующий сюжетными поворотами, переворачивающими всё повествование с ног на голову, глубинным смыслом и пафосом. Чего-чего, а Кодзима умеет пропиарить, заинтриговать и нагнуть драмы. Кроме того большинство персонажей не являются исключительно положительными или отрицательными. Персонаж являющийся однозначным злодеем в одной игре может оказаться героем в другой.
- Внимание к мелким деталям сюжета. Псевдоисторический сюжет игры имеет отсылки к реальным историческим событиям и при желании игрок может получить по кодеку подробную историческую справку. В MGS3 можно многое узнать о карибском кризисе, а в MGR выполняя задание в Абхазии можно получить краткую справку о [войне в Южной Осетии](#).
- Внимание к не сюжетным деталям окружения. В игре можно делать огромное количество ненужных для прохождения действий. В основном всё сводится к глупому юмору, однако это разбавляет обычно очень серьёзный тон игры.
- Графика, выжимающая максимум из платформы, на которой изначально была выпущена конкретная игра.
- Кинематографичность. Чем совершеннее становится графика, тем более игра становится похожа на кино. Игра актёров на высоте.
- Интересные миниквесты, типа найди среди кучи мужиков в масках бабу по виланию жопы при ходьбе (MGS) или заложника с кардиостимулятором по его сердцебиению с помощью дистанционного микрофона (MGS2).
- Прекрасная музыка, отлично передающая атмосферу происходящего на экране. Партии с женским вокалом практически в каждой главной игре уже успели стать классикой.
- Юмор, ломающий «четвёртую стену». В MG2:SS и MGS ключи к головоломкам располагались в мануале с игрой и персонажи прямо говорили об этом. В MG и MGS2 по кодеку от командира приходил приказ выключить игровую консоль. В MGS части инструктор по выживанию дает советы непосредственно игроку, во время битвы с вертолетом, если в настройках стояло монозвучание, то Кэмпбелл и Наоми комментировали это. В MGS4 части при гамовере можно было увидеть нити, как бы намекающие, что Снейк — кукла в руках геймера.
- Все игры кроме четвёрки (а теперь и её) можно пройти на ПК, эмуляторы в помощь.

Минусы:

- Привязка под конкретную платформу (MSX2, PS, PS2, PSP, PS3 и PS4). В порты игр на другие платформы неприятно играть из-за кривого управления (порты на PC), «творческого» подхода авторов порта к оригиналу (порты на NES и Game Cube) и вырезанию всех второстепенных деталей. Благодаря новой политике с 2014 Konami сама делает порты своих игр на ПК, благодаря чему MGR,

MGSVGZ и MGSVTPP вышли на ПК в нормальном виде.

- Архаичность основного игрового процесса. Хотя Кодзима и умеет придумывать интересные игровые моменты, основной игровой процесс от игры к игре совершенствуется лишь когда не менять его уже нельзя. Например, несмотря на то что серия стала трёхмерной начиная с MGS, возможность стрелять от первого лица добавили только в MGS2, а закрепить камеру за плечом игрока (по умолчанию она сверху) появилась только в расширенном переиздании MGS3. И несмотря на переход на шутерную камеру ещё в двух последующих играх серии управление инвентарём продолжало осуществляться с помощью курков, от чего отказались только в MGSV.
- Чтобы поиграть во все игры серии, нужно иметь все те платформы, на которых они изначально выходили. С 2012 года достаточно иметь одну только PS3 и сборник Metal Gear Solid Legacy Collection. PO, TS особо интереса не вызывают, для них есть эмуляторы.
- Половина, а то и большая часть оружия начиная с MGS3 не нужна, поскольку для прохождения по стелсу хватает транквилизатора, для несмертельной победы над боссами - еще и винтовки Мосина, в паре случаев нужен дробовик (*спойлер*: чтобы пробить броню Пэйна, и чтобы быстро отобрать Мосину у Энда в третьей и чтобы быстро отбить куклу у Мантиса в четвертой). В MGS4, MGSPW и MGSV ситуацию усугубил магазин/разработка оружия в которых большинство стволов были лишними. В MGSV было частично компенсировано возможностью собрать уберпушку каждого типа из деталей разных.

