

Меха — Lurkmore

Меха (англ. *mecha*; моон. , *teka*) — разнообразные фантастические шагающие механизмы военного назначения, как правило, напоминающие внешним видом животных или людей. Чаще всего ими и пилотируемые. Весьма популярны в научной фантастике, [аниме](#) и [манге](#). Так же называется один из жанров аниме.



ОЯШ и его меха резвятся и играют ^_^

Происхождение

Сначала это было просто японское сокращение от английского слова «механический». Первоначально этим словом обозначались любые сложные технические приспособления. Однако позднее термин закрепился именно за фантастическими военными машинами. А с развитием аниме добавилось требование шагающей платформы.

Основные виды

- **Меха** (*Mecha*) — собственно, сами меха, в большинстве случаев по размерам значительно (от двух раз до бесконечности) превосходят пилота, имеют ярко выраженную кабину управления и опосредованный интерфейс управления. Если верить англоязычной википедии, то в Японии в таком случае используется, термин «робот» или скорее подвид «Piloted Robot», чтобы не путать всяких [Гандамов](#) со всякими там [Трансформерами](#). Потому что «меха» в японском обозначает любую механическую технику. Да, танки и космические истребители — это тоже меха.
- **Гир** (*Gear*) — по размерам не сильно (до четырех-пяти раз) превосходят пилота, четко выделяемой кабины не имеют и имеют частично непосредственный интерфейс управления, то есть конечности пилота располагаются в конечностях машины, и по крайней мере часть движений машины осуществляется так же, как и естественное движение конечностей пилота.
- **Боевой костюм** (*Battle Suit*) — вообще говоря, является скорее бронированным [экзоскелетом](#), чем боевой машиной, то есть управляется непосредственно движением собственных конечностей, выделяемой кабины управления не имеют и превосходят по размерам пилота не более чем в два раза и в отдельных случаях закрытых конфигураций могут даже имитировать внешность обычного или довольно крупного человека.



Мехи создают так

ИРЛ

В настоящее время существуют только прототипы мех^[1]. Перед колёсной и гусеничной боевой техникой мехи имеют теоретическое преимущество в том, что могут двигаться в непроходимых для неё районах, хотя скорость передвижения мех будет значительно ниже.

Главной проблемой при создании мех являются сложность разработки двигательной системы и отсутствие на сегодняшний день компактных и мощных источников питания. В отличие от гусеничной или колесной бронетехники, в которой один-единственный двигатель обеспечивает работу одной пары шасси, в шагающем механизме необходимо передавать мощность на все сочленения конечностей, что требует либо установки на каждом суставе отдельного двигателя (так себе идея), либо сложной системы трансмиссий (тоже не самая лучшая). Любой вариант приводит к повышению уязвимости механизма, снижению срока эксплуатации и увеличению затрат на поддержку. В случае же использования гидравлических приводов или пока ещё довольно иллюзорных



Меха сражается с деревом.

[искусственных мышц](#), механизм должен приводиться в действие при помощи электроэнергии, что либо требует установки на борт аккумуляторов, либо комплекса из двигателя внутреннего сгорания, топливного бака и электрогенератора. Любой вариант требует много пространства, увеличивает вес и опять же уязвимость.

Отдельный геморрой представляет собой создание системы поддержания равновесия и программ полуавтоматического перемещения конечностей при движении, хотя если пилот полностью возьмет на себя управление движением, как то происходит в [экзоскелетах](#) — сложность софтвера может быть сведена к минимуму.

