

# Жестокость в компьютерных играх — Lurkmore



## Осторожно! Шок-контент!

Ниже расположено зашкаливающее количество кровавых, изощренных убийств и хардкорного гуру. Настоятельно рекомендуется отогнать от экрана беременных женщин и детей, а также особо впечатлительных животных. За последствия, вызванные чтением и просмотром, ответственности не несём!

«Существует обычай, в особенности у судей, приписывать добрую половину преступлений, совершаемых в столицах, пагубному воздействию дешевых романов. Если какой-нибудь чумазый отрок украл с лотка яблоко, судья глубокомысленно заключит, что сведения воришки о том, что яблоки утоляют голод, получены в результате тщательных литературных штудий. Сами мальчишки, раскаявшись, часто обвиняют во всем прочитанные романы, что, впрочем, только делает честь их недюжинной природной сообразительности. »

— Гилберт Честертон, критик, писатель, журналист, мыслитель и просто христианин за много лет до появления ПК

**Жестокость и насилие в компьютерных играх** (амер. video game violence) — извечная тема срачей для параноидальных мамаш, политкорректных толерастов и прочих неведающих. Началась, естественно, в Пиндостане. Главным борцуном против компьютерных игр был адвокат и прокурор Джек Томпсон, известный по поливанию говном серии **Grand Theft Auto** и ещё кучи других игр. Сабж часто указывается в качестве первой причины и мотива действий всяких маньяков и убийц, психических отклонений у подростков и давно перешеголяя такие популярные причины, как увлечение рЕпом, митолом, жестокими фильмами, любовными романами, экстремизмом, нацизмом и прочим аниме.



Жестокость в GTA такая жестокость

## Moar Violence

Жестокость в компьютерных играх разделяют на две области, от которых ненавистники срут кирпичами. Первая — любые проявления жестокости и насилия в игре. В эту область попадает чуть ли не любая, даже самая невинная игра (за исключением разве что карточных/настольных игр и тетриса). Например, *The Sims* тоже можно считать жестокой игрой, ведь виртуального болванчика можно утопить в бассейне (точнее, снести лестницу когда он будет внутри — он не сможет вылезти и сдохнет от голода или от усталости или сжечь (запустив в закрытом помещении фейерверк или заставив его тушить загоревшиеся предметы). Вероятнее всего, именно баттхёрт, вызванный пгавозащитниками, заставил разработов прибегнуть к фиксам этих совсем не багов.

Вторая область более осмысленна — жестокими играми считаются любые, где можно преступать закон, убивать или калечить почти любых людей (разработчики всяких «симуляторов спецназа», типа *Rainbow Six*, отмахивались, упоывая на то, что в их играх ведётся православная война против злейшего врага Пиндосии — мирового терроризма™, или менее популярной организованной преступности, после чего игры ВНЕЗАПНО признавались совершенно безобидными).

О вреде компьютерных игр.avi  
«Специалисты», о психическом здоровье юных хакеров  
<https://www.youtube.com/watch?v=5zrGcX5WJ2s>  
Объективное мнение Дьявол может сыграть [ДМС]  
Змагар рассуждает о задротстве

HERFNOW.COM LOCALIZATION  
SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.



Так что если главного героя ужасной жестокой игры сделать не гопником, а ментом, то к самой игре никаких претензий со стороны цензоров не возникнет: она будет признана политкорректной, православной и очень даже высокоморальной, ведь убивать «плохих» — это хорошо. Яркий пример — *GTA vs True Crime*.

Алсо, подобным способом некоторые издатели обходили цензуру в Германии. Как только все враги-люди были заменены на зомби, инопланетян, монстров и прочее подобное, по немецким меркам, игра становилась полностью безобидной и политкорректной. Например, *Carmageddon*, славящийся возможностью и надобностью сбивать как бы невинных пешеходов, чтобы пройти премодерацию, во всех частях имел версии, где вместо пешеходов были агрессивные зомби с зелёной кровью и роботы. Примерно так же давным-давно на консолях Денди игрушка *Contra* (про отстрел вражеских солдат) превратилась в игрушку *Probotector* (про какие-то местные разборки человекоподобных роботов). Хотя есть и противоположный пример, когда игра *Tokkyuu Shirei — Solbrain* (про отстрел роботов) превратилась в игру

*Shatterhand* (про избивание голыми кулаками в мясо ни в чём не повинных солдатиков).

Далее, есть понятие «нехороших тем». Из древней *I Have No Mouth, and I Must Scream*, где есть каннибализм, изнасилования, хирургические эксперименты над детьми и две концовки (плохая и очень плохая), вырезали только эпизод с Нимдоком — за то, что там затрагивалась тема фашистской Германии. При этом, многочисленные Вульфенштейны, даже если цензурируются, то только деликатной заменой свастики на что-нибудь похожее. Ну а что, давать пизды фашистам — это ж патриотично, православно и правильно! Это особенно смешно, если учесть, что в Германии цензура произведений искусства запрещена, и потому вырезать свастики из фильмов и игр как-то не комильфо.

Вообще же, критика сабжа обычно сводится к тому, что любая игра (кроме [веселых приключений белочки Маши и ее друга розового слоника Васи в Счастливей долине](#)) «приучает детей к насилию»®©™. Дескать, сегодня ты играешь в Контру, а завтра вообразишь себя террористом и захватишь в заложники одноклассников. При этом, игнорируются вообще любые доводы в пользу того, чему же конкретно неразумному, недоброму и невечному гипотетический ребенок учится от игор.

- Стрелять? Ну да, конечно, ведь любой школьник, поиграв в шутеры, обучается заряжать автомат. Кто думает, что в предыдущей фразе нет сарказма, посадите сынулю за руль автомобиля, предварительно научив его играть в *Need for Speed*. Только машину застраховать не помешает, и заказать панихиду. А ведь автомобиль достать куда проще, чем ствол. Обстебано в фильмах «На игре». С другой стороны, в этом нашем СССР (а кое-где и в [нулевых](#)—начале десятых) абсолютно всех малолетних долбоебов обоого пола IRL обучали разбирать-собирать автомат и снаряжать магазин за 30 сек. на уроках НВП в 9-м классе средней школы. А 15-летних мальчишек еще и возили на полигон и учили из этого автомата стрелять. Боевыми. По стандартным армейским изображающим человека мишеням. Жуть, правда? И как только мы все до сих пор живы... [Хотя...](#)
- Получать удовольствие от кровищи? На самом деле, человеку очень редко ласкает взгляд вид [стекающих по стене мозгов](#), даже наоборот, излишняя кровавость может оттолкнуть не один и не два процента покупателей. Что, впрочем, не мешает журналистам и обзорщикам выдавать комментарии на тему «хорошая игра, но маловато расчлененки». Видимо, у нас тут не геймеры собрались, а абитуриенты института [маньяков](#) имени [Чикатило](#).
- Всегда и все можно исправить (Save/Load)? А ничего, что в 90% игр, сделав ошибку в начале, но пройдя уровень, можно потом часами разгребать ее последствия (и, как итог, не получить в конце хороший мультик), хоть сто раз загрузившись?
- Не отличать реальность от виртуальности. По идее, реалистичность может к этому вести. Одна беда: этой реалистичности никто никогда не видел. Даже если в смысле графона игра безупречна, в ней всегда есть элементы типа вымышленных антуража, оружия, красок, стран, пришельцев, законов и механики (восстанавливающееся в укрытии здоровье — это ж пиздец как реалистично!), и забыть, что это игра, может только очень [буйный шизофреник](#). Который, даже если ни во что никогда не играл, при попадании в его лапки пистолета может учудить дел без всяких GTA.

