

Форсированный режим от первого лица

Стрельба на бегу

При обычных обстоятельствах Змей (Solid Snake – так зовут главного героя игры) может стрелять, только остановившись. Но если зажать одновременно клавиши «Fire» и «Crouch», то Змей будет целиться и палить прямо на бегу. Во многих случаях эта тактика способна решить исход боя в вашу пользу.

Рукопашный бой

Если убрать оружие, подкрасться к врагу сзади вплотную и нажать клавишу «Fire», то Змей немного придушит незадачливого солдатика. Однако до конца не убьет, и солдатик, повалявшись на полу, через пару секунд оклемается.

То же самое происходит и в случае избиения несчастных врагов руками и ногами (несколько раз подряд быстро нажать клавишу «Action»).

Вообще же рукопашный бой нужен только в нескольких случаях при сражении с боссами. Во всех остальных случаях полагайтесь на свой верный пистолет.

Предметы и их применение

Ration – сухой паек, восстанавливает здоровье Змея. Учтите: если выбрать сухой паек в качестве активного предмета (в нижнем левом углу появится соответствующая иконка), то Змей будет автоматически лечиться, как только уровень его здоровья упадет до нуля.

Binoculars – бинокль, позволяет рассматривать врагов и ловушки издали. Масштабирование включается клавишей «Action».

Cigarettes – сигареты. При применении сокращают здоровье Змея (Минздрав предупреждал!), однако дым позволяет обнаруживать лазерные лучи системы сигнализации.

Thermal Goggles – инфракрасные очки. Позволяет видеть невидимых врагов (например, кибер-ниндзя), ловушки-люки в полу, мины Claymores и лазерные лучи системы сигнализации.

N.V.G. (Night Vision Goggles) – прибор ночного видения. Назначение понятно из названия.

Body Armor – бронежилет. Немного уменьшает ранения, получаемые Змеем в бою.

Box A – картонная коробка, в ней можно спрятаться и ползать. Кроме этого, если Змей спрячется в коробку в кузове грузовика, то его автоматически отвезут в то место на базе, название которого написано на коробке. Например, на коробке А написано «Heliport». Это значит, что Змея перевезут на аэродром для вертолетов. Преимущества такого способа передвижения – не тратится драгоценное время и Змея никто не видит.

Box B – сидя в этой коробке, Змей со всеми удобствами переедет на склад хранения ядерных боеголовок (Nuclear Building).

Box C – а при помощи этой коробки Змей окажется на заснеженном поле (Snow Field).

Diazepam – лекарственный препарат, на некоторое время останавливающий дрожание рук в режиме применения снайперской винтовки.

Medicine – лекарство, излечивает простуду. Змей заболевает простудой, если не сможет противостоять пытке Оселота. Простуженный Змей будет чихать и тем привлекать внимание охраны.

Mine Detector – миноискатель. Может обнаружить мины Claymore, спрятанные в снегу (мины можно видеть на радарной карте).

Handkerchief – носовой платок. Если его использовать, то собаки (Wolf-Huskies) в пещере не будут нападать на Змея.

Ketchup – острый кетчуп, нужен Змею для побега из камеры (после пыток).

Rope – веревка. Нужна для спуска с башни связи А (Comms Tower A).

MO Disk – магнитооптический диск, содержит информацию о ходе испытаний Metal Gear. В игре не нужен.

Level «x» Card – электронная карточка, открывающая двери с допуском уровня «x» (уровень допуска – цифра на двери).

PAL Key – ключ системы блокировки. Нужен для запуска Metal Gear.

Camera – фотоаппарат. При помощи его можно делать фотографии (т. е. скриншоты).

Оружие

Socom – пистолет с лазерным прицелом. Чтобы прицелиться, нажмите клавишу «Fire», находясь недалеко от врага. Как только увидите красное пятнышко, отпускайте «Fire», и ваш герой выстрелит.

Стреляет пистолет одиночными, поэтому очень экономичен. Кроме того, со временем вы найдете к нему глушитель (Suppressor). Теперь можно будет спокойно расстреливать охранников, не боясь поднять тревогу.

FAMAS – французская штурмовая винтовка. Стреляет очередями. Последние три пули в обойме – трассирующие. Они слегка отклоняются от прямой траектории, чтобы попасть во врага.

PSG-1 – снайперская винтовка русского производства. Как только вы ее возьмете в руки, включится режим стрельбы из оптического прицела.

Очень эффективная вещь, особенно на больших расстояниях. Поддерживайте отечественного производителя!

Grenades – кумулятивные гранаты. Взрываются (а то вы не знали!).

Chaff Grenades – временно отключают электронные системы.

Stun Grenades – временно парализуют живых врагов.

C4 – взрывчатка с дистанционным управлением. Клавишей «Fire» вы ее устанавливаете, клавишей «Action» взрываете.

Claymores – мины. Их надо подкладывать под ноги врагам.

Nikita Missiles – управляемые ракеты. Выпустив ракету, вы потом можете управлять ею в полете курсорными клавишами. Еще ракетой можно управлять, переключившись в режим от первого лица.

Stinger Missiles – ракеты «земля-воздух». Могут «захватывать» цель.

Пополнение боекомплекта

Сухой паек, патроны, гранаты, взрывчатка и ракеты разбросаны по разным местам базы. Запоминайте, где вы их нашли, и периодически возвращайтесь туда – все подобранные вами предметы респавнятся.

Частоты для радиосвязи

Змей связывается со своей «командой техподдержки» при помощи радио. Некоторые частоты его радиопередатчик CODEC запоминает автоматически, а некоторые вам придется вводить вручную. Делается это элементарно при помощи курсорных клавиш «влево/вправо».

Для успешного прохождения игры вам необходимо будет несколько раз самому связаться с полковником Кэмпбеллом, его племянницей Мэрил и ученым по кличке Отакон. Частота полковника у вас есть с самого начала игры, частоту Отакона даст вам сам ученый, а вот частота Мэрил… Тут есть одна хитрость. Дело в том, что эта частота указана на фирменной коробке с игрой. Конечно, я знаю, что у вас у всех есть фирменные коробки с игрой, ведь вы же не пользуетесь пиратской продукцией. Тем не менее, на всякий случай я укажу правильную частоту.

Не забывайте время от времени выходить на связь и с Мей Линг – вы сможете сохранять игру в новом слоте.

Все остальные участники диалогов просто будут давать вам благоразумные советы или сообщать информацию, имеющую отношение к сюжету игры.