Также крайне сомнительна боевая ценность антропоморфных мех при ведении наземного боя, так как они должны иметь большую высоту, а значит — большую заметность и уязвимость при ведении боя на дальних расстояниях. Оптически огромную железную статую имени неизвестного солдата видно за километры, а на радаре она так и кричит «ёбни по мне чем-то самонаводящимся!». Кроме того, площадь поверхности мехи сильно больше, чем площадь сравнимого по боевой ценности танка, при гораздо более сложном внутреннем устройстве, что делает задачу надёжного бронирования мехи почти нерешаемой. Шагательные конечности велики, а значит имеют большую массу и инерцию, потому по скорости перемещения шагающий механизм сильно уступит колесному или гусеничному с аналогичным по мощности двиглом. Вооружение расположено сравнительно высоко, потому, учитывая общий хреновый баланс, любой выстрел из чего-то относительно мощного в лучшем случае посадит агрегат на пятую точку. Значит нужно либо использовать слабое вооружение (нафига такое счастье?), либо оснащаться оружием с малой или отсутствующей отдачей (либо безоткатные пушки с никакой дальностью, либо ракеты с приличной дальностью, но никаким боезапасом и конской ценой выстрела). Все это приводит к самой важной причине отсутствия интереса к ним, а именно к банальной финансовой неоправданности: теоретически, постройка мехи обойдётся много дороже постройки (вместо больших мехов, — сверх)тяжелого танка, при этом получится огромная, малоподвижная, хреново вооруженная и бронированная мечта артиллериста. Да и топлива жрет немало: если горючее — такой большой цистерны нету, да и забронировать ей толком не выйдет, да и двигателей такой мощности такого вида нет, коптилка неба получается; аккумуляторы придется заряжать от ближайшей электростанции 33 дня, а реактор небезопасен: повредят, и либо засрет все поле брани радиацией, или вообще рванет. Это уже не говоря о том, как эту радость перевозить, потому как своим ходом много не нашагать, а на поезд оно влезет разве что в разобранном виде. Эвакуация повреждённой машины с поля боя также доставит немало лулзов службе технического обеспечения. Если танк с неработающим двигателем можно оттащить за ближайший бугор другим танком, то раненый мех придётся уносить на руках другому меху. Под огнём противника. Если поднимет, конечно.

Если же учесть современные тенденции ведущих оборонных промышленностей мира к миниатюризации и маскировке боевых единиц с одной стороны, и увеличения эффективности разведки с другой — [ОБЧР](#), ориентированных на одиночное противостояние, мы увидим не скоро. Скорее всего, они будут беспилотные, управляемые дистанционно, совсем не «О» и тем более не «Ч», а просто [БР](#).

Однако, уже сейчас ведутся разработки по созданию полноценных шагающих боевых машин. Ни о какой человекоподобности речь не идёт — больше всего они будут похожи на грузовики с ногами (читай жуков-переростков). Основной практической ценностью в данном случае является возможность использовать мехов как тяжелые орудийные платформы в условиях пересеченной местности, где преимущества шагающего шасси будут наиболее заметны. В городских же условиях гораздо более перспективным представляется создание индивидуальной брони пехотинца с [экзоскелетом](#) и [стелцом](#). Пиндосы уже кой-чего замышляют, да и с нашей стороны планеты тоже не спят.

Аниме

Как жанр меха появилась почти с появлением самого [аниме](#), то есть сразу после Второй Мировой войны. Кто не помнит, ту войну Япония, совместно с Германией, просрала [чуть более, чем полностью](#). Причём воевала Япония в основном с американцами, а когда пришли советские войска на подмогу, пиндосы «случайно потеряли» две атомные бомбы. Так что [ненависть](#) японцев к Америке была очевидна и вылилась в мультфильм об огромном человекообразном роботе, разрушающем американские города.

Это было начало. Одна из первых работ, подпадающая под определение аниме.

Затем в середине-конце шестидесятых вышел таки да, чёрно-белый



Отечественный вариант.

[Big Dog](#)

Имя ему BigDog.

[HOW TO RIDE KURATAS - Suidobashi heavy industry](#)

Реклама мех из [Японии](#).