Но, тем не менее, компьютерные игры всё равно считаются первым и ужаснейшим фактором, губительно влияющим на несозревшие умы [подростающего поколения](#) ([наркотики](#) и [алкоголь](#) не так страшны, да). Практически в любом [инциденте с участием подростков](#) сразу всплывают ужасные подробности, что виновный был геймером, конечно, помимо того, что ещё был [сатанистом](#) и слушал митол. Если же упоминается конкретная игра, то, как правило, это будет не бюджетный или малоизвестный проект, а довольно прибыльная игра известных издателей — тут сыр-бор разгорается исключительно ради профита.

#### Пара примеров:

Журналисты пишут:

Токийский убийца был помешан на комиксах и видеоиграх. Как оказалось, злоумышленник еще до кровавой развязки делился своими планами с посетителями интернет-порталов. Кроме того, молодой человек был буквально помешан на видеоиграх, сообщает AFP.

Родители трех погибших в Кентукки ребят заявили, что собираются предъявить иск на сумму \$ 330.000.000 (330 миллионов долларов) двум порно-сайтам в инете, нескольким разработчикам компьютерных игр (в том числе ID Software) и создателям фильма 95-го года «Дневники баскетболиста» с Лео Ди Каприо. Их дети погибли в школе 1 декабря 97-го года от выстрелов 14-летнего парнишки, Майкла Карнила, который во всем признался. По мнению обвинителей, это было спровоцировано обилием насилия в упомянутом фильме, обилием крови в компьютерных играх, таких как Quake, Doom и Mortal Kombat.

Прокурор Майами Джек Томпсон пригрозил судебным иском разработчикам тактического шутера America's Army. «Я сам — отец десятилетнего сына, и всякий раз, когда я высаживаю его у ворот школы, я знаю, что он подвергается серьезной опасности, поскольку некоторые из его одноклассников до одурения играют в эти „стрелялки“».

Вышеприведённые цитаты — лишнее доказательство ФГМ и паранойи 95% населения [той страны](#), ибо, помимо самой Пиндосии, нигде больше не было такого количества случаев маньячества под впечатлением от жестокости в компьютерных играх. В Роисси хоть и были [унулые попытки](#) обвинить тот же [Postal](#) в резне в синагоге, но не взлетело.

Впрочем, не стоит недооценивать находчивых мамашек-папашек: ведь они постарались извлечь максимум материального профита из гибели собственных детишек. Вы посмотрите, какое умение находить наиболее удобных «крайних»: ну кто еще, кроме крупных медиа-компаний, способен заплатить за смерть школьника 330 лимонов?

А самое веселое — America's Army — проект для привлечения молодежи в американскую армию, мол, смотрите, как тут круто. Госзаказ правительства США, между прочим.

## Примеры жестокости в компьютерных играх

### Manhunt

Вопреки популярному мнению, самой жестокой игрой этот ваш [Grand Theft Auto](#) не является. Негласное первое место держит игра *Manhunt* 2003-го года. Фишка игры была в том, что каждому врагу можно было устроить [экзекуцию](#) трёх разных степеней тяжести. Для каждого «оружия» такая экзекуция была отдельная. Чем дольше игрок держал кнопку, тем жёстче была расправа. В качестве оружия годится много чего, даже осколок стекла или пластиковый пакет, не говоря уже о традиционных ломах и дубцах. Например, для удавки слабая казнь состоит в обычном удушении, а изощренная — в отпиливании головы той же удавкой. Тяжелейшая экзекуция битой — удушение до полупотери сознания, после чего чемпионский удар по голове, когда мозги и осколки черепа вылетают на стенку. А ломом главный герой ломает жертве позвоночник с характерным хрустом. И почти любую казнь сопровождают литры крови прямо в камеру. Конечно, после такого мало кому будут интересны ганфайт-уровни с [револьвером](#). Правда, невозбранно выпиливать вражин не получится: игра — кагбе стелс, и, если игрока спалят до или во время выполнения расправы, скопытится он немногим медленнее. В 2009 году на PC таки портировали *Manhunt 2*. Несмотря на характерную для консольных игр убогость управления и графики, сама жестокость не пострадала. Игру портировали с [Wii](#), где при выполнении казни всё не ограничивается просто нажатием кнопки как на PS2/PSP, а от охеревающего геймера требуется симулировать моутом удары колюще-режуще-избивающе-убивающих предметов. ЧСХ, это было легко перенесено на грызуна, которым требуется рассекать в разные стороны и крутить по разным траекториям (отключабельно в настройках). С точки зрения моралистов, это должно ещё больше стимулировать игроков пытаться повторить полученные навыки IRL, однако срач уже исчерпал себя.

<https://www.youtube.com/v=lbPztaFEpto>  
Сферическая жестокость в Manhunt 2

### Postal

Второе место можно отдать не только жестокой, но и ужасно [неполиткорректной](#) *Postal 2* от Running With Scissors, которая была запрещена цензурой во многих странах мира. В игре можно было делать уйму разных интересных вещей, начиная от банального избияния невинных прохожих (детей, стариков и инвалидов, к сожалению, в их рядах не было, зато были [нигры](#), [арабы](#), [менты](#), святоши и даже какое-то подобие [пидора](#) в латексе и с голой жопой), глушения их электрошокером (приводящего к опорожнению мочевого пузыря), сноса голов дробовиком, расстрела девушек с целью заглянуть под юбку, сжигания огнемётом или бензином и заканчивая совсем уж дикими отрубанием голов лопатой и игрой ими в футбол с собакой, испражнением по-маленькому на людей, приводящим к блеванию на ковёр и не только, и самоубийством с гранатой без чеки во рту под занавес. Отдельным пунктом можно вынести использование кошек в качестве глушителя для дробовика посредством [анального](#) прохода, а также возможность нассать на пончики, после чего скормить их ментам, что опять-таки приводило к литрам блевотины. Если и этого мало, то можно нассать на самого себя, задрвав конец вверх (тем самым можно спастись от участи «сгорел заживо»). Вряд ли расправа над слонами или коровами покажется после этого чем-то интересным. Но вот тому же слону на параде можно было стрельнуть из кустов в жопу, после чего слон начинал надевать на бивни, топтать и всячески превращать в шаверму зрителей. Под шумок можно нОгебать охранников и поджигать людей, главное не привлекать слоника, которым займутся менты, армия и охрана (обосцака). Однако, когда к RWS стали приходить предьявы, те отнекивались, мол, игру можно пройти, не убив никого. И правда можно, но мы-то знаем: [не будете убивать вы — убьют вас!](#). Да и игра превратится в беготню от собак, воровство и походы за молоком.