Campbell/Naomi – 140.85

Mei Ling – 140.96

Master Miller – 141.80

Otacon – 141.12

Meryl – 140.15

Nastasha – 141.52

Deep Throat – 140.48

Неизвестная частота

Последняя частота, восьмая, неизвестна. По слухам, на этой частоте записано звуковое послание авторов игры. К сожалению, все мои попытки разузнать что-нибудь более конкретное успехом не увенчались.

Прохождение игры

На подступах к базе

В самом начале вы оказываетесь в огромном зале с контейнерами. По залу разбросаны три коробки сухого пайка (Rations), однако брать имеет смысл только ту коробку, которая лежит в воде рядом с тем местом, где Змей вылезает из воды после заставочного ролика. За остальными коробками лучше не лезть: риск велик, а результат – нет, т. к. пока Змей может нести всего только две коробки пайка одновременно. И запомните простую истину: далеко не все предметы, которые вы увидите, стоит брать. Не рискуйте понапрасну.

Однако вернемся к Змею. Прижимаясь к стене слева, подползите к проходу, по которому ходит солдат.

Внимательно пронаблюдайте за ним и запомните маршрут и время движения. Однако не спешите двигаться следом за солдатом, пока что это бесполезно, т. к. грузовой лифт (конечная цель нашего путешествия) пока не опущен. Подождите немного, и на лифте опустится еще один солдат. Теперь в огромном зале три солдата. Ваша задача – двигаться следом за первым солдатом, потом быстро проскользнуть в лифт, пока не подошел третий солдат. Действовать надо быстро. В принципе, можно подскочить к солдатам, сбить их с ног ударами ноги (клавиша «Action») и забежать тут же в лифт. Однако сделать это мне удавалось только на двух низших уровнях сложности игры. Так что советую действовать тихо и хитро.

После подъема на лифте вы окажетесь перед аэродромом для вертолетов. Посмотрите очередной мультик с улетающим Ми-24 (или, используя натовское наименование нашей винтокрылой машины, Hind). После мультика к вам снова вернется управление Змеем.

Используя бинокль, осмотритесь как следует. Ваша задача – пробраться в вентиляционную систему базы. Сделать это можно посредством двух люков: один расположен на уровне поверхности земли слева от ворот, второй – на втором этаже здания.

Теоретически можно воспользоваться любым из люков. Впрочем, на практике люк на втором этаже выглядит куда более привлекательно. Добраться до него можно следующим образом: ползем вдоль правого края карты (ползти обязательно: если Змей будет идти, то на снегу останутся следы, по которым вас непременно заметит охранник) наверх, пока не увидим лестницу и камеру наблюдения. Ждем, пока камера повернется в сторону, подползаем вплотную к стене, на которой закреплена камера (в этом случае Змея не видно), потом вползаем на лестницу.

Однако спешить на второй этаж не стоит. Сперва ползите налево от камеры наблюдения. Рядом с закрытыми воротами на базу увидите грузовой вездеход. Заберитесь в его кузов, и там найдете свое первое оружие – пистолет Socom. Можете заглянуть и в маленький сарайчик у левого края карты, там есть еще одна камера системы слежения и Chaff Grenades. По дороге туда увидите охранника, дремлющего прямо на боевом посту рядом с люком системы вентиляции. Не пытайтесь воспользоваться этим люком – как бы вы ни старались, Змей заденет охранника и поднимет тревогу. Охранника можно убить, но это тоже переполошит врагов, поскольку глушителя для пистолета у вас еще нет.

Поэтому поднимайтесь по лестнице на второй этаж, выждите, пока патрулирующий там охранник пойдет в другую сторону, и ползите вслед за ним. Где-то посередине второго этажа вы наткнетесь на нужный вам люк. Заползайте туда.

База, комплекс зданий 1

Проползите по вентиляционной шахте. Змей подслушает разговор двух солдат. В конце концов ваш герой окажется на галерее второго этажа ангара с танками. В комнате справа возьмите инфракрасные очки (Thermal Goggles). Обойдите всю галерею, спуститесь вниз. Выждав момент, заскочите в огромный лифт и отправляйтесь на этаж В1.

Оказавшись там, пройдите по коридору (ни одну из дверей на этом этаже вы пока открыть не в состоянии). Поднимитесь по лестнице и залезайте в воздухопровод (о нем-то и говорили солдаты, чей разговор вы подслушали ранее). В правом ответвлении можно подсмотреть в «окошко» за охранником, сидящим на унитазе, и найти патроны для пистолета. Вернитесь немного назад и на этот раз сверните влево. Через «окошко» внизу Змей увидит (перейдите в режим от первого лица) упражняющуюся в своей камере Мэрил.

Ползите дальше и загляните в следующую камеру. После этого Змей автоматически спрыгнет вниз и окажется рядом с первым заложником – начальником DARPA. После разговора с ним Змей получит карточку-ключ первого уровня допуска (LV 1) и специальный PAL-ключ для запуска Metal Gear. Далее с пленником случится что-то странное, и он вроде как умрет (что произойдет на самом деле, вы узнаете потом, под конец игры).

Заползите под кровать, возьмите там паек. Далее выходите из камеры в коридор. Там вы познакомитесь с Мэрил, после чего произойдет довольно длительная перестрелка с врагами. Стойте слева от девушки так, чтобы забегающие в дверь солдаты автоматически попадали вам на мушку. Ничего особо сложного этот бой собой не представляет.

После окончания перестрелки Мэрил убежит, а вы впервые столкнетесь с Психо Мэнтисом. Проверьте открытые комнаты охраны и на лифте спускайтесь на этаж В2.

В большом зале есть шесть складских помещений, однако проникнуть вы пока можете только в три комнаты. Будьте осторожны, т. к. в узких проходах между складами скрыты люки-ловушки. Преодолевать их надо либо бегом, либо прижимаясь вплотную к стенам по бокам.

В тех трех комнатках, куда вы можете попасть, лежат взрывчатка С4, гранаты и патроны к Socom. Взрывчаткой можно подорвать проходы в стенах – места таких проходов легко найти, если смотреть на стены в режиме от первого лица. Два прохода находятся справа и слева от лифта, а третья – в юго-западном углу зала. Там пройдите по коридору и взорвите проход в правом нижнем углу. Входите и приготовьтесь к бою с первым боссом.

Босс 1 – Revolver Ocelot

Уничтожается: из пистолета Socom (10 попаданий)

Примерное необходимое время: 1-3 минуты

В центре зала к железной ферме привязан заложник – президент компании ArmsTech. Вокруг него натянуты провода, соединенные с зарядами взрывчатки. Если вы неосторожно коснетесь их или ваш шальной выстрел попадет в заряды (выстрелы Оселота никогда туда не попадают), то все взорвется к чертовой бабушке и придется начинать бой снова. Поэтому будьте осторожны и лучше не подбирайте патроны, лежащие рядом с проводами: в пылу схватки можно случайно не рассчитать движения. Не спешите стрелять, сначала точно прицельтесь. И не старайтесь делать много выстрелов подряд – быстро растратите патроны.