Кому как:

- Игра рассчитана в первую очередь на американского игрока, но при этом очень японская. Человека не любящего или непонимающего специфику могут отпугнуть анимешные штампы. Анимешнику же наоборот могут не понравиться американизмы. Как следствие поверхностного знания автором культур большинства стран мира, представители всех наций кроме японцев и американцев в игре довольно карикатурны. Участь эта не обошла и [наших соотечественников](#).
- Дикое сочетание поразительной реалистичности (грамотное вплетение сюжета в мировую историю, дотошное копирование особенностей использования оружия) с поразительнейшей абсурдностью (призраки, телепаты, телекинезики, вампиры, внешний вид и поведение некоторых персонажей).
- Среди достойного юмора затесалось петросьянство в виде фапа Снейка в ящичке, пробегания под струей мочи, голубизны, и прочего [школююмора](#).
- Как и большинство японских проектов не японская озвучка существует только одна — английская. Переводы текста на другие языки осуществляются с неё. Официальной русской локализации на игры выходящие до Ground Zeroes нет. Впрочем, пиратский перевод MGS от «Вектора» на PS довольно неплох (правда умельцы из RGR Studios сделали свою озвучку, в принципе вполне годную, но фанаты оригинальной негодуют). Есть ещё особо годный перевод MGS2 от «Exclusive», но им можно воспользоваться только на PS2, ибо на ПеКа-версию его не перенесли.
- **Графомания**. Даже если игрок будет стараться пройти игру побыстрее, ему всё равно придётся прочесть/прослушать тонну диалогов, как в какой-нибудь [эроге](#).
- **Затянутые катсцены**. Они могут длиться до получаса (особенно в поздних играх), заставляя особо нервных игроков разбивать телевизор метким броском контроллера с криком «Это игра, а не фильм! Дайте же мне наконец управление!!!». В случае же пропуска кат-сцены, игрок может в очень скором времени обнаружить, что в пропущенной кат-сцене было что-то важное, и он уже ни хрена понять дальше не может.

Отсылки к масс-культуре

- В MGS2 имя у ГГ (имеется в виду Райден) — Джек, а имя его подружки — Роуз. [Никого не напоминает?](#)
- В той же игре Ольга Гурлукович представляется Райдену как Deer Throat и Mr. X. Именно так звали тайных информаторов Малдера в [небезызвестном сериале](#).
- Полковник Кэмпбелл списан с Траутмена из «Рэмбо». Снейк и его папаня носят повязку так же, как и Слай в фильме. В ту же копилку можно записать освобождение Каза в MGS5.
- Манера поведения Волгина, улетающего на вертолёте в конце первой главы MGS3 списана с персонажа Карла Уэзерса из «Хищника».
- Кодзима говорил, будто внутренности Arsenal Gear (где Райден бегал голым) была сварганена под впечатлением от Пинокио, где тот бегал в желудке у кита.
- Биг Босс в кожаной куртке сильно смахивает на Безумного Макса, который, как и Биг Босс в MGS5, ходил с псиной. Собсна, и тот, и другой горели желанием отомстить: Макс — за семью, Босс — за расхераченную базу.
- Синкава, дизайнер, изначально хотел сделать Мэрил в MGS1 похожей на героиню Натали Портман в «Леоне».
- Момент, когда Отакон перед сражением Снейка с Грей Фоксом прячется в шкафчике — отсылка на «Хэллоуин».
- Кислородная маска, нацепленная на Биг Босса в самом начале MGS3 — отсылка на фильм «Муха».
- В MGS3 сло-мо, когда Гранин вылезает из бочки, которую уебал Волгин — отсылка на «Крепкий Орешек 2» (когда Брюсе катапультировался из самолёта).
- В японской MGS3, когда ГГ создаёт TIME PARADOX, Кэмпбелла озвучивал тот же актёр, который озвучивал [Дока Брауна](#) в японском дубляже.
- В MGS5 на мамбазе висят плакаты «Биг Босс следит за тобой». Это отсылка к оруэлловскому 1984. Кстати, Оцелот там же цитирует фразы из книги. Кстати говоря, события в MGS5 происходят в

