

Оружие в компьютерных играх — Lurkmore

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление оружия в играх, а не составляем списки по каждому наименованию оружия. Ваше мнение о эффективности и «венрарности» какого-либо вида оружия в той или иной игре здесь [никому не интересно](#), поэтому все правки с упоминанием вида «ололо Дезерт Игл в Хитмэне забыли, пидарасы!!111» будут отквачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!



Я нихуя не понял!

В этой статье слишком много мусора, что затрудняет её понимание. Данный текст необходимо [очистить](#), либо вообще ~~снести нахуй~~



НЯ!

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

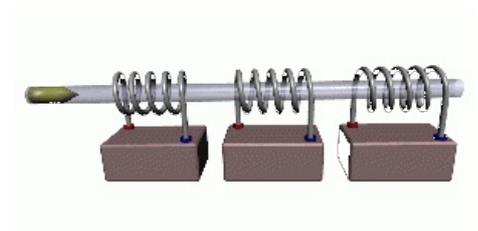
Большинство компьютерных игр представляют из себя симуляторы убийств в том или ином виде. Орудия для [экстерминатуса](#), доступные игроку, зачастую поражают своей мощью и извращённостью.

По большей части, различные виды оружия уже разработаны, другие же типы придуманы и описаны фантастами ещё в XX веке. Также существует некоторая путаница с названиями пушек в играх. В основном из-за непонимания разработчиками игр того оружия, которое они в свою игру, собственно, допустили. Главное — чтоб бабахнуло сильно и выглядело круто (не хуже, чем в других играх). По отношению к компьютерным играм, 99,99% оружия делится на «мгновенное» (кликаешь мышкой и урон тут же наносится, независимо от расстояния) и «снарядное» (выстреливает снаряд, который летит к цели). По-настоящему интересные вундервафли с хитровыебанной механикой действия — это, увы, оставшийся 0,01%. При всём ~~одн~~разнообразии [вундервафлей](#) в играх, некоторые особо любимы народом. Рассмотрим их подробнее ниже.

Иллюзорные

Гауссганы и рельсы

Файл:Railgun-1.svg



Принцип действия гаусс-гана

«Голубой вагон бежит качается.

Скорый поезд набирает ход. ... Скатертью скатертью дальний путь стелется И упирается прямо в небосклон.

»

— Тимофеевский А. *о принципе действия рельсотрона, представлять в десятикратном ускорении*

Принцип действия

При разном внутреннем устройстве конечный эффект одинаков для обеих пушек — посредством правильного приложения электричества офигенно разгоняется и выстреливается **чугуниевая** или иная болванка. Существует 2 варианта электромагнитных пушек, так как это связано с их принципом работы и конструкцией.

1. Coilgun (от *англ.* катушка, спираль) она же гауссовка

В гаусс-пушке **ферромагнитную** чушку разгоняют магнитным полем в катушке.

1. Railgun (от *англ.* рельса, направляющая), она же рельсотрон

С рельсовой пушкой посложнее. Есть два её вида — с металлическим поршнем и с плазменным. В первом проводящую металлическую чушку (лучше всего сверхпроводящую и утяжелённую вольфрамом) разгоняют силой Ампера по направляющим под током.

В процессе разгона снаряд частично плавится (частично переходя в плазму). После выстрела из оружия снаряд и траектория выстрела будут видны даже днём.

А вот в рельсотроне с плазменным поршнем разгоняется как раз неметаллическая хуёвинка. И разгоняется она образующейся за этой хуёвинкой дуговой плазмой между двумя этими вашими рельсами. Тут при разгоне снаряд не плавится и после выстрела и снаряд, и траектория должны быть не так заметны.

Поражающие факторы

Механический удар сферической чугуниевой болванкой в вакууме, при условии достижения **теоретически расчётных скоростей** выливающийся во взрыв.

Основная **фича** — скорость снаряда **более 9000** метров в секунду! Нет, серьезно, речь идёт о том, что, выстрелив из этой вундервафли, можно запросто сбить спутник с орбиты или спокойно так запустить пулю в космос — авось на неё напорется какой-нибудь космонавт и помрёт от огорчения за порванный казённый скафандр. Такая скорость недостижима ни на каком разгоне в стволе газами, так как скорость пули в этом случае никак не может быть больше скорости истечения газов ВВ. Короче, это глобально и надёжно. Не то что какие-то там лазеры-шмазеры.

Правда это всё в теории. Но наши конструкторы не дремлют, да и враги тоже...

IRL

Гаусс-пушку можно собрать и на дому, для этого хватит способностей даже **у обитателей башорга**. Практической же пользы от **этого...**

Условия для работы гаусс-пушки **доставляют**:

- Чтобы увеличить мощность выстрела, надо увеличить индуктивность разгоняющих катушек.
- Чтобы увеличить скорость пули на выходе из ствола, надо увеличить скорость нарастания импульса, а значит уменьшить индуктивность всей системы в целом.