А вообще прикончить Оселота можно очень просто. Переключитесь в форсированный режим от первого лица и бегайте за ним, целясь на ходу. Как только он остановится, чтобы пострелять в вас, стреляйте сами.

База, комплекс зданий 1

После бегства Оселота поговорите с президентом ArmsTech Кеннетом Бейкером, который отдаст Змею карточку-ключ второго уровня доступа (LV 2). После чего скоропостижно скончается вроде бы от сердечного приступа.

Вернитесь в большой зал с шестью комнатами-складами. Имейте в виду, что теперь зал уже патрулируется солдатами. Загляните в комнату на юго-востоке. Там найдете французскую штурмовую винтовку FAMAS и патроны к ней. Будьте осторожны – вокруг винтовки включена лазерная система сигнализации. Чтобы обойти ее, наденьте инфракрасные очки или закурите сигареты – лазерные лучи станут видны.

Идите к лифту и поднимайтесь на первый этаж (в ангар с танками). В северо-западном углу ангара (не поднимайтесь на галерею) в комнате возьмите глушитель (Suppressor) для пистолета Socom. Вот теперь вы можете преспокойно расстреливать врагов – выстрелы не привлекут внимания других солдат. Теперь поднимайтесь на галерею и там прихватите в боковых комнатах гранаты, картонную коробку А (Cardboard Box A) и миноискатель (Mine Detector).

Спуститесь в ангар, подойдите к воротам рядом с лифтом. Свяжитесь по радио с Мэрил. После разговора она откроет створки ворот. Заходите внутрь. Вас ждет очередная ловушка – система движущихся лазерных лучей. Если вы заденете любой из них, то помещение будет заполнено ядовитым газом. Надевайте инфракрасные очки и преодолевайте систему сигнализации ползком. Не спешите, выжидайте удобного случая, когда очередной луч начнет подниматься вверх, и только тогда переползайте. Учтите, разные лучи перемещаются с разной скоростью. Будьте предельно внимательны!

Когда выйдете на открытое пространство, с вами выйдет на связь некая таинственная личность по имени Deepthroat. Выслушав его, тут же включайте миноискатель (Mine Detector). На радарной карте увидите расположение противопехотных мин Claymores. Чтоб обезвредить мину, Змей должен аккуратно наползти на нее с той стороны, куда она «не смотрит». Если у вас есть свободное место, то мина окажется в вашем «рюкзаке».

Затарившись минами, осторожно продвигайтесь вперед, навстречу новому испытанию.

Босс 2 – Vulcan Raven в танке (первая встреча)

Уничтожается: кумулятивными гранатами (2 точных попадания на уровне сложности Very Easy, на остальных уровнях сложности – 3 гранаты)

Примерное необходимое время: 5 минут

Действует враг следующим образом: на большом расстоянии Змея обстреливают из большой пушки, вблизи же из люка высовывается солдатик и начинает поливать нашего героя пулеметными очередями. Плюс к этому сам танк не стоит на месте и все время норовит наехать на Змея гусеницами.

Тактика проста: большую пушку вырубите Chaff Grenade, быстро подбегите к танку и, когда покажется пулеметчик, забрасывайте его гранатами. Только не увлекайтесь и не стойте на одном месте, иначе танк намотает вас на гусеницы. На самом деле бой не очень труден, главное – не спешить кидать гранаты, иначе не успеете оглянуться, как останетесь без боеприпасов. На легких уровнях сложности дополнительные гранаты можно подобрать за железным баком в правом верхнем углу.

Кстати, если вас раздражает способность танка быстро ездить, то можете установить на его пути подобранные вами мины Claymores. Повреждений стрелку это не нанесет, а вот танк станет ездить не так резво.

База, комплекс зданий 1

После победы над танком вы получите карточку-ключ третьего уровня допуска (LV 3). Вернитесь на этаж В2 первого комплекса зданий (там, где шесть комнаток-складов). Теперь вы можете попасть в новые комнаты, где лежит ракетница Nikita.

Идите на заснеженное поле, где недавно уничтожили танк. Оттуда идите на север.

База, комплекс зданий 2

Пройдя немного вперед и проползя под приподнятыми воротами, вы окажетесь в новом зале. Тут нельзя применять оружие, т. к. есть опасность попасть в ядерные боеголовки, которые лежат себе преспокойно слева от входа. Ваша задача – добраться до лифта на галерее. Для этого двигайтесь влево, поднимитесь по лестнице и, когда патрулирующий галерею солдат пойдет в другую сторону, быстро вызовите лифт и заскочите во внутрь. Езжайте на этаж В2.

Осмотритесь. В окно, расположенное слева от лифта, виден генератор, питающий током ловушки в полу в длинном коридоре внизу. Ваша задача – уничтожить генератор. Для этого входите через открывающиеся двери, тут же останавливайтесь и вытаскивайте ракетную установку Nikita и стреляйте. Ракетой можно управлять с помощью курсорных клавиш (а еще лучше – после выстрела переключитесь в режим от первого лица). Проведите ракету сначала вниз до развилки, оттуда налево, потом – наверх и под конец сверните направо. Если попасть точно никак не удается, не расстраивайтесь – пополнить боезапас для Nikita вы можете либо вернувшись в оружейный склад в комплексе зданий 1 (где вы брали саму Nikita), либо поднявшись на один этаж выше (ракеты лежат в одной из комнаток в зале напротив лифта).

Однако осложняется все дело тем, что коридор, где вы стоите, заполняет газ, так что Змею придется задерживать дыхание (остаток кислорода в его легких будет отображен в виде синей полосы). Когда кислорода станет совсем мало, возвращайтесь назад через двери.

Уничтожив генератор, загляните в юго-восточную комнату (осторожнее с пулеметами на стенах). Там лежит противогаз. Возьмите его и идите вниз до развилке. Поверните направо и открывайте дверь. За ней будет коридор, прямо-таки устланный трупами. Это – работа кибер-ниндзя.

Идите по коридору, открывайте дверь в лабораторию и приготовьтесь к самому, на мой взгляд, интересному (хотя и несложному) поединку в игре.

Босс 3 – Cyber-Ninja

Уничтожается: в рукопашном бою (60 ударов)

Примерное необходимое время: 5-7 минут

Ниндзя все время двигается, подбегая к Змею только для того, чтобы полоснуть его мечом.