Человекоподобные боевые

А уже потом только, в 1972-ом, Го Нагаи и Кен Ишикава выдали на гора первый сериал, задавший тон жанра. Речь, конечно, о Mazinger Z, чего уж тут скрывать? Хотя Тецудзин/Гигантор и был первым (ну ладно, первым известным) аниме про роботов, тем не менее, основы современной мехи задал именно Мазингер, как-то:

- На матушку-землю нападают враги. Откуда и какие — не суть важно — это могут быть потомки древней империи, управляемые злым учёным (Мазингер), динозавры (Геттер Робо), [пришельцы](#) (Грендайзер, Джииг, [тысячи их!](#)), [неведомая ёбаная хуйня](#) ([Евангелион](#)), просто злая Империя (ГоЛайон/Вольтрон), одним словом — кто угодно, абы они были.
- У врагов есть туева хуча различных чудовищ, хоть механических, хоть из плоти и крови, и они этих чудовищ всенепременно используют!
- С чудовищами может справиться только гигантский человекоподобный робот, управляемый главным героем.
- У робота есть n-атак, разной степени воздействия на врагов.
- Робот, как правило, существует в единственном экземпляре, но иногда может появиться его апнута версия (Грейт Мазингер, например) и очень редко его пускают в серию (это уже из Геттер Робо).
- Пилот робота может быть любого возраста, но лучше, чтобы это был крутой парень в возрасте эдак [двадцати лет](#) +/- один-два года, ибо уже достаточно взрослый, чтобы быть героем, но и молод и полон сил. (часто за руль робота могут посадить и школоту, ибо [ЦА](#)).
- Герой обязательно крут, как варёные яйца, и [пафосен](#). После Евы пошла мода пихать также унылых школотронов с [ОБВМ](#).
- ВСЕГДА у врага будет какая-нибудь тварь, способная порвать ГГ и его робота, как тузик грелку.
- Что и делает до того момента, как ГГ не одумается и не юзанёт на тварь свой убер-приём.
- Причём почти каждый раз враг создаёт ещё более крутую тварь. Создать десять монстров такого же типа и кинуть на робота ГГ, враг не додумывается (или считает, что так не честно?). Fail.
- И всё-таки робот ГГ получает свою порцию дроздов, да! Однако уже в следующей серии он снова полноценно функционирует, даже если у ГГ нет сотни-другой обслуживающих механиков.
- В финале враг всё равно проиграет.

А шестью годами позже из ниоткуда появляется Есиюки Томино и с коллективным бандеавским виртуалом на пару выдает... да-да, Гандам. Что характерно, сначала он задумывался как такое же суперробот аниму, как и все остальные представители жанра, но в результате ухитрился заложить основы поджанра реалмехи. В сущности, конечно, это тот же Мазингер:

- На матушку-землю нападают враги. Причем это злая космическая империя с большой долей милитаризма и реваншизма. Последнее — на выбор;
- У врагов есть туева хуча механических чудовищ, а на самом деле — боевых человекоподобных машин, заменяющих танки и прочую нормальную технику;
- Против чудовищ может справиться только гигантский человекоподобный робот, управляемый главным героем. В Гандамах он обычно такой один, но потом на его основе делают моар, но похуже;
- У робота есть n-атак, разной степени воздействия на врагов. В Гандамах, к примеру, обязательны лучевые ружья и лучевые же сабли, скопипизженные из ЗВ (годом раньше вышел четвертый эпизод, не забываем!). Обычно есть ещё что-то, например гранатомет и его вариации или ультимативный пиздюлегенератор для ближнего боя, но не обязательно;
- Робот, как правило, существует в единственном экземпляре, но иногда может появиться его апнута версия (т. н. Mid Season Upgrade. В некоторых Гандамах робот может стыковаться с/трансформироваться в ещё какую-то вундервафлю — к последнему относятся G-Файтер в 0079 и МЕТЕОРы в Сидеа, а к первому — хотя бы Зета Гандам) и его обязательно пускают в серию низкопробных поделок, которых этот же робот может укладывать пачками;
- Пилот робота будет [обыкновенным японским школьником](#), совершенно случайно залезшим в кабину робота и могущий отвешивать на нем пиздюлей врагам родины и отечества;
- Герой будет жутко страдать от факта пилотирования робота и убийства людей. Да-да, унылые школотроны были задолго до этой вашей непотребной Евы;
- ВСЕГДА у врага будет такой же крутой пилот, который может уложить ГГ и его робота на лопатки. Очень часто этот пилот — блондин и носит маску, скрывающую лицо;
- Что и делает до того момента, как ГГ не юзанет какой-то убер-прием, но это будет уже в последних сериях. Или тогда, когда всем надо срочно апнуть своих крутых роботов до ещё более крутых;
- По ходу сериала делаются новые, ещё более крутые роботы. Правда, это не мешает ГГ отправлять их на свалку целыми отрядами;
- Робота ГГ покоцают или уничтожат, на выбор. Самого ГГ — тоже;
- В финале враг все равно проиграет, но победа будет подчеркнута [пирровой](#).