Специально для постоянно вандалящей школоты: тут важно создать как можно бóльший ток (зачем — прочтите ниже). Если это делать длительно, то надо затратить дохрена энергии (вспоминаем школу: электрическая энергия = интеграл произведения напряжения и тока по времени). Поэтому ток подают лишь импульсно (уменьшая время) на малых напряжениях. Но нарастанию тока мешает большая индуктивность схемы, тем самым растягивая длительность импульса. Fail. И никакими «сложными схемами переключения разгонными катушками» и прочими премудростями тут не поможешь.

Хотя сферически вакуумный гаусс может давать сколь угодно большую скорость, на практике он лучше всего работает с медленными тяжёлыми снарядами. Да-да, из-за описанных выше условий. Посему **не ждите** от гаусс-пушек скоростей пули даже в районе 9000 км/ч. Но разработчикам игр, как известно, похуй на физику.

Алсо, есть (позорящая гордое имя вундервафли) вполне мирная идея использовать тот же принцип для помощи вывода на орбиту грузов. Впрочем, все знают, **с какой целью** ведутся эти разработки.

А вот с рэйлганам **дело посерьёзней**: реальные рельсотроны с металлическим поршнем уже дают скорость около 2000 м/с (7200 км/ч, причём дальше уже теряется металлический контакт), а это уже недалеко от эпических 9000 км/ч. Более того, рельсотроны с плазменным поршнем уже штурмуют 9000 м/с! 7 км/с уже не считается каком-то выдающимся результатом, но 9 км/с ещё никто не взял. Правда, **в среде дугогасящего газа**. Если смотреть с точки зрения собственно убийной силы, то самая большая энергия снаряда,

[Demonstration of the Navy Electromagnetic Rail Gun prototype](#)

Рассказ 2007 года о попытках

<https://www.youtube.com/watch?v=-uV1SbEuzFU>

Рельсотрон-2012. Выгодно отличается от предыдущих агрегатов тем, что больше напоминает пушку, чем автобус

которую получили на рельсотроне — 33 мегаджоуля. На понятном языке: с такой энергией при вполне приличной для обычного снаряда скорости в 1200 м/с бьет чушка под 50 килограмм.

На радостях пиндосские военные решили даже использовать рельсотроны в качестве артиллерии, устанавливать на спутники и авианосцы с ядерной тягой. Тут-то **профит** понятен: если скорость снаряда будет больше скорости звука в броне, то физика взаимодействия **будет другая**. Хотели сократить из бюджета, но Барак Хусейнович в конце концов оставил при условии предоставления хоть каких то результатов к лету 2012-го. Учитывая что в начале октября доставили еще один экземплярчик, результаты таки есть.



Рельсотрон. IRL

Например, если скорость пули, движущейся в организме человека, превышает *скорость звука в воде* (из которой в основном человек и состоит), то вокруг пули формируется ударная волна, устраивающая маленький, но очень злой пиздец **далеко за пределами раневого канала**. Именно поэтому так приятно стрелять по пехоте из зенитного пулемёта: если несколько килограммов организма внезапно заменить на мясное пюре с костяной крошкой, организм моментально становится необитаемым.

Аналогично дело обстоит и с бронёй: начинает рулить динамическая прочность, которая зависит в основном от плотности материала. Потому-то хитрые пиндосы свой **Abrams** и обвешали обеднённым ураном.

А вот теперь радуйтесь и танцуйте, квакеры! Специально для вас люди запилили ручные варианты этой вундервафли.

Кстати, **основная проблема рельсотрона** в том, что источник питания для ручного рельсотрона всё равно будет весить больше 9000 кг, а ближайшая альтернатива лишь в комплекте со **свинцовыми тросулями**. Также проблему представляют такие вещи, как сверхбыстрая изнашиваемость ствола — рельсы надо периодически менять или пропиливать под другой калибр, что практичности такому оружию совсем не добавляет, и низкая скорость перезарядки (в случае импульсного источника питания) — даже для снайперки, из-за чего применение ручных вариантов, скорее всего, вообще никогда не будет оправданным по сравнению с альтернативными видами вооружения.

Заметим, что пуля реального рельсотрона при соударении просто испарится без какого-либо взрыва — скорость слишком велика. Ага! Астероиды, падающие на Луну со скоростью 20 км/с (в 10 раз быстрее пули рельсотрона) не взрываются, не оставляют на ней кратеров, а просто тихо и мирно переходят в ионизирующее излучение. Да, но при этом выделяется **более 9000** злых ионизированных частичек, которые несут гарантированный экстерминатус всей скрытой за бронёй полупроводниковой электронике и уже чисто по приколу устраивают аутодафе экипажу.