Стрелять в него поначалу бесполезно – своим мечом он отклоняет пули. Обычные гранаты тоже бесполезны – ваш противник просто будет уворачиваться от них.

Уберите оружие и сражайтесь врукопашную (оказавшись вплотную с противником, быстро нажмите несколько раз «Action»).

Можно использовать Chaff Grenades, это на несколько секунд вырубает ниндзя. Приблизьтесь к нему и бейте руками.

Когда вы достаточно сильно раните его, тактика ниндзя изменится – он начнет исчезать. Воспользуйтесь инфракрасными очками, чтобы обнаружить его.

Пропустив еще несколько ударов, ниндзя перейдет к активным действиям. Подбежав к Змею, он исчезает, чтобы появиться у нашего героя за спиной и ударить. Наши действия: как только ниндзя исчезает, отбегаем чуть в сторону. Потом ждем, пока он ударит, подбегаем и бьем сами.

Когда линейка здоровья ниндзя сократится совсем, вокруг его тела появится силовое поле. Вот теперь доставайте FAMAS и расстреливайте противника на расстоянии.

База, комплекс зданий 2

После того как ниндзя сбежит в неизвестном направлении, поговорите со спрятавшимся в шкафу ученым. Он вам поведает много чего интересного, включая и историю своей любви к японским мультфильмам о гигантских роботах. Кроме этого ученый отдаст вам карточку-ключ четвертого уровня допуска (LV 4), а среди радиочастот вашего Codec'а появится новый «абонент» – Отакон.

Возвращайтесь в коридор, где ранее взорвали генератор. Откройте недоступные ранее двери и затарьтесь полезными вещами, среди которых обязательно прихватите прибор ночного видения (Night Vision Gogles).

Поднимайтесь на этаж В1. Встаньте у колонны справа от лифта и ждите, пока в туалет рядом не пройдет охранник. Если присмотреться к нему, то нетрудно узнать женщину. Это наша старая знакомая Мэрил. Как только она войдет в дверь, забегайте следом за ней и идите к дальней кабинке.

Между главными героями произойдет длительная беседа, в результате которой будет принято решение действовать сообща. Мэрил возьмется показывать путь к Metal Gear Rex.

Но не спешите следовать за девушкой. Сначала посетите большой зал напротив лифта. Там загляните во все открывающиеся двери и подберите боеприпасы, картонную коробку В (Cardboard Box B) и Stun Grenades (обязательно!).

Вот теперь идите вслед за Мэрил. В конце концов вас ожидает очередная встреча с элитой противника.

Босс 4 – Psycho Mantis

Уничтожается: SOCOM или FAMAS (20 выстрелов)

Примерное необходимое время: 5-10 минут

С самого начала Мэрил подпадет под действие телепатических способностей Мэнтиса и будет нападать на Змея. Стрелять по ней нельзя – боевая подруга все-таки.

Либо несколько раз придушите ее, либо сразу вырубите Stun Grenade.

А вот дальше начнется самое интересное – Мэнтис начнет читать мысли Змея. В «родной» консольной версии это выглядело так: Мэнтис постоянно уворачивался от пуль и гранат, точно зная все действия Змея. Чтобы прекратить это безобразие, надо было несколько раз выходить на связь с полковником Кэмпбеллом, пока тот не раскрывал секрет: необходимо было переключиться на второй контроллер PlayStation’а.

При переносе игры на РС все эти тонкости были потеряны. Действительно, если вы играете в Metal Gear Solid с джойстиком, то Мэнтис будет уворачиваться от ваших выстрелов. Но вот если вы проходите игру на клавиатуре, то никаких фокусов у Мэнтиса не получится. Дело в том, что в РС’шной версии игры клавиатура как раз и исполняет роль второго контроллера. Обидно, такой изящный момент пропал – ведь в России геймпады есть не у всех, а управлять Змеем обычным джойстиком не очень удобно.

Итак, управляйте вашим героем при помощи клавиатуры. Уворачивайтесь от предметов мебели, которые будет в вас швырять Мэнтис. Если телепат начнет исчезать – наденьте инфракрасные очки.

Когда ваши выстрелы сильно сократят линейку жизни Мэнтиса, он еще раз решит воспользоваться Мэрил. Ну а вы еще раз кидайте Stun Grenade. Помните – девушка должна остаться в живых.

База, комплекс зданий 2

Перед смертью Мэнтис поведает Змею историю своей жизни и, движимый желанием хоть раз сделать что-то хорошее, откроет потайную дверь. Идите туда.

Далее вам предстоит преодолеть пещеру с волками. Поскольку там темно, используйте прибор ночного видения. Внимательно осмотрите пещеру и запомните путь к выходу. Имейте в виду, что рядом с выходом из пещеры есть проход, в который можно проползти. Вы окажетесь в небольшом зале, где лежат многие интересные вещички.

Собрав все, что можно, открывайте последнюю дверь и выходите в новый район.

База, на подходе к первой башне связи

Мэрил покажет вам безопасный путь через минное поле. Быстро следуйте за ней, иначе следы на снегу пропадут и вам придется полагаться на свою память.

Когда пройдете минное поле, приготовьтесь к очередной неожиданности. Мэрил будет ранена выстрелами снайперши Вулф, которая устроилась далеко впереди на небольшом возвышении.

Помочь Мэрил вы пока не в силах. Чтобы сразиться с Вулф на равных, вам нужно соответствующее оружие. Переговорите с полковником по радио и отправляйтесь в комплекс зданий 1.

База, комплекс зданий 1

Вам надо спуститься на этаж В2, в оружейную (где в свое время взяли штурмовую винтовку FAMAS и ракетную установку Nikita). Загляните за единственную не открывавшуюся ранее дверь – там лежит снайперская винтовка PSG-1. Однако не теряйте бдительности, т. к. вокруг винтовки установлена сигнализация. Наденьте инфракрасные очки, и лазерные лучи станут видны. Теперь можно осторожно ползти к винтовке. Получив винтовку, возвращайтесь к тому месту, где вы оставили Мэрил.

Кстати, проходя пещеру с волками, обязательно пошарьте по всем закоулкам – найдете патроны для PSG-1.

База, на подходе к первой башне связи

Мэрил исчезла, осталось только пятно крови на снегу. Залегайте рядом с углом стены и доставайте PSG-1.

Босс 5 – Sniper Wolf (первая встреча)

Уничтожается: PSG-1 (5 выстрелов)

Примерное необходимое время: 4-5 минут

Избегайте перемещаться по открытому пространству, т. к. снайперша запросто может подстрелить вас в этот момент. Используйте в качестве укрытия от пуль женщины-снайпера угол стены (справа или слева – не имеет значения). Когда сами возьмете ее на мушку, глотайте Diazepam. Это избавит вас от дрожи в руках.