Большая часть всего вышеуказанного в некоторых гандамосериалах и последователях (Макросс, например) опускается и не используется, но каноны жанра были заданы. Асло, Санрайз невозбраннейше клепал и более реалистичные мехи (ВОТОМСы, Фляг, Гасараки, например), но это уже так, к слову.

Эти концепции понравились публике и началось развитие жанра. Конечно, [пофапать](#) на меху может только фетишист, да и [кавая](#) в них чуть больше, чем в столе. Но вот почувствовать себя на месте героя, полелеять своё [ЧСВ](#) и насладиться бредовостью происходящего можно. Не говоря уже о том, что точно также как махо-сёдзэ апеллирует к самому нутру девочек, сей жанр со своими роботами и военным

пафосом просто берут за душу любого обладателя МПХ. Этим и берёт меха.

СПГС

Очевидно, что целевая аудитория™ мехи — это [подростки](#). А раз так, то придётся объяснять физический принцип действия. Вот и приходится [аффтара](#)м извращаться. Но в итоге всё сводится к нескольким вариантам:

1. Инопланетные/древние/будущего технологии.
2. [Магия](#). И этим всё сказано.
3. Гениальный учёный создал новую технологию, но к ней подходят только мехи. [ОН SHI-](#)
4. Мы не заморачивались откуда это, но в этом мире это есть у всех.
5. **Крайне редко:** пытаются объяснить с точки зрения «типа науки» их мира, правда при этом получается полный бред с точки зрения «типа науки» мира нашего^[2], так как ежу понятно, что [ИРЛ](#) мехоподобное устройство крайне неэффективно в бою, даже если ему удастся сдвинуться с места, не провалившись по колено в грязь и не зарывшись носом в землю. Собственно, в идиотизме конструкции и заключается основной цимес историй про мехов. Приятное исключение — по крайней мере в плане оригинальности — представляет как раз-таки Гандам, где меха появились вовсе не как наземные машины, а как [мирный советский трактор](#), у которого рука как [дырка для ружья](#) — трансформирующиеся мехи предстают собой «экспромтные» сверхманевренные космические истребители, разработанные на базе космических скафандров-экзоскелетов для работы в невесомости.

Сюжет

Обычно сюжет развивается так:

Кто-то (не важно кто) достаёт эти технологии. Учёные не понимают как это работает, но зато инженеры уже приладили эти технологии для изготовления мехов. И тут совершенно случайно приходит [ЗЛО](#)™. Ну, то есть, ЗЛО где-то сидело и специально ждало как раз того момента, когда люди создадут свои новейшие технологии, вместо того, чтобы напасть всего на пару лет раньше и таки одержать победу. Против ЗЛА™, конечно, оказываются эффективными только мехи и только с пилотами из [обычных японских школьников](#). Дальнейшие события зависят от типа школьника и описываются в соответствующей статье.

Всё вышеописанное касается, по большей части, всевозможных суперроботов. См. тот же Гайкинг, Джиинг, Геттер, Замбот, тысячи их! А хули вы думали? С другой стороны в старых суперроботах школоты маловато, это факт.

С риал-роботами всё, как правило, куда интереснее. В [Макроссе](#), к примеру самолёты-трансформеры появились потому, что какому-то инженеру ВДРУГ пришла мысль — набегут великаны,^[3] патроны у самолёта кончатся — надо же как-то обороняцца! Как можно защититься от десятиметрового гуманоида? Правильно — пятнадцатиметровым роботом, способным, в случае острой нехватки патронов просто [взять и уебать](#)! В Гандамах сюжет, в основном (ну, кроме двухочков, Винга и Джи Гундама) независим от мехов. Роботы отдельно, герои — отдельно, да.