Последствия

Мемы

В первую очередь игра запоминается особенностями местного стелса. Одна из главных фишек практически всей серии является **коробка**. В третьей части протагонист говорил, что «он чувствует, что это его судьба — быть в этой коробке»^[5]. Стала предметом бесчисленного количества приколов и артов на тему игры (даже в [трейлере Battlefield: Bad Company](#) засветилась). При помощи подобной нехитрой маскировки, главный герой мог спокойно передвигаться по некоторым закрытым локациям, ибо враги не находили ничего особенного в лежащей на полу картонной коробке, если, конечно, она не лежала в проходе. В последующих играх коробка обросла многими полезными функциями. Начиная с MGS 3, коробку можно было использовать, чтобы быстро потушить охваченного пламенем персонажа, а также мгновенно перезарядить оружие. В некоторых локациях игры, игрок мог забраться в транспортный грузовик, и, надев на себя определенную коробку с пометкой А, В, С и т. д., мог быть быстро доставлен в локацию А, В, С и т. д. соответственно. В Metal Gear Solid: Peace Walker для PSP, коробки вновь претерпели изменения, так как были добавлены Love Boxes (большие коробки для двух человек), Tank Boxes (коробки, выглядящие как танк, пушкой которого могут пользоваться игроки), Rescue Box (коробка скорой помощи, быстро регенящая хп), а также, специально для фанатов Assassin's Creed, были добавлены коробки из сена, в которые игрок мог спрыгивать с различных высот, с характерной для ассасина анимацией прыжка, а также прятать в ней врагов. В ответ Ubisoft запилили в AC: Brotherhood характерные костюмы для гг (все, кроме райдена за мультиплеер-валюту) и прямую отсылку в лице коробки в сюжетной миссии (более того, в игре изначально балахон скрывает все виляния жопой, поэтому женственный райденевский Эцио на каблуках выглядит луззово и правдоподобно). В четвертой серии коробка носила несколько иной характер: в ней быстрее обнулялась шкала нервного напряжения, а в сетевой составляющей она уменьшала шансы на смерть от хэдшота. В Райзинге так же была коробка и бочка, и некоторые миссии можно было пройти по стелсу.

Не менее интересная часть механики стелса — **порножурналы**. Своеобразные ловушки: выкладываешь журнальчик на пути патруля, солдаты **залипают**, можно спокойно ползти дальше. В четвёртой части можно было полистать макулатуру самому. В Райзинге журналы заменили на 3D голограммы для киборгов, но суть та же. В МГОЗ вместо порножурналов появились плюшевые няшные котэ. Ещё неотъемлемой частью геймплея является резкий **сигнал тревоги**, после которого у игрока начинается весёлый забег с охраной, традиционно с первой части сопровождается восклицательным знаком. Наравне с мелодией вызова кодека сигнал стал отличным рингтоном для мобилок.

Из новых девайсов внимания заслуживает система **Фултонов**, шаров с гелием для быстрой эвакуации по воздуху. Как думаете, как найти себе солдат? Правильно, украсть их у противников. Идея Родилась в МГС: ПО где надо было тащить оглушённых военных до грузовика Кэмпбелла, но это было долго и скучно. И вот в МГС: ПВ появилась возможно тырить людей быстро и весело (они так забавно кричат, если в сознании) просто цепляя к ним шарик. Система настолько суровая, что проходит сквозь потолок, даже если над потолком ещё метра четыре земли (Только в PW, в MGSVPP — надо тащить тушку под открытое небо иначе шанс эвакуации — 0%, но это если не заморочиться и не найти особый апгрейд, превращающий шарики в натуральный портал.). Имеются разные вариации от мин до базук, спиздить можно всех, и даже **ебучую технику**, и даже Аллаха. Пиздить, правда, рекомендуется тогда, когда рядом не стоят вражины, ибо те не гнушаются стучать начальству на неизвестный воздушный шар, да и сбить его тоже могут. Олсо, в одной из доп. миссий в PW надо было сбивать вражеские Фултоны — **Pooyan Mission**, это отсылка к **старенькой восьмибитной игрушке**.