Если же Вулф сама спрячется за стеной, то найти ее проще всего при помощи инфракрасных очков.

Внимательно следите за своим здоровьем. Когда оно достигнет критической отметки, прячьтесь за угол и лечитесь.

База, на подходе к первой башне связи

После того как закончите со снайпершей, идите вперед. Впрочем, можете не спешить и вернуться сначала назад для восстановления боезапаса, хотя это и не существенно.

Когда дойдете до того места, откуда вас обстреливала Вулф, сворачивайте направо и подходите к двери. Тут Змея окружат и возьмут в плен.

Сюжетная развилка

После того как Змея захватят в плен, его будет пытать Оселот. В этом месте сюжет игры разветвляется. Если Змей не выдержит пыток и сломается (нажать клавишу «Select»), то в конце игры Мэрил умирает, а в качестве приза нам потом дадут систему оптической маскировки Stealth (невидимость).

Если же Змей выдержит пытки (быстро нажимайте клавишу «Action» для восстановления здоровья, вам надо будет выдержать три серии «воздействия»), то Мэрил останется жива, а по окончании мы получим бандану (бесконечные патроны).

Помните: вы можете переигрывать Metal Gear Solid сколько угодно раз, так что оба этих приза в конце концов будут вашими.

База, комплекс зданий 1

После пыток Змея поместят в камеру. Там он увидит труп начальника DARPA (помните первого заложника-негра?). Поговорите по радио с Отаконом (тот пообещает помочь), потом свяжитесь с начальством.

Через некоторое время Змея снова поведут на пытки. Правила игры те же, что и в прошлый раз. Однако теперь после того как наш герой выдержит очередную порцию электричества, Оселот разродится продолжительной речью. Из нее мы узнаем, что Оселот – русский по происхождению и ввязался во всю эту авантюру не ради денег, а по идейным соображениям. Он надеется, что Metal Gear Rex купят русские и Россия вновь займет подобающее ей место в мире. Честно скажу, мне даже захотелось ему помочь, но увы – игру делали «правильные» японцы с оглядкой на «хороших» американцев, так что «плохим» русским рассчитывать на победу не приходится.

После того как Змея вернут в камеру, понаблюдайте за охранником за окном (перейдите в режим от первого лица). У охранника вскоре заболит живот, и он убежит в туалет. Тут-то как раз и появится Отакон. Он передаст Змею карточку-ключ шестого уровня допуска (LV 6), носовой платок снайперши и бутылочку кетчупа.

Не успеет Змей как следует поговорить со своим помощником, вскоре послышится шум шагов возвращающегося охранника. Отакон убежит, а вам надо выбираться из камеры. Сделать это можно двумя путями: быстро залезть под кровать или разлить кетчуп и лечь в лужу «крови». В обоих случаях охранник откроет дверь и подойдет поближе. Вскакивайте и выбегайте из камеры (если не успеете убежать, то охранник запрет дверь). Когда охранник выбежит вслед за вами, молотите его руками и ногами, пока не вырубите.

Теперь идите в ту дверь, откуда появился охранник. Чуть дальше увидите машину для пыток. Около нее находится большой ящик. В нем – отобранные у вас охраной вещи и оружие.

Будьте внимательны! Как только получите свои пожитки обратно, проверьте инвентарь! Частенько среди вещей попадается некий предмет, назначение которого неизвестно, но у которого есть таймер. Это – бомба, подложенная Оселотом на всякий случай. При обнаружении сразу же выкиньте ее. Кстати, если вы забыли проверить свои вещи, то на низших уровнях сложности игры вам об этом напомнит ваш таинственный благодетель – Deepthroat. Он выйдет на связь и расскажет про бомбу.

Кроме бомбы вас иногда ожидает и еще один сюрприз – Змей может простудиться и заболеть. В этом случае он будет часто чихать и этим привлекать к себе внимание охраны. Простуду необходимо вылечить.

Но сначала спуститесь на уровень В2 комплекса зданий 1 (именно в этом комплексе зданий и расположена камера пыток). Будьте осторожны, т. к. теперь к автоматическим камерам наблюдения прицеплены самонаводящиеся пулеметы. Идите к тому месту, где произошла ваша первая встреча с Оселотом. Не входя непосредственно в комнату, где вы сражались, посмотрите на стену справа. Ага, ее тоже можно подорвать при помощи С4.

Открывшийся проход приведет вас в две новые комнаты, где можно взять Chaff Granedes и фотоаппарат (Camera).

Далее проследуйте к комплексу зданий 2. Проходя по полю, на котором сражались с танком, не забудьте включить миноискатель – Claymores установили снова.

Комплекс зданий 2

Тут прокатитесь на лифте до этажа В2. Пройдите по коридору, пол которого раньше был под напряжением (вы тут еще из Nikita Launcher стреляли, помните?). На развилке сверните налево и откройте ранее недоступную дверь. Возьмите в комнате бронежилет (Body Armor).

Теперь надо вылечится от простуды. Отправляйтесь на уровень В1 (где говорили с Мэрил в туалете).

Войдите в зал на юге напротив лифта и там загляните в среднюю комнату слева. Вот вам и лекарство от простуды.

Далее идите к тому месту, где Вулф ранила Мэрил.

Проходя пещеру с волками, используйте носовой платок снайперши, и волки вас не тронут.

Внутри первой башни связи

Приготовьте FAMAS. Войдите в дверь, возле которой вас схватили. Пройдите по коридору, в комнате обязательно возьмите веревку (Rope). Тут прибежит охрана. Уложите их и тут же выбегайте в другую дверь.

Вы окажетесь на лестнице, ведущей на верх первой башни связи (Comm Tower A). За вами будут постоянно увязываться солдаты – не тратьте на них время, т. к. перебить их всех все равно не сможете. Просто используйте бронежилет и бегите вверх, иногда расстреливая врагов впереди и сзади. По дороге вам попадется дверь. Попробуйте ее открыть – на связь выйдет Отакон и объяснит, что дверь от холода заклинило. Придется продолжать подъем.

В конце концов вы достигнете самого верха.

На крыше

Переведите дух, выходите на крышу и посмотрите мультик про то, как Ликвид умеет управлять Ми-24.

Встаньте у самых перил и используйте веревку. Далее вам надо суметь спуститься вниз, не погибнув под обстрелом вертолета и не сварившись в пару, выпускаемом трубами. Клавишей «Shift» вы отталкиваетесь от стены, после чего жмите «вниз» и скользите по веревке. Имейте в виду, что клавиши «вправо» и «влево» позволяют вам «ходить» по стене из стороны в сторону, таким образом уклоняясь от выстрелов вертолета и пара из труб.