Да и вообще, как правило, в риал-роботах мехи не являются двигателем сюжета, а частенько какая-либо сторона делает роботов потому, что «у них есть, а мы? А нам?». Соответственно, ОБЧР в таком случае даже не так и обязательны, но без них сериал не привлечёт большого количества аудитории, [да](#).

Поджанры

Так сложилось, что основной вид меха, так называемые «[гигантские роботы](#)» (мооп.) — огромные человекообразные (а так же ящери-, цыпо-, насекомо-, паукообразные) бронированные боевые машины, оснащенные встроенным и навесным вооружением. Кабина пилота находится внутри «туловища» или «головы» робота.

Существуют также и более странные решения, такие как в Zone of the Enders, где кабина пилота мехи расположена в паховой области и «немного» выдаётся вперёд^[4]. В одноимённом аниме это выглядит слегка дико, но в играх на PS2 это уже почти не бросается в глаза.

Также отдельно можно выделить «сборных» мехов, в которых наличествует несколько кабин, причем располагаются они где удобно — в ногах, кулаках, груди, голове, и вообще, где фантазия автора решит. Как правило, основной боевой задачей таких роботов является бой с аналогичными, но враждебно настроенными механизмами, либо гигантскими существами инопланетного или иного происхождения (тоже не питающими особой приязни к роду человеческому).

Отдельно идут меха из Короны Грешника, «Эндлэйвы», управляемые дистанционно.

Игры

Поскольку смотреть на истребление одними

гигантскими роботами других гигантских роботов/монстров/неведомой хуйни круто, то принимать в этом участие, очевидно, ещё круче! Потому и игр с ГЧР полным-полно. Игры по всяким [Гандамам](#),

[KRAZY IVAN - INTRO SEQ](#)
[Crazh Ivaiи.](#)

[Макроссам](#), Мехворриорам присутствуют в самом широком ассортименте, даже искать не надо. Есть, правда, всякий Ориджинал Контент, типа вышеупомянутой Z.O.E. и всяких других. Но всё же на жизнь меха-аниме, как ни крути, влияет знатный такой сериал, как Super Robot Wars ([мунсп.](#)) — такой себе мегакроссовер, которому вот уже скоро стукнет двадцать лет. Авторы это не смущает, новые игры сериала выходят постоянно. Хотелось бы вставить критики в сторону CPB, но, видимо, в Banpresto (собственно — разработчики кроссовера) сидят совсем уж лишённые башни [мехафаги](#), так как каждая следующая часть сериала представляет из себя ещё больший [вин](#), чем предыдущая. Алсо, есть суммарно аж чуть больше четырёх частей на английском языке (из них аж две — официальные релизы для [консоли](#)), так что нубам будет, как освоиться с управлением. Только вот локализовали как раз спин-оффы, которые к основной серии относятся чуть менее, чем никак, к тому же ещё и жанр внезапно сменился на jrpg. Вышли на английском они потому, что состоят из оригинальных персонажей, специально придуманных для игры, вследствие чего нет проблем с лицензиями. Из классических игр серии есть неофициальные частичные переводы SRW Alpha Gaiden для PS1 и SRW K для Nintendo DS, а также полностью переведённая SRW J для Game Boy Advance. Кроме того, с 2017 года имеем уже две официально выпущенные на английском SRW V и SRW X.

Также стоит добавить небольшой меха-сериал под издательством Banpresto — Another Century Episode, который представляет из себя такой же супер-омега-кроссовер, но в жанре экшен. Внезапно — чуть более, чем играбельно, хотя, конечно, до уровня ZOE2 не дотягивает.

Относящаяся к пошаговым тактикам, но тем не менее целиком завязанная на мехах игра Cyberstorm тоже оставила свой след. Правда, больше у них.

Также существует FPS в аниме-стиле от компании Monolith (да, той самой, что потом родила F.E.A.R.) — [Shogo: Mobile Armor Division](#). Добрую половину игры мы проходим, сидя непосредственно в мехе (а их в игре четыре на выбор, по вкусу). Мечи, лучевые пушки и даже ядерная гаубица. Определённый винрар, которому не посчастливилось выйти почти в одно время с [Half-Life](#). Переведена компанией 1С добротнo (за исключением [названия](#) Ярость: Восстание на Кронусе) и не требует дополнительных допиливаний и танцев с бубном для игры на Win Vista+.