Казалось бы, при чем здесь жестокость?

[Postal III - Gameplay](#)  
*Postal III* — творческий подход к моралфагам

В последних уровнях вообще происходит [судный день](#) — народ бегаёт и хуярит друг друга чем попало, ссут друг другу в рот, с неба дождем летят и разбиваются в щщи дико оружие кошки, собаки дерут всех за жопы и [народ поджигает дома](#). Пройди мимо как говорится с собакой на заднице и убегая от толпы озверевшего быдла. Все бы ничего, но игра сделана по реальным событиям. Точнее название игры. В США была серия случаев, когда работнички почты съезжали с катушек и [устраивали экстерминатус всем вокруг](#). Собственно оттуда и пошло выражение «[Going postal](#)», то есть свихнуться мозгами.

В третьей части — вообще адъ и угар, один уровень неистово доставляет по теме этой статьи — см. видео справа. В игре появляется некий [безымянный адвокат](#), предлагающий геймерам-психопатам сдаться и приманивая вырубкой с судебных дел против разработчиков компьютерных игр. В результате, ([спойлер](#): его тут же пристреливают). Алсо, в игре встречается и сам [Уве Болл](#), [Сергей Мавроди](#), Бен Ладен, порнозвёзды и прочие интересные личности в невероятно диких трэшовых ситуациях. В список расправ над людьми помимо традиционного огнестрела добавились такие экзотические вещи, как говномёт, бешенный барсук, улей с пчёлами и прочие маразмы.

По этой игре Уве Боллом был снят [эпический грэш-фильм](#), рекомендуется к просмотру желающим проникнуться темой вкратце.

### GTA

Ну, если уж все так не любят серию *Grand Theft Auto*, то упомянем и её. Градация жестокости идёт по убывающей от третьей игры до четвертой. К примеру, в *GTA 3* была полная расчлененка, попадание из базуки в пешехода разделяло его на голову, две руки, две ноги и туловище. В *Vice City* отделялась уже только голова (в версии для PC руки и ноги, но они не могли оставаться на земле, как в предыдущей части), зато появилась возможность резать бензопилой и винтом вертолёта, в *San Andreas* расчлененка ограничилась элегантным срезанием головы катаной или грубым отстрелом из снайперской винтовки (голова исчезала), но КРОВЬ и сжигание еще трепещущих человечков остались в лучшем виде. Но вот в четвертой части уже ничего не отделялось, исчезли бензопила и огнемёт, в качестве дани политкорректности выпилили и самолёты, дабы никто не попытался симулировать 9/11. А вот в «пятерке» Rockstar совершенно раскрепостились — есть все, начиная от вполне невинного среднего пальца и заканчивая хардкорным сожжением заживо и **оголенными стриптизершами**. Жестокость тоже должна быть реалистична!



Ну разве после такого вам не захочется устроить подобное IRL? Только честно

Помимо расчлененки, возможности угонять транспорт и давить пешеходов, а также выносить служащих порядка тысячами, в игре есть доставляющая возможность трахнуть шлюху, а по окончании убить её или сбить машиной, чтобы забрать деньги обратно. Такая фича даже вызвала **бурление говн** в какой-то амстердамской ассоциации блядей, вроде бы. Помимо **блэкджека** и **шлюх**, в *GTA: San Andreas* была недокументированная, но невырезанная фича **ебли** с подружками. В оригинальной игре «общение» с тёлочками в лучшем случае ограничивалось характерным покачиванием камеры с видом на дом гёрлфренды, под небогатый аккомпанемент вздохов, но неофициальный скандальный мод *Hot Coffee* удалял блокировку. Конечно, качество исполнения моделей людей в игре было далеко от качественного прона, но умы будоражил сам факт невырезанного и скрытого от ESRB контента. Начались нехилые срачи, активисты типа того же Томпсона обвиняли по очереди как модмейкера, создавшего мод, так и разработчиков. Первый отмазывался тем, что никакого прона **сам не рисовал**, а просто убрал блокировку в игре, а последние — тем, что в оригинальной (без модификаций) игре никакого общедоступного прона не было. Практика показала, что несмотря на масштабы скандала, ни Rockstar Games, ни Take Two сильно не пострадали, четвертая часть *GTA* успешно поступила в продажу, хоть и с полным отсутствием даже скрытого прона, но ебля со шлюхами стала даже реалистичнее, несмотря на то, что Нико Беллик анатомически идентичен симсам.

Расширить рамки жестокости игры можно с помощью читов. Например, в *Vice City* чит HOPINGIRL заставляет ближайшего пешехода сесть к вам в машину. Или в вертолёт. После чего болванов можно высадить на крыше какого-нибудь небоскрёба, откуда они добровольно или принудительно посыпятся вниз, так как модель поведения NPC не видит разницы в высоте. А комбинация читов OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS (выдать всем оружие) и FIGHTFIGHTFIGHT (все NPC воюют друг с другом) устраивала в городе резню, в которой мог пострадать и сам игрок, а отключить чит впоследствии не было никакой возможности.

## Dead Space

В принципе, к ужасно жестоким играм можно отнести любую, где есть расчлененка людей. В том же *Dead Space* с помощью плазменного резака или дистанционной болгарки можно (и нужно!) расчленять больше 9000 видов неведомой хуйни, а некоторых даже по несколько раз. А если оружие внезапно закончится, нечисть не побрезгует порвать игрока на части. Но поскольку игрок — единственный человек, которого можно расчленить (живой по крайней мере, валяющиеся там и сям трупы, таки дозволяется невозбранно распидорасить), да и то, это бывает редко, игра не считается сильно жестокой. Ведь правила политкорректности на неведомую хуйню пока что не действуют. Примерно та же ситуация и с расово верным *Doom 3*. **Бензопила** есть, но не столь страшна как в том же *Vice City*, ибо в последнем жертвой могут пасть **невинные шлюхи**, а не агрессивно настроенная нечисть.

## Splatterhouse

Ещё одна игра с гектолитрами кетчупа, мата и расчлененки. Сюжет прост: у одного **задрота** украли **девку**, и он напялил на себя маску ацтеков, превратившись в двухсоткилограммового монстра, который хуячит всех налево и направо. Является ремейком оригинальной трилогии далёких восьмидесятых. Игра не имела очень широкой рекламы, поэтому скандалов с ней не было, ибо **школота** не знала что да как.

[Splatterhouse: Splatterkill 2 Trailer](#)  
Сабж

## Blood

Одно лишь название игры уже **символизирует**. Несмотря на аляповатое 2,5D и спрайты, игра **доставляет** своим гуру и декалитрами кетчупа, которым реалистично заляпывается всё угловатое окружение. Кроме этого, она ещё много чем доставляет, но вышеуказанного уже достаточно для добавления игры в этот список.