Достигнув низа, не спешите двигаться. Восстановите здоровье, наденьте бронежилет. Не отходя от двери, возьмите в руки снайперскую винтовку и посмотрите на север. Видите трех солдат? Их надо снять из PSG-1, иначе они просто не дадут вам приблизиться. Если патронов для PSG-1 слишком мало, воспользуйтесь Nikita Launcher.

Закончив с солдатами, возьмите С4 справа. Подорвите пару зарядов у двери, тогда ее можно будет открыть (помните, что вам говорил Отакон?). Попав внутрь башни, вы сможете подобрать разбросанные на лестнице патроны.

Далее выходите из башни и идите на север к тому месту, где были три солдата. Уворачивайтесь от огня вертолета и открывайте дверь в конце пути. Попадете во вторую башню связи (Comm Tower B).

Внутри второй башни связи

Двигайтесь вперед, прихватите ракетную установку «Stinger» и ракеты для нее.

Попробуйте вызвать лифт. У вас ничего не получится, но так и должно быть по сюжету игры. Спускайтесь вниз по лестнице, пока не наткнетесь на взорванный пролет. Вернитесь к лифту, поговорите с Отаконом (в принципе, можно поговорить с ним и сразу, не вызывая лифт и не спускаясь к пролету).

По окончании беседы поднимайтесь по лестнице наверх. По дороге вам встретятся автоматические пулеметы. Их можно уничтожать из «Стингера», а можно просто пробежать мимо (не забудьте надеть бронежилет!). В последнем случае по Змею несколько раз попадут, но зато вы сэкономите ракеты. Кстати, можно воспользоваться и Chaff Grenades, чтобы на время вывести пулеметы из строя.

Под конец пути вы достигнете чердака. Соберите боеприпасы и выходите на крышу.

Босс 6 – Hind D (Ми-24)

Уничтожается: Stinger Missiles (15 выстрелов)

Примерное необходимое время: 10-15 минут

Главное в этом бою – терпение.

Наденьте Body Armor. Когда вертолет будет стрелять, прячьтесь за контейнерами у входа. Сразу после залпа выскочите из укрытия, выпустите «Стингер» и снова спрячьтесь за контейнеры. Пополнить запас «Стингеров» можно на платформе справа внизу.

В определенный момент боя Ликвид выпустит по платформе справа внизу ракету. Будьте осторожны и не попадите под обстрел.

Когда линейка здоровья вертолета сильно уменьшится, Ликвид скроется из виду. Используйте способность «Стингеров» захватывать цель («lock on») и, как только Ликвид покажется снова, тут же стреляйте.

Внутри второй башни связи

Ваш помощник Отакон сообщит, что с лифтом все в порядке. Но как только Змей войдет в кабину, его будет ждать неприятный сюрприз – четверо невидимых врагов. Можно надеть инфракрасные очки, и враги тут же станут видимы, после чего с ними не составит труда разобраться при помощи FAMAS или Socom.

Закончив маленькую разборку, выходите из лифта и берите боеприпасы рядом. Далее выходите из башни связи на свежий воздух.

Босс 7 – Sniper Wolf (вторая встреча)

Уничтожается: PSG 1, Nikita Missiles (8 выстрелов), Stinger Missiles

Примерное необходимое время: 3-5 минут

У вас есть три способа покончить со снайпером.

Первый – «сюжетный», при помощи снайперской винтовки. Патроны для PSG 1 можно подобрать у дерева слева и у стены справа. Когда начнется дрожь в руках, глотайте Diazepam.

Второй – воспользоваться ракетами «Nikita». Спрячьтесь за камнями в левом нижнем углу, выпустите Nikita и, перейдя в режим от первого лица, направьте ракету к цели.

Третий способ – обстрелять снайпера ракетами «Стингер».

Между Змеем и смертельно раненой Вулф произойдет разговор, из которого мы узнаем трагичную историю женщины-снайпера. Война всегда калечит чьи-то судьбы, и ее жертвы достойны более сожаления, чем ненависти.

Заснеженное поле

Проверьте все маленькие строения. В них вы найдете Diazepam, боеприпасы, гранаты, сухой паек и картонную коробку С (Cardboard Box C). Но будьте осторожны – на полу установлены мины Claymores. Так что пользуйтесь своим миноискателем.

За дверью на севере (центральной) вы попадете в коридор, который приведет вас в новую область. Учтите, что в этой комнате есть пара пулеметов.

База, комплекс зданий 3

Вы попали в зал с плавильной печью. Прикончите охранника, шатающегося поблизости, подберите патроны и идите по железному мостку налево. Как дойдете до конца, прижмитесь к стене и двигайтесь боком на север (клавиши «влево» и «вверх»). Ни в коем случае не отпускайте клавишу «влево», иначе Змей свалится вниз, в кипящий метал. Вдоль карниза ездит кран, который может столкнуть Змея. Чтобы этого не произошло, приседайте. Дойдя до конца карниза, спускайтесь вниз. Прихватите все предметы и загляните в дверь на юге.

Вы попали в бойлерную. Будьте осторожны, иначе выбросы пара могут здорово повредить здоровью Змея. Собрав все патроны в этой комнате (тут есть и патроны для PSG-1), идите на запад и проползите под трубами.

Вы окажетесь на площадке с двумя пулеметами. Взорвите пулеметы ракетами «Стингера» или воспользуйтесь Chaff Grenade. Подберите ракеты и возвращайтесь в бойлерную, а оттуда – в главный зал плавильной печи.

Выходите через северную дверь.

Пройдя немного вперед, вы увидите платформу грузового лифта. Повозитесь с панелью управления (надо встать рядом с пультом и нажать клавишу «Action»), и лифт начнет спускаться вниз.

Но легкого путешествия не получится – на платформу спрыгнут трое охранников. Наденьте бронежилет и приготовьте FAMAS. Не стойте на одном месте и не давайте врагам приблизиться к себе, иначе Змея собьют с ног, и он станет легкой мишенью. Сосредотачивайте огонь на каком-нибудь одном из врагов до тех пор, пока его тело не исчезнет полностью.

Когда лифт доедет до конца спуска, не спешите двигаться. Перейдите в режим от первого лица и осмотритесь. На востоке на стене есть пулемет. Уничтожьте его «Стингером».