Онлайн-симуляторы мехов представлены двумя противоположностями: MechWarrior Online и Hawken. Первый происходит во вселенной Battletech, массы мехов — до ста тонн. Отличается неторопливостью и тактичностью геймплея, сложным внутренним [миром](#) устройством мехов — скорее, симулятор шагающего танка и его ангара, чем FPS. В отличие от игр типа WoT и War Thunder, нет вертикальной линии развития — вся техника равнозначна в плане игрового баланса и не разделяется по степеням крутости, можно покупать любых мехов с самого начала. Hawken — самые тяжёлые мехи едва дотягивают до какого-нибудь лёгкого 30-тонного Spider'a из MechWarrior, зато бои здесь намного скоротечнее и привычнее игроку в FPS: роботы умеют по-человечески стрейфиться, прыгать и респауниться. Также доставляет ходячим телевизором в качестве стартового меха.

Токусацу

Меха очень обширно представлена в японских сериалах и фильмах со спецэффектами. Причина очевидна — легко сделать костюм/модель и легко продавать соответствующие игрушки. Разновидностей целый набор. Классическая меха — ключевая часть сериала Super Sentai с сорокадвухлетней историей. Он же был римейкнут в США как Power Rangers. Главные герои управляют большим человекоподобным роботом для противостояния гигантским монстрам или же вражеской меха (в современных версиях практически не встречается). Вскоре появились роботы, собирающиеся из нескольких частей, затем несколько роботов, собирающихся из нескольких частей, и все завертелось. Подобной же живучестью обладает другая франшиза той же компании, Kamen Rider, но там боевые роботы появляются редко, и технопарк состоит из power suit'ов разной степени механичности, начиная от киборгов и заканчивая откровенным волшебством. Не отстают и более мелкие сериалы. Кое-какая меха появлялась в Ultraman, Chouseishin, Tomica Hero: Rescue Force, в основном это разной степени сумрачного гения боевые машины, но тысячи их! Существует старая японская версия Spider-Man, в которой, вы не поверите, есть гигантский робот.

Гигантские мехи присутствуют в продукции японской компании Toho — кроме уже упомянутой сериальной трилогии Chou Sei Shin, роботы использовались в фильмах о Годзилле. Имеется в виду прежде всего робот МехаГодзилла в виде динозавра и в количестве трёх экземпляров: в дилогии 1974—1975 гг. его создали обезьяноподобные пришельцы и отправили на Землю захватывать мир, в фильме 1993 года (наиболее запоминавшемся поколению 90-х) его конструируют уже земные учёные (среди них, правда, расовый американец), а в дилогии 2002—2003 годов он был построен на основе скелета другого Годзиллы. Естественно, во всех трёх случаях механическая зверюшка начисто выпиливалась Королём Монстров. Компанию МехаГодзилле составил робот Могера, напоминающий дятла в очках и способный раскладываться на два отдельных модуля: самолёт и танк.

Другие миры

Западные боевые роботы развивались с другой стороны. Хотя тему боевых роботов раскрывал ещё древний [Роберт Говард](#), в целом в современной западной фантастике мехи и прочие антропоморфные управляемые роботы происходят от экзоскелетов. Так, например, этот ваш Iron Man ещё постарше этих ваших мехов будет.

С другой стороны, если Iron Man хотя бы уникальный, то в классическом sci-fi меха — это всего лишь разновидность танка, которые бывают небольшие, большие и очень большие — но это скорее напоминает войнушки солдатиками, которых **много**, так как почему их не наклепать больше чем одного, зажавшаяся Америка, в отличие от трясущейся над ресурсами Японии, никогда не понимала. Помня о Хиросиме, глупые американцы предпочитали тему вундервафли раскрывать если не [бомбой](#), то ну хотя бы корабликом с большой и толстой пушкой.