Серия стала вожделена ахтунгами, которые не только делают сабж объектом своего фапа, а ещё и насаживают своё видение педикватости Снейка. После второй части в серию стали вплетать шутки с хватанием за гениталии, целовашки и посиделки в коробке на двоих. Это просто не могло не привлечь к франшизе ещё больше внимания яойщиц и прочих гомолобов. На момент выхода пятой части абсолютным чемпионом по жирушеному арту является Биг Босс на пару с Казом/Оцелотом.

Руссегменту запомнилась развесистая клюква. Во второй части на танкере Снейку противостояли солдаты сурового челябинского камрада Сергея Гурлуковича и его дочери, которые, правда, переговаривались на английском, хотя и с русским акцентом. Третья целиком проходила в СССР, прямо в Сибирских джунглях. Да-да,



Игровой процесс

Игровой процесс



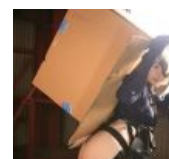
Котэ Солид Снейка

Котэ Солид Снейка



И даже в Райзинге

И даже в Райзинге



Только гляньте, какая большая коробка.

Только гляньте,

джунгли в глухой тайге (хотя отчасти это обосновано упрощением понимания происходящего; сами события МГС 3 проходили в сентябре, а Нейкед Снейка выкинули в чащи нашей родины в одних подштанниках). В РО расстроенный советский солдат называет Союз не иначе как «Мазер Раша». Конечно же, Задорнов, заставляющий улыбнуться даже мало знакомых с серией людей лишь своим присутствием. В пятом клюквы было заметно больше: аж целая страна, Афганистан. Вражеские солдаты, хоть и с жутким акцентом, но болтают на русише, однако предпочитают слушать иностранщину, в частности, Билли Айдола.



Памятны и сами метал гиры, ведь в финале каждой игры герой должен победить **Metal Gear**. Если задаться вопросом перевода названия, то возможно как «стальная машина», именно это и есть суть этих **здоровенных роботов**, но исходя из идея создателя гиров товарища Гранина термин обозначает «недостающее звено» между пехотой и артиллерией. Изначально были редки и оснащались ядерным оружием, ибо задумывались как автономные пусковые установки, которые могут дать ответку, даже если штаба уже нет. Как ни странно, появились в СССР, но конструкторы то были недовольны сворачиванием своих проектов, то излишней военизованностью. И так чертёжики плавно перетекали за бугор. После второго МГС чертежи всех железок слились в мир окончательно, и клепание роботов и киборгов было поставлено на поток. Конвейерные метал гиры зачастую не имели ядерного вооружения и использовались просто как крутые танки-роботы.

Солид не рад такому раскладу

Солид не рад такому раскладу



Вполне нормальный жест при встрече в МГС

Вполне нормальный жест при встрече в МГС



Чмоки от Оцелота

Чмоки от Оцелота



- Сладких



Собственно.

Советский прототип "Шагоход".
Ничего не напоминает?
(MGS3)

Раха (Ракса) Одна Пура (Пьюпа) — из первых попыток америкосов собрать МГ.
(MGS:PO)

улучшенная версия Шагохода
(MGS:PW)



Chrysalis (Крисалис) — нло с рейлганом
(MGS:PW)

Сосоон (Кокун) — крепость танк, собран, судя по всему, орками.
(MGS:PW)

Peace Walker (Мироход)
(MGS:PW)

Zeke (Зик)
(MGS:PW)



MG Tx-55. С него всё началось.
(MG)

MG D Выглядит как-то инопланетно.
(MG2)

Rex (Рекс) Как не парадоксально, похож на Зика больше чем на прямых предшественников.
(MGS)

Ray (Рей) Первый массовый бипедальный-танк.
(MGS2,4;MGR)



Excelsus
(Надменный)
Вопреки своим
габаритам и
уникальности не
тру, так как не
имеет ядерных
ракет. (MGR)

Sahelanthropus
(Сахелантроп)
Как следует из
названия - первая
переходная
модель способная
к
прямохождению.
(MG5 TPP)



Самое
крутое — это
не устроить
[TIME
PARADOX](#), а
[показывать](#)
всем в
онлайне, что
[я это сделал!](#)

Со Снейком напрямую связан мем «[TIME PARADOX](#)», инспирированный игрой *MGS3*^[6]. Кроме того, усатый Солид времён *MGS4* известен на [Форчане](#) благодаря серии [фотожаб](#), изображающих собирающегося покончить с собой Снейка у компьютера. Также персонаж, благодаря своему имени, стал частью нескольких [шопов](#) по фильму *Snakes on a Plane*.