## The Darkness

Обе игры серии обладают достаточно большим количеством расчлененки, которую может устроить ГГ — начиная от обычных отрубаний конечностей, заканчивая вытаскиванием позвоночника через жопу ещё живого врага. А ещё там можно кушать сердечки и тем самым восстанавливать здоровье. Впрочем, оригинальный комикс был и того brutальнее (примерно как роман Гюго в сравнении с диснеевским «Горбуном из Нотр-Дама»). Алсо, Темень, несмотря на всю свою **НЕНАВИСТЬ** к роду людскому, категорически не приветствует выпил безоружных и лохов (ибо неспортивно), и жертвами Джеки в основном становятся **продажные копы, киллеры** и

буйные фанатики из Братства.

## Warframe

Для тех, кто хочет совмещать гурягину и онлайн-гейминг, рекомендуется к изучению также данный кооп-экшн от создателей предыдущего пункта. Несмотря на отсутствие вменяемого сюжета, промышленных масштабов уничтожение [фошывстов](#) и [жыдов](#) в космосе не может не греть душу. С помощью более, чем 200 видов оружия (в том числе холодного), можно отстрелить конечности, разорвать, разорубить от плеча до пинуса, пригвоздить к стенке, взорвать, поджечь, заморозить, ёбнуть током, раззезть, облучить, заразить СПИДом или устроить [газенаген](#). Для искушенных в арсенале также имеется оружие класса Infested — по сути стандартное оружие, зараженное неким техновиром и превращенное им в разномастные [тентакли](#).

## Soldier of Fortune

Ныне классика, а в начале 2000-х уровень жестокости в этой игре казался чем-то запредельным. Особо доставлял [дробовик](#), причем с самой первой миссии: при помощи него можно было отстреливать различные конечности у врагов, при выстреле в живот вываливался желудок, а если засадить по яйцам — несчастная жертва издыхала в адовых корчах (что характерно, при выстреле в то же самое место немногочисленным врагам женского пола такого не было — политкорректность навверное). Также присутствовали прожарка огнеметом до хрустящей корочки, импульсное ружье, разрывающее тела, метание ножей в тушку противника и прочие коштерные вещи. Удачно попав противнику в руку и обезоружив, можно было взять его в плен и затем хладнокровно [расстрелять](#). Алсо, весьма доставило [располовинивание](#) главзлодея в финале. Вторая часть к сожалению оказалась [лишена кровавого угара и веселья оригинала](#). Графика стала убогой и угловатой, [гуро](#) было значительно урезано, а во главу угла поставлен суровый реализм — никаких [ядерных боеголовок на поездах](#), [ручных ракетниц](#) и безразмерных плеч, таскающих 10 видов оружия. Да что там говорить, даже [миссии со стелсом](#) появились. А напарником Джона Маллинза вместо брутального Ястреба стала херово прорисованная телка.

## Hotline Miami

Обе игры переполнены красочным пикселизированным беспределом на любой вкус:

- гуро даже от попадания пули дробины
- отрубание, разможнение (*спойлер*: один раз и по сюжету кинца, отрывание) голов,
- вспарывание животов,
- отстреливание конечностей
- сцена изнасилования во второй части, вызвавшая в Австралии такой лютый бугурт, что в игре появилась опция, которая позволяет пропустить все непозволительные сцены в игре — под «всеми» подразумевается эта самая единственная сцена. ЧСХ, предупреждение не сработало и в Австралии игра забанена.
- и так далее.

При этом сюжет (весьма и весьма [омский](#) и с [большим](#) концом) по сути является исследованием мотивов, толкающих людей на насилие, а также последствий ононого насилия.

Справедливости ради отметим одну деталь: игра стилизована под 8-битку (причём восьмибитку с графикой какого-нибудь Commodore 64) и выбран ракурс «Топ даун» (сверху вниз).

## Ещё примеры

К жестоким играм также относят те, которые изобилуют текстурами крови и мяса, или же костями и черепами. Неоспоримым лидером тут является [Quake 4](#), вступительный ролик на движке которого начинается с пробитой головы куска пехотинца, плывущего в открытом космосе, в середине подробно демонстрируются хирургические издевательства над ГГ (вроде [отпиливания ног](#)) ну и общая площадь измазанных кровью стен и полов исчисляются гектарами. Чуть отстаёт первый [F.E.A.R.](#), где можно узреть даже сам процесс превращения бойца дельта-форс в измазанные кровью стены и скелет. Плюс к тому, слонобой под названием «Прототип 7» который стреляет [энергетическим лучом](#), [сжигающим всю плоть](#). В результате от врага остаётся лишь обгорелый скелет. С дробаном наоборот: расчленёнка (тушка пополам и т. п.), а иногда вообще в гемоглобиновую пыль... В том же [F.E.A.R.](#) с помощью 10 мм пенетратора можно было пригвоздить врага к стене. То же можно было делать и в *No One Lives Forever 2*, *Painkiller*, *Half-Life 2* с помощью арбалета и в *Team Fortress 2* из «Охотника» (оружие Снайпера). При этом, что характерно, в том же *No One Lives Forever* человек не превращался в кровавое месиво после попадания из чемоданного ракетомета и иногда, после изъятия стрелы, тушка оставалась висеть по стойке смирно. Особенно живописно такая возможность реализована в FPS-мясобойне *Painkiller*, в которой вообще [гурометр](#) зашкаливает за 9000, ибо врагов можно было пилить как вдоль, так и поперёк, а уровни хоть и не изобиловали килогектарами кровавых текстур в коридорах, зато выглядели вполне себе демонично. Однако, по уже указанным причинам к игре не приставали — убивать нужно было нечисть из Ада, тусующуюся в Чистилище. Так-то!. Из последних ещё можно отметить *Warhammer 40k: Space Marine*, где за каким-то хером выпилили аптечки, а вместо них приходится использовать «ритуал» (то есть старые добрые фаталити). Ташемта, это сделано в какую-никакую, но угоду бэку вселенной, ибо обычный десантник сам по себе восстанавливается неплохо, а если совсем худо, то есть аптекарии. Чтобы жизнь медом не казалась, пришлось ввести красочные и кровавые фаталки-восстановители. Так что здесь уже не отбрехаются, пройти игру, не покрыв на фарш десяток-другой орков,



Quake 4: пехотинец смотрит на него как на говно

практически невозможно.

Алсо, доставляют игры, где трупы подчиняются законам физики по технологии ragdoll («тряпичная кукла»). В тех же *F.E.A.R.*, *HL2*, *Max Payne 2*, *TES IV: Oblivion*, *Fallout 3* и даже *Splinter Cell: Chaos Theory* можно часами издеваться над уже убитыми, закидывая их в различные места, ставя в неприличные позы, скидывая вниз с высот или пуская в плавание по воде и юзая как баррикаду или переносное ограждение (Таки да, в *Фоле 3*, например, одна тушка лысой бесхвостой обезьяны выдерживала до полутора сотен пуль, перед тем, как разлететься в клочья).