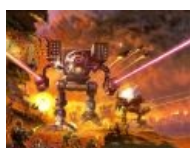
Тема всех западных боевых роботов весьма подробно и качественно раскрыта во вселенной BattleTech (см. книжки по теме^[5] и игрушки MechWarrior и MechCommander). При этом стоит отметить большую проработанность собственно концепции боя в том же MechWarrior, где робот управляется не на уровне стрелочки+мышка, а имеет много нажимаемых кнопочек вплоть до регуляции скорости передвижения с шагом в 10%. В принципе, среди всех робо-вселенных и игр в частности мехи BattleTech наиболее близки к реально реализуемым — только батарейки побольше сделать ядерные.

Warhammer 40'000 — прикладная меха-инженерия в мире тотальной вечной войны очень распространена. Разными видами меха обладают Империя (от «Гончих» до «Императоров» — ходячих крепостей с пушками от космических кораблей и сотнями обслуживающих механиков), Хаос (изуродованные, мутированные и одержимые демонами копии имперских машин, хотя в последнее время запиливаются и свои [хаотичные конструкции](#)), орки (еле шаркающие груды металлолома, состоящие из оружия чуть более, чем наполовину), эльдар (высокие, худые и относительно хрупкие титаны, которые, невзирая на размеры и вес, вполне себе резво бегают, прыгают, а некоторые даже летают) и даже тираниды (биомеха). Чуть менее, чем полностью механизированной армией владеет раса [Тай](#). У них есть и экзоскелеты, и джирзы, и мобайл сюты. Как ни странно, конкретно меха в их арсенале донедавна не было, но свежий кодекс 6-й редакции исправил эту досадную оплошность.

Звёздные войны — ввиду широкого распространения антигравов практически лишены мехов. Однако в Войну клонов сепаратистами применялись различные управляемые ИИ многолапые передвижные орудия. Выживали на поле боя они только благодаря силовым щитам. Великой армией Республики же применялись лёгкие открытые разведывательные машины, состоящие по сути из двух ног и мотоциклетного сиденья, на котором и восседал пилот. В армии Галактической Империи встречались лёгкобронированные разведывательные машины и тяжёлобронированные четырёхногие транспорты. Разве сможет кто забыть весь пафос АТ-АТ?

В своё время очень много мехов было и во вселенной [CnC](#): от лёгких «Росомах» до четырёхногого шагающего ада под названием «Мамонт mk.II» и инопланетного «[Аннигилятора](#)». Одно из главных веселий заключалось в том, что на их ноги можно было ставить взрывчатку, после чего те [пафосно падали](#).

Картинки



Timber Wolf (aka Timber Wolf [ИРЛ](#). Пилот inside. Mad Cat) пуляет красными лазерами.

TimberWolf и Vulture в состоянии боевой готовности.

Also

- Меха́ — это множественное число слова «мех». В былые времена /m/ даже [вайпали](#) девушками в шубах. Употребляется в виде «каракулевая меха», «меха лисьи» и т. д.
- Мехи́ — приспособление для нагнетания воздуха. В числе прочего меха имеются у аккордеона и баяна. Не на шутку [разбавившемуся анонимусу](#) могут в таком случае сказать «не порви меха!».

Примечания

1. ↑ [Шагающие экскаваторы](#), несмотря на своё название, к мехам никак не относятся — опираются на огромные «лыжи» для уменьшения давления на грунт и двигаются не быстрее 0,1 км/ч.
2. ↑ Конечно. Ядерные реакторы без выброса радиоактивных отходов, да еще и таких малых размеров, пока что фантастика. Собственно, эти самые отходы и геморрой с их утилизацией и тормозят развитие ядерной энергетики в наше время.
3. ↑ Нет, он не обкурился — по сюжету великаны там вполне себе есть, и про них к тому моменту уже было известно.
4. ↑ Собственно, потому она на английском диалекте [лунного](#) и называется [СОСКpit!](#)
5. ↑ [Основные книги вселенной Battletech на lib.ru](#)



Игры слов.