Revolver Ocelot — Revolver Ocelot. (*спойлер*: Revolver Ocelot)

Pretty Good

Коронная фраза Оцелота, (You are pretty good — А ты хорош) которую он просто спиздил у Биг Босса (не ее одну, кстати). Употребляется по назначению. В МГР есть отсылка к ней, Сэм говорит Райдену «Pretty boy» (Красавчик).

What happened?! Snake?!

Когда героя убивают, экран Game Over не может появиться просто так. Сперва на кодек позвонит кто-то из напарников, что бы прокричать в ухо "Snake, are you alright? Snake!?! SNAAAAAAKE!!!! ". Произносится настолько истерично и переиграно, что Станиславский, услышав такое, начинает плакать.

Damn Fiddle (Скрипка) появилась в *MGS:GZ*, в [финальной катсцене](#) Каза, поняв, что их обманули, кричит «They Played Us Like A Damn Fiddle!»(Они играли нами, как чёртовой скрипкой!). Фразу подхватил форчан, появились [видосики-ремиксы](#), скрипка добралась до Тумблера, а потом и до рукомяюнити дошло, юзается как детектор троллинга и/или батхёрта.

Date Paz/Kaz

Extra Ops [67](#) и [68](#) из ПВ, являют собой дейтсим мгс-стайл. Суть мило уболтать Паз и Каза залезть с вами в [розовую коробку любви](#). Паз можно потрогать за грудь, хоть ей это и не понравится. Каза можно перекинуть через плечо, лечь на него, и тогда он со стоном выдавал «Stop it... I'm not that kind of guy...»(Перестань... Я не такой...) А Паз можно усыпить фразой «Good night», и если лечь на неё, то она пожалуется, что у Биг Босса колючая борода («Snake... Your beard hurts...»). Фразы выбираются из меню кооперативных реплик. На многие можно получить ответы, и даже заставить персонажей следовать за собой или послушать музыку из внутриигрового плеера.

Кодзима — Б-г, ибо воистину. Каким бы упоротым графоманом его не называли, стоит отдать ему должное, — почти 30 лет он заботился о своих детях, пока его не пидорнули Конами. Что ждёт Снейка и компанию без Кодзимы? Ну, пример [прочих именных игрофраншиз](#) (не только Конами и не только японских) говорит, что ничего хорошего. Неудачные игры, сделанные без прямого участия Кодзимы (*Snake's Revenge*, *Portable Ops*, *Twin Snakes*), косвенно подтверждают это. Конечно, был годный *Rising*, но его делали знатоки слэшеров, и коробки там были уже как пудра поверх всего остального. Сам Хидео, судя по всему, не против. В *Мироходе* есть женщина-орнитолог Сусиле Cosима Caminades (Сесиль Косима Каминадес). Каз подмечает, что её имя созвучно фразе на японском «Kojima Kaminandesu», что собственно и переводится как, Кодзима — **Б-г**. А ещё он отличный тролль — запил

себя любимого в PW, GZ и PP. Альтернативная точка зрения заключается в том, что, во-первых, Кодзима, при всем уважении к нему, не безгрешен, и это говорят его коллеги по цеху — мол, перепиливали половину его идей. Во-вторых, не все Кодзимины игры столь же замечательны, как сабжевая серия.

Наномашины, сынок

Пошло из Райзинга. Рождёно фразой финального босса Армстронга, объяснившего Райдену суть своих сил. Универсальный ответ на все вопросы серии.

Селфи Биг Босса

В конце трейлера МГО 3 показали как Биг Босс делает [эталонное фото](#), держа Оцелота за воротник. Момент сразу стал считаться каноничным, хотя до конца не известно будет ли это как-то воплощено в игре. Многократно было переделано и перерисовано в разных вариациях.