Наденьте инфракрасные очки. Дело в том, что впереди расставлены мины Claymores, которые вы не сможете обнаружить, т. к. ваш радар не работает и, соответственно, не работает и миноискатель. Однако в инфракрасных очках вы будете видеть мины. Преодолеть мины и добраться до второго грузового лифта можно ползком. Кстати, настоятельно рекомендую вам пополнить запас мин, т. к. в самом ближайшем будущем они пригодятся.

Включайте второй грузовой лифт и спускайтесь вниз. По дороге к вам присоединятся множество воронов, а температура воздуха существенно понизится. Кстати, если вы долго будете находиться в холодном помещении, то ваш сухой паек заледенеет и вы не сможете им пользоваться (т. е. лечиться). Чтобы разморозить сухой паек, сходите в зал с плавильной печью и постойте там некоторое время.

Подберите в холодной комнате все предметы и идите на север, навстречу очередному испытанию на прочность.

Босс 8 – Vulcan Raven (вторая встреча)

Уничтожается: Nikita Missiles, Stinger Missiles, Claymores

Примерное необходимое время: 5-7 минут

По мере необходимости переключайтесь между сухим пайком и бронежилетом.

У Ворона очень широкое поле зрения, но расставленные ящики мешают ему видеть вас. Используйте этот фактор в свою пользу.

Не попадайтесь ему на глаза, а забегайте сзади и выпускайте ракету. Помните – ракета попадет только в том случае, если Ворон ее не видит.

Когда враг начнет бегать (после потери примерно 25 процентов жизни), попробуйте подкладывать у него на пути мины Claymores. Только сами на них не подорвитесь!

База, комплекс зданий 3

По окончании поединка между Raven и Змеем произойдет беседа, в ходе которой прояснятся некоторые тайны. Когда Raven «воссоединится с природой», идите на север.

Впереди вас ждет зал с несколькими люками-ловушками в полу, а дальше – множество пулеметов, установленных на стенах. Самый простейший способ миновать их – бросить Chaff Grenade, а потом быстро пробежать на север, к двери.

Ангар

Вы перед Metal Gear Rex. Идите направо, влезайте по лестнице наверх. Далее пройдите еще немного по мосткам и взбирайтесь на крышу боевой машины. Поговорите с начальством по радио, потом слезайте по лестнице слева и идите к комнате управления. По дороге вам попадется охранник. Если не успеете его быстро и тихо прикончить, то поднимется тревога. Чтобы она прекратилась, заберитесь снова на крышу Rex или поднимитесь по ступеням маленькой лестницы рядом с комнатой управления.

Оказавшись у входа в комнату управления, вы сможете подслушать разговор Ликвида и Оселота. По окончании их беседы Змея заметят, и Оселот точным выстрелом выбьет PAL-ключ из рук нашего героя.

Снова бегите к Rex, залезайте на крышу и ждите, пока уляжется тревога. Далее спускайтесь вниз и лезьте в воду за ключом. В большинстве случаев он просто лежит на дне водостока слева, который охраняет автоматический пулемет. Но иногда приходится пошарить в водостоке справа, рядом с лестницей, ведущей к Rex. Бывали случаи, когда ключом завладевала крыса и приходилось сначала ключ из нее выбивать. Кстати, если долго бродить по воде, то есть большая вероятность подобрать ненароком бомбу – вроде той, которую Оселот подложил в вещи Змея (после пытки). Поэтому обязательно проверьте как следует все предметы и оружие.

Вернитесь наверх, к комнате управления. Перед тем как войти внутрь, киньте Chaff Grenade. В противном случае вас засекут камеры наблюдения, дверь закроется, а комнату заполнит газ и игра на этом закончится.

Вбежав в комнату управления, встаньте у крайнего слева лэптопа (с желтым символом на экране) и приготовьте PAL-ключ. Первый код введен. Теперь вам надо ввести остальные два. Для этого придется побегать. Дело в том, что PAL-ключ сделан из теплочувствительного сплава. При изменении температуры ключа изменяется и его форма. Первый лэптоп включался ключом, нагретым до комнатной температуры.

Второй лэптоп (посередине, с синим символом на экране) включается охлажденным ключом. Чтобы охладить ключ, вам надо вернуться в зал, где произошел бой с Vulcan Raven и постоять там немного. Периодически посматривайте на ключ, и скоро увидите, что его цвет изменился. Возвращайтесь в комнату управления и вводите второй код.

Для третьего кода (крайний правый лэптоп с красным символом) нужен нагретый ключ. Нагреть ключ можно в бойлерной (зал с плавильной печью). Там вам тоже нужно немного постоять и подождать.

Во время всех этих блужданий с вами будут выходить на связь ваши начальники. Выяснится несколько шокирующих моментов, а сюжет игры станет еще более закручен.

Вернувшись в комнату управления, введите третий код. Произойдет кое-что совсем неожиданное. Далее двери закроются, а помещение будет заполнено газом. Надевайте противогаз и связывайтесь по радио с Отаконом. Через некоторое время он откроет дверь. Выходите и идите направо. Впереди увидите Ликвида. Между двумя крутыми парнями произойдет важная беседа, разъясняющая наконец все темные места сюжета игры, а потом начнется очередной бой.

Босс 9 – Metal Gear Rex (первая фаза)

Уничтожается: Stinger Missiles (7 выстрелов)

Примерное необходимое время: 5 минут

Используйте бронежилет. Бросайте Chaff Grenades и тут же стреляйте «Стингерами» в «тарелку» антенны на левом плече чудовища.

Еще один вариант: стреляете в «тарелку», потом пробегаете между ног машины (ракетный залп не попадает в цель). Подождите, пока враг развернется, и снова стреляйте, а потом пробегайте между ног. Но будьте осторожны и не приближайтесь к правой ноге стального монстра, иначе вас раздавит.

Кстати, можно попробовать бегать у машины между ног, нацепив на Змея картонную коробку (cardboard box). По непонятной причине противника это сбивает с толку.

После того как Змей достаточно сильно повредит «тарелку», ему на помощь придет старый друг. Произойдет очередная сюжетная сцена, после чего придется снова драться.

Босс 10 – Metal Gear Rex (вторая фаза)

Уничтожается: Stinger Missiles (7 выстрелов)

Примерное необходимое время: 3 минуты

Ликвид откроет кабину, чтобы видеть вас. Вот в эту-то кабину и стреляйте «Стингерами».

Тактика боя та же, что и раньше.

На крыше Metal Gear Rex

Взрывной волной Змея отбрасывает в сторону, он ударяется об стену и теряет сознание. Ликвид затаскивает его на крышу кабины поверженного стального монстра. После долгой беседы и нескольких важных сообщений по радио Ликвид объясняет Змею правила их последнего (как он считает) поединка. У нашего героя есть три минуты для того, чтобы победить противника. Если Змей не успеет, то бомба взорвется. Однако ввиду того, что после начала отсчета времени Ликвид еще немного продолжает говорить, то реально на бой отводится чуть больше двух с половиной минут.