Ссылки

- [Институт роботов Томасса Эдиссонна](#) — осторожно! Опасно для мозга, глаза и ЧСВ читателя.
- [Инструкция по подключению кокпита от Steel Battalion к MechWarrior](#)
- [Онлайн-пострелушки на мехах оригинального дизайна](#). Аркадна. С прокачкой. Бета (на момент правки).
- [Онлайн-пострелялки на мехах из Battletech](#). — слегка аркадны и немного симуляторны. Прокачка есть, но мало, зато есть много тюнинга. [Дух старой школы](#) MechWarrior соблюден чуть менее, чем полностью.
- [Сломанный меч](#) — одно из старейших аниме этого жанра, которое до сих пор пользуется особым положением.
- [Звуковой робот Даймидалер](#) — одно из самых спорных аниме жанра меха.



Аниме

Аниме 4chan level otaku 600-кун А A cat is fine too AMV Attack on Titan
Avatar: The Last Airbender Berserk Bleach Boku no Pico Boxcutter Bridget Catch phrase
Code Geass Cuba77 Death Note Delicious flat chest Ecstatic Yandere Pose Elfen Lied
Falcon Punch Fate/stay night Fistful Of Yen Fullmetal Alchemist Gantz GAR Golden Boy
Gununu Hokuto no Ken Hyouka Ika Musume It's all the same shit J-Rock
JoJo's Bizarre Adventure Just as planned K-On! Kantai Collection Lolifox Lucky Star Macross
MAD Make Anime Real MyAnimeList Nice boat One Piece Panty and Stocking with Garterbelt
Paper Child Puella Magi Madoka Magica QUALITY Raildex Redbull Rockman Rozen Maiden
Slayers Smug Anime Face SPIKE DIES Steins;Gate Super Sentai The Abridged Series
The Boondocks ToraDora! Tsukihime Type-Moon Umineko no naku koro ni Unlimited Works
VTuber WataMote YFR Zettai Ryouiki ZOMG ТЕН REI Ёцуба Агент Купер Азуманга
Аниме — говно Анимешник Анимешники не тормоза Аска Лэнгли Сорью Ахегаро Ахоге Аю
Бикко Богиня Вафли «Юлечка» Великий Дракон Верданди Вольтрон Гайвер Гандам
Гарем Гендо Генки Гуро Гуррен-Лаганн Десу Евангелион Борис Иванов
Именные суффиксы Имота Кавай Ковай



Оружие

Abrams Bf.109 Boxcutter Desert Eagle F-117 F-19 HAARP Hummer Junkers Ju 87 M-16
SRL Wm Авианосец Автострадный танк АК-47 Алексей Журавлёв АПЛ «Курск» Армата
Армейский способ Атомная бомба Бензопила Беркем аль Атоми Боевой треножник
Боевые животные Боевые искусства Бронелифчик Булава Вакуумная бомба Ведро
Викинги Вундервафля Газовый баллончик Ганза Генеральный Чернявски Глок ГЛОНАСС
Гнездо параноика День миномета Дикие банки и бутылки Дирижабль Киров Дробовик
Дырка для ружья Жидкий вакуум Жуков Закладки Золотой пистолет Зомби-апокалипсис
Ил-2 Штурмовик Иранские ракеты Истребитель пятого поколения К-19 Ка-50 Камикадзе
Кар Карандаш Катана Катюша Каучуковая бомба КБиО Кишечник Клеить танчики

Козлище Коктейль Молотова Короткоствол Кузькина мать Купцов Лось Вотзефак
Максим Попенкер Мамонт-танк Машина Судного дня Медвежья кавалерия
Межконтинентальная баллистическая ракета Меха Меч Миниган Мирный советский трактор
Мистраль Мочет Мурка Мушку спили Наёмник НАТО Номерные радиостанции Огнемёт
Огромные боевые человекоподобные роботы Он был абсолютно трезвый Оружие
Оружие в компьютерных играх Охота на крыс Панцерфауст Партизаны Пистолет Макарова
Подводная лодка ПППШ Противогаз Психотронное оружие Пулемёт Максима Радиот
Револьвер Single Action Army Рельсотрон

[w:Меха \(аниме\)](#)