«**Кирюша**» Локальный мем рукомяунити, основанный на высерах [админа](#) одного из МГС-пабликов. Именем поциента теперь величают всех [возомнивших](#) себя умнее самого Кодзимы.

La-li-lu-le-lo— это тайная [la-li-lu-le-lo](#), которая занимается тем, что [la-li-lu-le-lo](#), [la-li-lu-le-lo](#) и, самое главное, [la-li-lu-le-lo](#) (*sic!*).

Такие [la-li-lu-le-lo...](#) (*спойлер*: Это слышат все те, у кого особые наномашины в теле, вместо слова ПАТРИОТ)

[Metal Gear Solid theme/Sviridov comparison](#)
Найди 10 отличий [Metal Gear Solid Main Theme stolen??](#)
Мэтр в растерянности

Тарри VS Свиридов

Товарищ Тарри композитор, написавший главную тему к MGS; товарищ Свиридов композитор, написавший «Зимнюю дорогу» к повести Пушкина «Метель». У этих мелодий оказалось много общего, с поправкой на электронное звучание игровой музыки и ускоренный темп. Сей факт не мог скрыться от отечественных слушателей, и Кодзиме таки дали послушать композицию, написанную в семидесятых годах прошлого века. Игровые обозреватели лишь слегка пошумели, благо реального кописрача так и не случилось,

осторожная Конами просто выпилила неудобную музыку. Труфаны до сих пор бесятся из-за темы, которую они потеряли.

Rules of Nature — конкретный трек из [заебаного ОСТА Райзинга](#), звучащий во время баттлов Райдена с MG RAY. Мало того, что битва с ЦЕЛЫМ МЕТАЛ ГИРОМ (!) в самом начале игры (!!), так Райден его СУКАПОРУБИЛЧЕРЕЗСЕБЯПЕРЕКИНУЛРУЛСОФНЕЙЧА!!!111 Сцена выпила ЦЕЛОГО МЕТАЛ ГИРА голыми руками так зацепила фендом, что теперь «Законы природы» стали своеобразным обозначением превозмогания в МГС.

Я ядерный, я дикий

[Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain - E3-2014-Trailer »Nuclear«: Verrat, Mord & Leid für Big Boss](#)
Почувствуй его боль [MGS5 Trailer ft. Not Your Kind of People by Garbage - Metal Gear Solid 5 Trailer](#)
GZ теперь можно не проходить

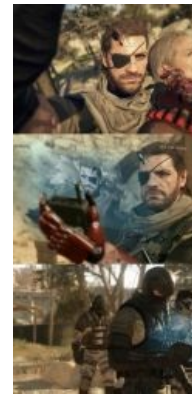
Ядерность стали широко форсить после выхода трейлера МГС 5 с песней «Nuclear» Майка Олдфилда, настолько текст и музыка подошли происходящему. ЯДЕРНОСТЬЮ в MGS теперь меряют ПАФОС. А Биг Босс является ядерным в прямом и переносном смысле. Ранее был трейлер МГС на песню «Not Your Kind Of People» от Garbage. Песня не так сильно завирусилась, но фраза «not your kind of people» и вариации стали ответами неосилляторам игры вместо «вы просто ничего не поняли».

Ирокез Плискин — данного персонажа из МГС 2 часто путают с Солидом, наверное, из-за озвучки одним актёром. Является морским котиком. Его отряд по прибытию к Дед Сел покромсал Вамп. Помогал Райдену по ходу игры. Но потом персонаж куда-то смылся, никто не знает куда. А разгадка одна — Снейк тупо представился иначе, хотя чуть было не сболтнул: «My name is S...».

Но фанаты точно знают:

[Ведь Плискин и есть Солид](#). Противоположное мнение стало распространяться из-за платинового вопроса ньюфагов «А сколько всего Змейков?». Плискин активно выставлялся как четвёртый клон, сейчас же на заявление Плискин /= Змей кидают настоящего Змея Плискина.