Также стоит отметить технологию, которая является развитием ragdoll и называется эйфорией, собственно она отличается от ragdoll симуляцией поведения мышц у позирнта, в результате чего получается довольно реалистичное поведение тела при различных на него воздействиях. Особо хорошо отражено в *GTA IV* и является фицей игры, иногда доставляет значительные лулзы (например, падение подстреленного пиндоса с лестницы или прыжок на полном ходу из машины).

Некоторые игры становятся жестокими и неполиткорректными, даже если разработчики изначально не имели подобных целей. Примером тому может служить небольшая игра *JFK Reloaded*, симулирующая убийство Джона Кеннеди. Вся игра состоит из того, что игрок должен сделать выстрелы из неподвижной точки по движущемуся кортежу как можно более исторически точно, весь раунд длится не более минуты. **Казалось бы**, над чем тут можно издеваться? Анонимус нашёл над чем. Выстрелить не в президента, а в водителя. С 50-процентной вероятностью это приведёт к зажиманию педали газа автомобиля и результирующим столкновениям с другими автомобилями или препятствиями, что в большинстве случаев приводит к *Flatout*-подобному вылетанию президента и свиты из машины и бесславной смерти от удара об асфальт в финале. А если в опциях изменить поведение колонны с нормального на хаотическое, то после выстрела все **водятлы** вдавят педали в пол, после чего начинается ещё больший пиздец — по разбившемуся об асфальт президенту проедутся все автомобили охраны. А после ты сможешь понаблюдать за этим с разных ракурсов. Не менее доставляющая фица: после попадания в голову президента получается хорошенькое гуро из мозгов. А что ещё может так сильно ударить по пиндостанской морали и гордости? Как только америкосы могли выпустить столь неполиткорректную игру? А никак. Её выпустили **британцы**.

Ну и серия *Fallout*. Кто из олдскульных геймеров не вырезал население городов особо циничным способом после прохождения игры (убивая в том числе и детей, **ня**), не подкладывал людям в карманы динамит и прочее и прочее? Хотя в первых Фоллаутах графика и была спрайтовой, всяческие убийства (в частности адски доставляющая смерть зрителя в первой части) были изображены смачно и разнообразно. Существует также трейт «Кровавое месиво» (который только снижает разнообразие доставляющих сцен, сводя их к одной для каждого класса, самой мясной, но приедающейся), в Нью Вегас «Кровавая баня» добавляет +5 к наносимому тушке урону, и заставляющий большинство противников превращаться в облако кровавых брызг и оторванных конечностей после смерти от выстрела даже самой скромной пукалки, радуя глаз геймера. А после выхода третьего Фоллаута, с ragdoll'ом и няшной графикой, искусство массового убийства невинных людей вышло на новый уровень. Правда, в дань политкорректности, дети стали бессмертными... До установки мода «Killable Children».

Немалый вклад в развитие жестокости в компьютерных играх сделала компания IO Interactive серией игр *Hitman*. Лысый киллер с штрихкодом на затылке мог не только банально «снять» цель из снайперской винтовки, но и подстраивать убийства под всякие якобы несчастные случаи. Внезапный взрыв мангала барбекю вместе с целью, обрушение театральных декораций, случайное падение с балкона и многое другое — это стиль 47-го. Ну и появившиеся позднее «тихие» убийства ножами, топорами, секаторами, лопатами, крюками для мяса, вантузами и прочими предметами быта.

Кроме того, не следует забывать винрарно-вампирические *Bloodrayne* и *Bloodrayne 2*, где враги (нацисты в первой и вампиры во второй) расчленяются на куски самым разнообразным, негуманным и зверским образом. Особенно вторую часть, где по разрезам врагов можно немного подучить анатомию (срезы там бывают самые разные, вплоть до «от маковки до яиц»). Учит, правда, приходилось быстро, как перед зачетом, ибо шинкованные тушки исчезали с космической скоростью.

А еще была *The Punisher*. Отстрел мяса перемежался «квестами» — добыванием сведений из поверженных врагов. Добывать можно было приставив ствол к башке, угрожая свернуть шею, используя сверлильный станок или циркулярную пилу, слегка придавив голову жертвы колесом автопогрузчика, приставив негодя к клетке со злым носорогом и еще 9000 способов. Пикантность ситуации заключалась в том, что малейшая неточность в действиях игрока приводила к немедленному исполнению угрозы, а из трупа инфу извлечь было нельзя — беда-беда!

Не стоит забывать про кватрологию *Dead Rising*, где главным героям можно и нужно было выпиливать зомбей (тоже в общем то люди... обычно случайные прохожие... были ими когда-то по крайней мере). Причем выпиливать всем, что попадется под руку. Выбор богат: от относительно «гуманных» орудий убийства (примеры: огреть по башке садовой скамейкой, **раздвачевать** катаной, выстрелить в голову из дробаша) до жестоких (пример: воткнуть в грызло ножницы; вставить в голову трубу с душевой насадкой, так чтобы из неё потек фонтанчик



Ragdoll-издевательство в Half Life 2



Fallout 3: персонаж, коего хотелось **взять и уебать** сильней иных прчих

кровищи; запахать головой в газонокосилку). Во второй части ГГ позволили собирать из подручного барахла разные вундервафли, которые убивали мертвяков жестоко, кроваво, цинично... кроме того они били больше и давали больше опыта, что подстегивало использовать их чаще, чем всякий подручный мусор. Даже странно, никакого особо крупного срача по этому поводу не было, хотя местные зомби по своему интеллекту совсем немногим отличаются от тех же случайных прохожих в GTA. Неужели все дело только в том, что они уже слегка подгнили?

Также известны разнообразные патчи, повышающие «уровень жестокости» некоторых игр (у которых этот уровень считается приемлемым) до 9000. Например MoreGore для *Unreal Tournament*. Или Ballistic Weapons для UT2k4, добавляющий кроме гладкой оружейной физики моря крови, дробленых костей и оторванных конечностей по всему уровню, причем можно сделать так, чтобы вся эта красота оставалась на месте до конца матча без особого ущерба для производительности.

Не следует забывать такую игру как *Prototype*. С помощью персональных лезвий, молотов и тентаклей, растущих из тела ГГ, можно превращать прохожих (благо они бродят по улицам толпами и предоставляют игроку полную свободу фантазии) в кровавое месиво. Кишки и оторванные конечности прорисованы качественно. Особой няшности игре придает использование людей вместо аптечек: главный герой их съедает практически живьем, особо брутально разделявая на части, и поглощая еще до того, как стихнет предсмертный вопль. А на стыках полицейских и мутантских районов улицы 24/7 залиты гигатоннами кишок и крови. И самое политкорректное, что доблестные американские военные, уничтожая толпы мутантов, попутно делят на ноль выстрелами из танков мирных граждан.

В ту же степь *Clive Barker's Jericho*. Знакомые с творчеством Клайва нашего Баркера (например, олдскульной хоррор-франшизой *Hellraiser*) узнают руку мастера: один из боссов ссыт на героев кровью из распоротого пуза, а другой восстанавливает силы с помощью крови из мясорубки. Растянутая на крючках кожа и гвозди в черепе в наше время уже выглядят банально.