Босс 10 – Liquid Snake (первый бой)

Уничтожается: в рукопашном бою (65 ударов)

Ограничение по времени: 2 минуты 30 секунд

Самое сложное испытание за всю игру.

Это бой один на один. Никакого оружия, только кулаки. Причем падать с площадки лучше не надо – в режимах Hard и Expert эти падения фатальны.

Подбегайте к Ликвиду, бейте его и отбегайте. Не мешкайте, т. к. сразу после ваших ударов Ликвид становится неуязвим на несколько секунд.

Не пытайтесь душить его сзади – он просто отшвырнет вас. Время от времени Ликвид начинает рычать. Это значит, что в следующее мгновение он бросится на Змея. Увернуться от этих атак с разбегу можно, только упав на пол (клавиша «Crouch»).

Успеть смыться

В этом месте происходит сюжетная развилка. Если ранее во время пытки Оселотом вы сдались, то Мэрил умирает и помогать Змею будет Отакон. Если же вы выдержали пытку, то Мэрил придет в себя. Любовной сцены между героями не произойдет, т. к. начнут рушиться перекрытия ангара. Придется уносить ноги.

Как только управление вернется к вам, бегите налево. Обязательно подберите сухой паек, иначе не сможете выиграть!

Забежав в гараж, сверните вниз. Не ввязываясь в драку с охраной (оружия-то у вас нет), бегите налево. Тяните время и маневрируйте, пока Мэрил (или Отакон) не заведет джип. Залезайте в него и стреляйте из пулемета по бочкам рядом с дверью. На охрану времени не тратьте.

Бочки взорвутся, и джип понесется по подземному туннелю. Заранее поверните пулемет направо. У первого блокпоста расстреляйте в первую очередь снова бочки – таким образом вы быстрее уничтожите охрану.

За первым блокпостом последует еще один. Там бочек уже нет, так что поливайте врагов свинцом, сосредоточившись на одной цели.

Миновав второй блокпост, разворачивайте пулемет назад. Вскоре сзади покажутся огни фар еще одной машины…

Босс 11 – Liquid Snake (последняя встреча)

В последний момент Ликвид постарается уничтожить ваш джип. Просто поливайте его огнем, водя стволом из стороны в сторону: патроны-то у вас бесконечные.

Финал

После того как пройдут все сюжетные ролики, ваш помощник даст вам особый предмет. Если с вами Мэрил, то это будет бандана, а если вы закончили игру в обществе Отакона, то вам перепадет его костюм невидимости.

И не забудьте дождаться конца титров – вас ждет сюрприз (правда, при условии, что вы как следует понимаете английский язык).

Секреты и приколы

Stealth – чтобы получить оптическую маскировку (невидимость), вам надо во время пыток сдаться Оселоту. В этом случае Мэрил умрет, а Отакон отдаст вам свое маскировочное устройство. Начните игру снова поверх старой сохраненки, и Stealth окажется среди вещей Змея с самого начала игры. Stealth делает нашего героя невидимым для всех врагов, исключая боссов и волков.

Кроме этого, важные для развития сюжета бои (например, перестрелку после «смерти» первого заложника) вам все равно придется проходить стандартным путем.

Bandana – чтобы получить бандану, вам надо выдержать пытки Оселота. Тогда Мэрил останется жива. Если после этого вы начнете новую игру поверх старой сохраненки, то бандана окажется среди вещей Змея с самого начала игры. Бандана дает бесконечное число патронов для выбранного оружия (до тех пор, пока сама бандана остается в качестве активного предмета)

Camera – фотоаппарат позволяет вам делать снимки во время игры (т. е. снимать скриншоты). Получить его можно таким образом: когда у Змея появится ключ-карта 6-го уровня, вернитесь к комнате, где впервые сражались с Оселотом (Second Floor Basement, Hangar). Не входе в нее, посмотрите направо. Увидите заделанный проход в стене. Установите там C4 и взорвите его. Вы получите доступ к новым комнатам. В одной из них и будет фотоаппарат.

Трассирующие патроны для FAMAS – сначала вам необходимо будет получить бандану (см. вверху). Далее найдите FAMAS и выпустите все патроны, кроме последних трех. Наденьте бандану, и теперь ваша штурмовая винтовка будет стрелять только трассирующими патронами.

Мирные волки – существует два метода проходить пещеру с волками, не прибегая к помощи оружия.

Первый метод – использовать платок снайперши Вулф.

Второй – войти в пещеру следом за Мэрил, перебить всех волков, кроме щенка-волчонка. Затем приготовить картонную коробку (любую) и выстрелить в Мэрил. Тут же спрячьтесь в коробку. Мэрил прикажет щенку напасть на вас. Тот подойдет, понюхает коробку и… справит на нее «естественную надобность». После этого, войдя в пещеру, наденьте на себя эту коробку, и вас никто не тронет.

Обиженная Мей Линг – если вы десять раз подряд выйдете на связь с Мей Линг и не будете сохранять игру, то девушка обидится на Змея и не будет с ним больше разговаривать, а будет только показывать ему язык.

Мэрил упражняется – когда Змей полезет через вентиляционные трубы освобождать первого заложника (начальника Darpa), то по пути ему попадется еще одна решетка в полу. Если перейти в режим от первого лица и посмотреть вниз, то вы увидите, как Мэрил занимается физкультурой. Если вернуться обратно, снова залезть в вентиляционную трубу и еще раз посмотреть на Мэрил, то она будет выполнять уже другое упражнение. Повторите это еще два раза, и увидите Мэрил в нижнем белье (увы, ничего особенного там не будет).

Мэрил без штанов – далее по игре вам предстоит встретится с Мэрил в женском туалете (как раз перед сражением с Мэнтисом). Если заскочить в туалет сразу же за ней (узнать Мэрил, замаскированную под солдата, можно по ее походке – такие бедра никакая форма не испортит) и подбежать к последней кабинке, то можно застать Мэрил врасплох. В результате весь последующий долгий разговор со Змеем она проведет без штанов. Опять же ничего особенного, но посмотреть приятно.

Мэрил краснеет – если в режиме от первого лица долго рассматривать Мэрил, то она начнет смущаться, задавать глупые вопросы и наконец покраснеет.

Вид из глаз Мэрил – непосредственно перед тем, как начинается сражение с Мэнтисом, вы окажетесь в комнате командира базы. Перейдите в режим от первого лица. Вы будете видеть окружающий мир глазами Мэрил.