Tatyana! You're the spy!!! — произошла из MGS3, где оной фразой Оцелот обвинил Еву в шпионаже. ИРЛ можно использовать при деанонимизации крысы-куна.



Как видят момент: любители новаторского геймплея,

Как видят момент: любители новаторского геймплея,



графоманы,

графоманы,



и фанатки.

и фанатки.

War has changed — эпичнейший монолог Солида в начале MGS4, сопровождаемый слезливым саундтреком: War has changed. It's no longer about nations, ideologies, or ethnicity. It's an endless series of proxy battles fought by mercenaries and machines. War - and its consumption of life - has become a well-oiled machine. War has changed. ID-tagged soldiers carry ID-tagged weapons, use ID-tagged gear. Nanomachines inside their bodies enhance and regulate their abilities. Genetic control. Information control. Emotion control. Battlefiled control. Everything is monitored and kept under control. War has changed. The age of deterrence has become the age of control...All in the name of averting catastrophe from weapons of mass destruction. And he who controls the battlefield...controls history. War has changed. When the battlefield is under total control...War becomes routine.}}

Холивары

- **МГС vs %стелснейм%.** Металгироненавистники поливают игру говном за нереалистичность (особливо достается коробке), за овердохуя диалогов (две трети подобных ненавистников тупо не знают английский и срут кирпичами), и пр. МГС-фаги в ответ огрызаются, мол, ну и что, что нереалистично, зато интересно, и вообще, быдлу, не понять ОБВМ серии (несмотря на то, что быдла среди фанатов МГС, как среди любой другой игры, хватает, см. «**Кирюша**»). Очень часто серию сравнивают с [похождениями дядьки Рыбина](#). [видео в тему](#).
- **МГС2 vs МГС3.** Фанаты последней недолюбливают МГС2 за явную вторичность, за нудную беготню туда-сюда (в главе *Plant*), ну, и отдельные потоки ненависти выливают на Райдена. Фанаты второй считают, что третья из-за добавления в нее камуфляжа стала менее динамичной: мол, забывает каждый раз менять шмот; обвиняют во вторичности: мол, Фир сильно напоминает Вампа, Энд — Вульф, Фьюри — Вулкан Рэйвена.
- **MGS4 — говно или охуенная игра.** Четверка подверглась критике в основном за то, что ее вполне реально пройти тупо вынося все живое на своем пути, и за то, что оружие можно покупать. В сюжете находят кучу всяких несостыковок как то: «ну нахуя Оцелот, если тоже хотел вырубить „Патриотов“ нахуй, соперничал со Снейком, у которого были те же самые мотивы»; «как, блеать, выжил Биг Босс, учитывая то, что останки одного хотел получить еще Ликвид».
- С выходом **пятой части** фанаты разделились на два лагеря: на тех, кто считает игру пиздец-пиздец шедевром, и на тех, кто считает игру жутким говнищем. Как было сказано в самом начале, в пятерке было много всякой хуйни непосредственно с игровым процессом, также игру жутко обсирают за минимум и кривизну сюжетной составляющей: в игре совершенно никуя не раскрыта тема Сайфера с его XOF: сказали, мол, он подчистил все за Биг Боссом в третьей части игры (причем что там надо было подчищать, неясно); неясно, каким методом Биг Босс (*спойлер*: и Веном Снейк) перешел на темную сторону Силы; неясно, как, сука, привили солдату личность, воспоминания и навыки Биг Босса, и почему этого не могли сделать со всеми остальными — проект *Les Enfants Terribles* был бы нахуй не нужен в принципе. И самое главное — в игре тупо нет нормального окончания (в традиционном смысле). Фанаты же говорят, мол, жаловались на то, что в игре дохуя роликов и меньше игры? Нате вам: теперь тут дохуища геймплея, куча миссий, и самое главное, ОТКРЫТЫЙ МИРЬ вместо примитивной «пройди из точки А в точку Бэ».
 - **Хэйтер vs Сазерленд.** По одной Кодзиме известной причине (хотя, если подумать и повыпендриваться, а также знать что ГГ таки не Биг Босс — становится более понятно, если уж личность солдату привить смогли, то голос — он свой остался. Что не объясняет того что в японской версии с голосами всё «по канону») Хэйтера на озвучку англоязычной версии MGSV не позвали, и доверили голос Снейка Киферу Сазерленду. Еще до выхода игры множество фанатов вещало, мол, без Хэйтера Снейк не Снейк, но всем как всегда, хотя, если быть объективным, Кифер со своей задачей, ташемта, справился, но то ли денег не хватило, то ли еще чего, но реплик ГГ по сравнению с предыдущими частями невероятно мало: даже в эпилоге четвертой части Биг Босс сказал в разы больше, чем в пятой за всю игру (в четверке, кстати, его озвучивал Ричард Дойл, но по неизвестным науке причинам холиваров вида Дойл vs Хэйтер нет, или почти нет). Лулзов добавляет тот факт, что в расово японской озвучке (мы ж помним, что Митол Жир — японская игра?) Снейка — что Нэйкеда (Биг Босса), что Венома, что Солида, что Солидуса (но не Ликвида) — озвучивает сэйю Акио Оцука — для анимуёба личность доставляющая ничуть не менее американских коллег.