Альзо, как можно забыть такие эталоны дистиллированной жестокости, как *Carmageddon* — где кишки пешеходов наматывались на колёса, *Mortal Kombat* со своими фаталитями, *Primal Rage* — где динозаврики закусывали двуногой нямкой, а огромные гориллы растворяли врагов в собственной моче, *Doom Troopers* — где гуру возводится в абсолют, а боссы заблёвывают героев до смерти. Тысячи их!

На фоне этой дистиллированной радости симулятор изнасилования и сексуального рабства *RapeLay* от известной проноиграми компании *Illusion* смотрится как забавы невинных гимназистов.

В качестве зазорной побегушки-пострелушки по версии любетелей FPS, и кошмарной садистской игрой по версии терминальных моралфагов надо бы упомянуть *Bulletstorm* — разработчики, видя неукротимую творческую энергию задротов в *Painkiller*, таки предоставили нуждающимся все средства красивой и кровищной расправы над поехавшими головой аборигенами неведомой планетки, подарив виртуальным маньякам непримечательное с первого взгляда оружие массового унижения. Так, извольте прожарить врагов до самого скелета раскалённым фонтаном, оторвать пару-тройку конечностей не в меру крутым револьвером будущего, или же отправить в незабываемый полёт верхом на жужжащем летающем буре. Как то так. Да, и за креативный подход к зверствованию вам начисляются очки, которые расходуются на апгрейд оружия, что приводит, как правило, к ещё более интересным смертоубийствам, для чего, кроме всего прочего, вокруг предусмотрительно развешаны электрические провода, арматура, шипы и тумбочки, куда и следует пинком или энергетическим хлыстом провожать вышеуказанных товарисчей.

## No Russian

Вышедшая в 2009 году, *Call of Duty: Modern Warfare 2* порадовала одной несвойственно жестокой миссией. Игрок в составе сборной России по терроризму устраивает нехилый экстерминатус **руссо туристо** в аэропорту **default city**. То есть из ручного пулемёта нужно убивать невооружённых гражданских и плоховооружённых **милиционеров**. Однако, разработчики поступили хитро, и в списке целей значится банальное «Войди в доверие к террористам», а что под этим понимает игрок — как бы не их проблема. В результате, какой бы путь игрок ни выбрал бы, (*спойлер*: прикрытие агента Бонда окажется до пизды, в результате чего злобные Иваны в отместку **сожгут дотла** непосредственно сам Пиндостан). Бытует информация, что эта миссия была выпилена в тиражах игры для некоторых стран, включая *эту*. Во всяком случае, **Номад** уверяет, что разработчики сами удалили эту миссию якобы потому, что в России нет возрастных рейтингов (хотя, есть документированная фича, позволяющая пропустить любую миссию и играть дальше). Но мы то с вами знаем, что они так сделали чтобы **дядя Вова** не разлился и не воплотил продолжение сценария игры в реальности. Как бы то ни было, анонимусы из разных регионов подтверждают наличие миссии в официальных тиражах (1С под гнетом Селезнева таки вырезала эту миссию из официального релиза, но потом выяснилось, что Steam стал жаловаться на отсутствие некоторых файлов игры, что приводило к лютому баттхерту, после чего 1С запилила миссию обратно в виде патча). Запись части этой винрарной миссии можно наблюдать на ролике справа.

[Call of Duty: Modern Warfare 2 - No Russian](#)

Помни, анон, ноу рашен

[О глубинных связях терроризма и Modern Warfare 2](#)

Пример типичного лютого батхерта журналистов с использованием «Сегодня ты **X**, а завтра **Y**». Берегите свой **моск**, и не говорите, что мы вас не предупреждали

Примечательно, что благодаря этим срачам в этой стране возобновилась эстафета **анальной клоунады** Джека Томпсона. Депутат **либерасто-дерьмократической** партии России, некий Валера Селезнёв, выступил с предложением предать **анафеме** всю серию игр CoD на территории РФ, а издателя — 1С-СофтКлуб — анально наказать за распространение некошерной продукции, сравнил продажу этой игры с продажей наркотиков и оружия, и потребовал часть денег от продаж игры (как бэ намекает, что с оружия и наркоты выдают часть прибыли, а вот с игры нет). А потом и вовсе предложил представителям НАТО **запретить игру как таковую**. Судя

по всему, депутат ознакомился с ситуацией исключительно по этой статье, ибо уж больно сильно его действия напоминают адвоката Джека. А факт того, что в официальных тиражах на PC уровень «No Russian» вырезан, а на [ху-ящики](#) официального тиража не было вообще, а особенно на то, что его сын и сказал ему, что он играл на своем компе в эту миссию, и какая там жесть, его как-то не волнует. И не стоит забывать, что вся серия Call of Duty какбэ имеет категорию M, она же 17+, то есть не предусмотрена для тех, кто и сисек-то с трёхлетнего возраста не видел — то есть депутат нарушил закон, дав ребёнку поиграть в такую игру. Всё равно что порнуху бы подсунил. Как бы то ни было, и 1С и тем более Activision, а особенно — [компьютерным пиратам](#) посрать на стенания слуги народа, а сам [лидер партии](#) недавно [заявил](#), что поголовье депутатов можно невозбранно сократить, что [символизирует](#).

Также интересно то, что название миссии «No Russian» переводится как «Ни слова по-русски», поцтреоты же переводили как «Нет русским».

## Джек Томпсон

**Джон Брюс «Джек» Томпсон** — расово пиндосский [анальный клоун](#), бывший адвокат и прокурор, испытавший рекордный [butthurt](#) от сабжа. Прославился тем, что не упускал возможности наехать на какую-нибудь компьютерную игру или компанию-разработчика, зачастую с пустыми обвинениями. Краткий послужной список Томпсона:

- Грозил иском шутеру *America's Army* в 2002-ом.
- Наезжал на Electronic Arts за то, что в *Sims 2* с помощью читов якобы можно убрать цензурное размазывание над половыми признаками симвов и даже назвал невинные дочери-матери «тренировочным полигоном для педофилов». Фейл, ибо такого в оригинальной игре нет, о чем собственно EA ему и ответили.
- Попытка выпилить криминальный экшн *25 To Life* за возможность убивать полицейских. Но не смог (даа, действительно редко в играх можно убивать полицейских).
- Обсирал [мелкософт](#) и [дядюшку Билли](#) лично за *Halo*, который также якобы стал причиной какой-то там стрельбы.
- Серия *Grand Theft Auto* выступала козлом отпущения чуть ли не при каждом новом инциденте. Главной причиной срачей стал скандальный мод HotCoffee, позволяющий открыть заблокированные в игре [прон-сценки](#). Алсо, по мнению Джека, именно из-за этой игры 16 апреля 2007 [узкоглазый студент вынес 33 человека, в том числе и себя, в каком-то ПТУ в Вирджинии](#).
- Вместе с несколькими организациями по защите детей пытался воспрепятствовать выходу игры *Bully*, но потерпел фейл. После чего гавкнул на судью, который отклонил его иск, за что и получил по ушам. Значительное число анонимусов обратили внимание на игру именно [из-за этого](#), после чего вскоре вышла и PC версия.
- Попытка запретить продажи *Manhunt 2* и *GTA 4*, но опять-таки, безуспешно.
- Пару раз эксплуатировал своего [малолетнего сына](#), который умудрялся купить игры, неположенные для своего возрастного рейтинга. А имено *GTA: Vice City* и *Bioshock*.
- Наезжал на *Counter-Strike* за возможность «репетировать убийства», что, якобы, стало причиной побоища с шестью трупами (в том числе самим стрелком) в университете Северного Иллинойса 14 февраля 2008. Обыск не нашёл ни контры, ни каких-либо других игр в комнате стрелка. Очередной фейл.
- Наиболее фимозным из всех был случай с игрой *Mortal Kombat: Armageddon*. Так как в игре существует возможность создавать собственных персонажей и изменять их внешность, то какой-то фанат создал персонажа Джека Томпсона. Разумеется, анальный клоун, не мог пройти мимо этого и потребовал от издателя Midway прекратить продавать игру, поскольку она «содержит нелегальный контент».
- Рассово-пиндосский видеопортал Gametrailers поставил Джека Томпсона на второе место в своем топе «10 самых больших козлов, имеющих отношение к видеоиграм». Как отреагировал сабж, неизвестно, но скорее всего — [никак](#).

Правда, один раз вопли Томпсона таки попали в точку. Относительно. При обыске жилища некоего Чарльза МакКоя, обвиняемого в нескольких случаях стрельбы на трассах, была найдена [консоль](#) и копии игр *The Getaway*, *Max Payne*, *Dead To Rights* и *State Of Emergency*. Тем не менее, причину преступления нашли более интересную — параноидальная шизофрения, которая, конечно же, не была следствием увлечения жестокими играми.

В 2005-м Томпсон пообещал выплатить премию в 10 000 американских денег тому, кто сделает компьютерную игру по написанному им сценарию. История крутилась вокруг лузера, чьёго сына убил [геймер](#). Лузер, не



Собственной персоной



Рекламирует GTA4



Сидит в заложниках



перенеся такого горя, отправился на [E3](#) и устроил там внаутре бойню. Группа [любителей](#), обозначивших себя как «трое алкоголиков и иностранный студент по обмену» или Thompsonsoft, сделали такую игру и дали ей православное название *I'm O.K. — A Murder Simulator*. Бабла они не дождалась, ибо Томпсон его банально зажал, сославшись на то, что байка с премией была как бы сарказмом.

В конце концов неистового активиста заткнули. Take Two смогла нанять больше адвокатов, чем Томпсон смог бы расхлебать, после чего последний обязался больше не участвовать в срачах о продукции компании и связываться с ней только через тех же адвокатов. Но даже это не остановило неугомонного клоуна. Позже он написал письмо матери председателя совета директоров Take Two Interactive Штрауса Зелника с обвинениями в плохом воспитании сына, который подвергает несчастных американских школьников ужасному потоку насилия и жестокости.

Однако в 2008-ом Томпсона окончательно выпилил Верховный Суд штата Флорида за искажение фактов, несоблюдение порядка в суде, рассылку оскорбительных посланий, попытки связаться с противоположной стороной в обход её адвокатов, обвинения судьи и прочую хуйту. На этом адвокатская деятельность Джеки закончилась навсегда.

Из известных фейлов без участия Томсона можно отметить инцидент в Техасе. Администрация одной школы обосралась кирпичами, узнав, что один из студентов создал карту для Counter-Strike в виде той самой школы. В результате добрые дяди милиционеры удалили ужасную жестокую игру с компа студента вместе с его картой, а приписать ему пытались что-то схожее с ложным сообщением о заложенной бомбе. Но в итоге, судя по всему, всё замяли.

Есть ещё куча разных историй. Наигравшиеся в *GTA* детки стреляли из воздушки по проезжающим по трассе машинам. Увлекавшийся играми [пацан шёл к успеху](#), попутно пристрелив пару ментов и угнав [полицейскую машину](#). Китайский геймер умер от истощения. Тысячи их. Все перечислить не хватит статьи. В [этой стране](#) и прочем СНГ случаев насилия по вине видеоигр значительно меньше по причине меньшего распространения консолей и компьютеров и наличия серьезного конкурента в виде зомбоящика (а зомбоящиков в стране куда больше, чем компьютеров) — быдлосериалов про бандитов и ментов, которые имеют большее влияние на неодеревеневшие детские мозги, особенно когда стиль жизни уголовников преподносится как расово верный и правильный. Наиболее ярким эпизодом по сабжу является дело [простого пролетарского парня](#) Александра Копцева, который, переиграв в *Postal 2*, взял нож и отправился в синагогу, [дабы выпилить максимально возможное количество ЕРЖ](#).

Некая престарелая тупая пизда Филлис Шлафли [решила продолжить эстафету анальной клоунады тов. Джека](#). [Туда же понесся член](#) британского парламента Кит Ваз, и [ещё одно чмо](#), тысячи их.

Наглядный случай [произошёл](#) после традиционного [going postal](#) 14 декабря в штате Коннектикут. [Кино-говно пишет](#):

Стоило только предварительно заявить, что в ужасающей бойне в детской школе в Коннектикуте виноват 24-летний некто Райн Ланца, как [журналисты](#) и обыватели массово накинулись на его онлайн-профайлы, выискивая возможные мотивы безумного поступка детоубицы. И что вы думаете? Толпа нашла на страничке человека с этим именем лайк на игру *Mass Effect*. Всё. Пиздец.

Акулы пера вроде Fox News спровоцировали целую драму на тему вреда видеоигр, их проклинающего воздействия на молодёжь. В Facebook и других соцсетях тут же вспыхнула острая полемика — наверное, даже за концовку ME3 BioWare не полили таким количеством говна, как за якобы «провокацию» Ланцы на хладнокровный расстрел двадцати детей.

«Запретите эту игру и людей, которые создают эти большие вещи!», — вот общий рефрен словесного поноса, который упоминать нет никакого желания. Всё-таки видеоигры в этом плане идеальный козел отпущения после факта преступления, а уж тем более еще и после самоубийства преступника, никому ничего уже не докажешь. С другой стороны, символично, что жестокие игры успешно вытеснили не менее жестокие фильмы в нише «главного врага американской нации и зрителей канала Fox». Какое-никакое социально-культурное достижение.

Незадача случилась чуть позже, когда Райан Ланца с простреленным затылком пришел домой и написал на своей страничке следующее: «[Пошли на хуй, CNN!](#) Это был не я!» Выяснилось, что стрелка звали не Райан Ланца, а Адам Ланца.