Галерея



Revolver Ocelot



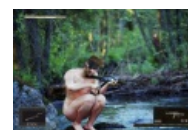
При использовании [ирл](#) жест обязателен.



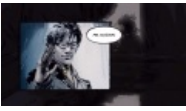
Вполне можно оглохнуть



Мастер и его скрипка



Почти на всех героях МГС поиграли как на скрипке.



Deus ex truck

От них все беды, Плискин сынок.

Беги Райден, беги.

Воздействие законов природы на организм.



Местный житель оказался ядерным!

Смотри также

- [Сэм Фишер](#) — канадский аналог
- [Агент 47](#) — датский аналог
- [Гарретт](#) — американо-евгейский сродник
- [Джеймс Бонд](#) — духовный дедушка

Примечания

- ↑ По-русски его можно обозвать «Стальным Змеем» или «[Твёрдой Змеей](#)», но лучше этого не делать.
- ↑ Что забавно само по себе, ибо он постоянно бубнит про себя «[Kuwabara kuwabara](#)» — японское народное заклятие против этой самой молнии. Примечательно, что как раз в последней своей битве заклинание он ни разу не произнёс.
- ↑ И на приставке, и на ПК можно нырнуть под осколок — отбивать его не обязательно.
- ↑ Именно так, с буквочкой 'е'. Подлодка Ликвида из четвертой части называлась **Outer Haven** — «Внешняя гавань»
- ↑ Sigint: [if you call Sigint while wearing a cardboard box] Uh,Snake... what are you doing? Naked Snake: I'm in a box. Sigint: A cardboard box? Why are you...? Naked Snake: I dunno. I was just looking at it, and suddenly I got this irresistible urge to get inside. No not just an urge — more than that. It was my destiny to be here; in the box. Sigint: Destiny...? Naked Snake: Yeah. And then when I put it on, I suddenly got this feeling of inner peace. I can't put it into words. I feel... safe. Like this is where I was meant to be. Like I'd found the key to true happiness. Sigint: ... Naked Snake: Does any of that make sense? Sigint: Not even a little. Naked Snake: You should come inside the box... Then you'll know what I mean. Sigint: Man. I don't wanna know what you mean! Between you and Para-Medic, is everyone but me that is hooked up with the Major strange? Naked Snake: ... Sigint: Yeah, well, anyway. I suppose even that dumbass box might make a decent disguise if you wear it inside a building.
- ↑ В Metal Gear Solid 3 нет никакого Солида Снейка. Главный герой MGS 3 — [Нейкед Снейк](#), он же, впоследствии, Биг Босс. *Усекли фишку? От такие они, фанаты MGS!*



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Donefish DotA Dreamcast

~~Boom Boom~~ ~~Elvendale~~ ~~Star~~ ~~Boom~~ ~~Boom~~ ~~Коробочки~~ ~~С.Л.Т.А.~~ ~~Борьба~~ ~~Boom~~ ~~Steamboat~~
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[urban:metal+gear en.w:Metal Gear w:Metal Gear \(серия игр\)](#)