Дерется



Протестует

## Жестокие компьютерные игры в этой стране

В этой стране, как и в любой другой стране бывшего СССР, редкий идиот будет публично вкаты об ужасных и жестоких играх, потому что знает, что **всем похуй**. Похуй, в том числе, и на возрастные рейтинги — школота может беспрепятственно покупать как *Postal*, так и *Sexy Beach*. Правда осенью 2012 вступил в действие закон, запрещающий в рознице продавать игры несоответствующим по возрасту лицам. Но на онлайн магазины и всякие плати.ру это не распространяется, так что всем как всегда.

**Запрет жестоких компьютерных игр: за и против**

Цитата из комментов на ютубе: «Врен хоть и мудака, но он нас защитит!»

Тем не менее, есть игры, которые не прошли цензуру на территории бывшего СССР. Например, в **Хохляндии** игра, а точнее, фанатский мод «Ghost Recon: Операция Галичина» простоял на прилавках только один день. Виною тому сюжет мода, рассказывающий об отделении расово-поцреотического **Львова** и западных областей от всей Украины после победы на выборах президента **пророссийского кандидата**. На самом деле, никакой Украины, и тем более, Львова в игре не было — просто нарезка из старых карт. Хоть игру и выпилили из магазинов, копия была сделана, и никакой Галичины и Украины в игре не оказалось.



Для самых маленьких за 18 лет

Впрочем, возможно в Рашке дело таки сдвинулось с мёртвой точки. После того, как один **хикка-ботан** Сергей Гордеев вбил в свою голову идею **убить всех человек**, а в головы учителя и полиция — свинец, депутаты госдумы предложили запретить малолетним долбоёбам даже приближаться к магазинам, торгующим играми с 18+. Учитывая, что пресловутые игры можно скачать из интернета, или попросить купить старшего брата, затея выглядит как очередное вытягивание денег из карманов населения. Примечательно, что кроме компьютерных игр, Серёжа был гомофобом и страдал сильным **ПГМ**, но власть это похоже не сильно волнует.

## Насилие в компьютерных играх в популярной культуре

В пиндостанской быдлокомедии «Знакомство со спартамцами» («Meet The Spartans»), которая является пародией на «300 Спартанцев», есть годная пародия игры *Grand Theft Auto*. В фильме бравый Леонидас угоняет лоурайдер, зажигает в нем под **Barbie Girl**, мочит ломиком и **УЗИ** персов, после чего их трупы мгновенно исчезают. Всё как в **пиздеце на колёсах**. После этого обосравшийся кирпичами Ксеркс орёт «Скажем нет насилию в видеоиграх!», и все **УЗИ**хи пропадают к ебени матери.

Особо следует выделить фильм славноизвестного **Уве Болла** по игре *Postal*, где также присутствуют тонны неpolitкорректности и насилия, насмешки над **Бушем** и Бен Ладеном, массовое убийство детей, а также использование кота в качестве глушителя. В кинотеатрах США этот фильм почти не крутили. Точнее крутили, но в очень ограниченном количестве и лишь спустя около года после премьеры в Германии.

Алсо в расово британском сериале *Misfits* в одной из серий присутствовал шизик, которому постоянно казалось, будто он играет во что-то вроде **GTA**. Результат: пара трупов, невообразимая веселуха и таки выпил одного из главгеров. Что **доставляет**.

Даже аниме не обошло эту тему. В **Lucky Star** присутствует сцена, где Коната обвиняет в росте количества сексуальных преступлений засилье **хентайных** игр, на что получает ответ: «Минутку, откуда ты знаешь про эти хентайные игры, если сама только-только стала старшекласницей? Не прикидывайся шлангом!» (Да, она сама знает толк в дейтсимах.)

## Невыносимая жестокость



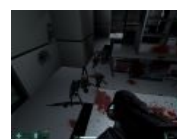
*Manhunt*



Жестоко и насильственно прибитые к стене **комбайны** ГО-шники в *Half Life 2*



Скинутый с высоты противник в *Splinter Cell Chaos Theory*  
Поразительно, но это его не убило



*F.E.A.R.*: ещё минуту назад скелеты были живыми солдатами-клонами



Издавательство над ragdoll'ными труппами в *Max Payne 2*

*Unreal Tournament*: Жестокая кровавая драма

Ужаснейшая жестокость в *Far Cry*

*Quake 1* — старый, добрый



Ужасно некорректная сцена из *GTA SA*: сжигание расовых азиатов из огнемёта

Ой вэй, кто же толкнул бигфута на ми'гных г'гаждан? Ну да ладно, не п'гопадать же доб'гу, кекеке

И не спорь со мной

**ББПЕ** — от слов к делу!



Такой вот *GTA 3*...

## Тёплая ламповая жестокость



## См. также

- [Жестокая Голактика](#)
- [Postal](#)
- [КРОВЬ КИШКИ РАСПИДОРАСИЛО](#)
- [Оружие в компьютерных играх](#)
- [FPS](#)
- [Геймер](#)
- [Номад](#)
- [Игрожур](#)
- [Копипаста:Трезвенники](#) — с таким же успехом можно сказать, что во всем виноват хлеб
- [Сашко](#)

## Ссылки

- [Интересная статья на тему](#)
- [Ещё одна годная статья](#)
- [УГ.ру поощряет жестокость](#)



### 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  
Carnageddon 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 Dopefish DotA Dreamcast 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



### Специальная олимпиада

AlexSword Avanturist Butthurt Check you DDoS Encyclopedia Dramatica/Атеист Fandom  
Grammar nazi IQ Livejournal.com Mac vs. PC S Special Olympics TeX X не умер Аборт  
Автосрачи Адекватная точка зрения Активная гражданская позиция Алкснис  
Аргументация в полемике Армата Арнольд Зукагой Артефакты Петербурга Атеизм  
Атеизм/Orthodox Edition Бесплезная наука Битва слона с китом Бодибилдинг Бокланопцитт  
Бокс по переписке Ботинкометание Бульбосрач Бурление говн В/на Вайп Вандализм  
Ванкувер 2010 Леонид Василевский Вброс говна в вентилятор Веганы  
Великая Отечественная война Взлетит или не взлетит? Винофилия ВиО Война правок  
Война пятницы тринадцатого Георгиевская ленточка Глобальное потепление ГМО Гоблин  
Говнарь Гогисрач Градус неадекватности Гражданская война в России Гринпис  
Демотивационный постер Детерминизм Диалог с собой Диванные войска  
Дружба между мужчиной и женщиной Дыхота Евромайдан Европейцы ли русские? Еда  
Жанрозадротство Женская логика Женя Духовникова Жестокость в компьютерных играх  
Иранский вопрос История древней Украины Как нам обустроить Россию Книга лучше  
Книга рекордов Гиннеса Комплексы Кописрач Критерий Поппера Кровная месть Крокодил  
Кулинарный сноб Кургинян Курица или яйцо? Лавхейт Легалайз Ленд-лиз Лунный заговор  
Мавзолей Ленина Майдан Мицгол Моралфажество Моргенштерн Мужики vs бабы  
На самом деле Надмозг Наука vs религия Научный креационизм Национальная идея Не аниме  
Нот всего семь Обезьяна с гранатой