Ну и напоследок вспомним **рукипедию**. Там предложили **весьма оригинальную мысль** запитывать рельсотроны от генератора Аркадьева — Маркса. ТВН-кун должен пояснить, что генераторы Аркадьева — Маркса относятся к генераторам импульсных напряжений, то есть дают в импульсе высокое напряжение и малый ток. А нам нужен как раз большой ток, так как ускоряющая сила в этих вундервафлях — сила Ампера, которая зависит от силы тока и которой срать на это ваше напряжение. Проще говоря, с предложенным рукипедией генератором солдат будет скорее напоминать **ходячий трансформатор Теслы**, чем боевую единицу. Правда, есть вероятность, что солдаты противника помрут от смеха. И кроме того, это **красиво** выглядит со стороны. Однако всем сборщикам рельсотронов ТВН-кун настоятельно рекомендует использовать генераторы импульсных токов, дающих большой ток в импульсе, не повышая напряжение.

Не то

Не следует путать рельсотроны и **неэлектрические кумулятивные генераторы** типа компрессора Войтенко, основанные на фокусировке взрывной волны. Их могут использовать как генератор импульсного тока с коротким фронтом для питания рельсы или как механизм предварительного разгона для улучшения характеристик рельсы. Но это не рельсотроны и уж тем более не гаусганы, хотя бы потому, что от электричества там питается только взрыватель и ещё контур сжатия, если он используется как источник тока.

И еще один маленький но очень подводный камень — с ростом скорости движения «пули» в среде сопротивление среды сначала пропорционально скорости, а потом — хуяк и внезапно — квадрату скорости. Поэтому рост скорости полета пули есть как-то не совсем рациональный путь. Особенно учитывая что стрелковое оружие — практически 100% привязано к физиологическим возможностям чилавека, который, как известно, медленный, слабый и косой. Пендосские образцы рельсотронов выдают скорости порядка 10000 м/с — однако дюралевой двухграммовой пулькой и ВНИМАНИЕ на расстоянии до трех метров. Потому что дальше эта пулька разогревается о воздух и превращается сначала горячий шлепок (то есть теряет пробиваемость) а после вообще испаряется.

Встречается в играх:

- **Fallout** — в первых двух классическая винтовка с радующим слух звуком и пистолет, стреляющие стальными иглами. В Тактиксе запилили неведомую херовину в виде китайского (sic!) гаусс-минигана с четырьмя стволами, ебической скорострельностью и стоимостью. В третьем и Vegase оставили лишь винтовку, и то в третьем ее запилили только в одном из аддонов. Зато третий Фол порадовал фанатов «железнодорожным ружьём», работавшим подобно рельсе, но паровым и стрелявшим шпальными костылями.
- Серия Ace Combat — много и разных, начиная от помещающихся на истребители электромагнитных разгонников и заканчивая многокилометровым противостероидным рельсотроном "Шандельер" (по стволу которого нашему бравому пилоту придётся пролететь) и лишь чуть меньшей стратегической орбитальной линейной пушкой (пролёт по стволу которой во время перехвата падающего на город спутника в шестёрке опционален, в Infinity - обязателен).
- **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura** — ускорительное ружье (Charged Accelerator Gun, судя по всему, самая настоящая гаусс-пушка).
- **Command & Conquer**
- **Half-Life**. Не перегревать! Во второй части встречается только как придаток к багги. На самом деле является излучателем неведомых частиц.
- **Resident Evil 3** — стационарный, используется для выпиливания Немезиса.
- **Unreal Tournament** — мощная снайперка и рельсогоан послабее.
- **Ж.Д.А.Л.К.Е.Р.** — едрически мощная и охерически точная снайперка, помесь рельсотрона, собственно гауссовки и турбоблазера, с доставляющим звуком **выеера**выстрела.
- **X-COM**
- **Mass Effect** — почти все стволы сделаны на принципе ускорителя массы. В глоссарии есть целый комплекс статей с принципом действия, особенностями применения и пр.
- BattleTech — наряду с лазерами и PPC (такой мобильный коллайдер, только прямой и открытый с одного конца), самое дальнобольнобойное оружие. Алсо, **почти не выделяет тепла**.
- **Babylon 5: I've Found Her** — в миссии «убить всех Нарнов» *EAS Monolith* стреляет из Гауссовой пушки **железным астероидом**. В других миссиях он ей просто оборудован.
- **Master of Orion** — собственно, прародитель всех гауссов, массдрайверов и прочих, хотя сам половину попёр из Стартрека, а другую — из Старварсов.
- S4 League — тысячи нубов из разных стран запарывают тачдаун-матчи своим командам, потому что берут рейлганы, не двигаются по карте и бесконечно фейлят в снайперском деле.
- **Metro 2033** — рельсой (*внутриигр.* электроружьё) был вооружён Мельник на уровне, где нужно было подняться по спирали через сферические говна к реактору в Д6.
- The Fall: Last days of Gaia — рэйлганы тут являются ручным снайперским оружием, обладают невьебенной дальностью и точностью (впрочем, точность зависит от прокачки снайпера) и наносят огромный ущерб. Стреляют оперенными снарядами по типу стрел. Смотрятся в руках бойцов впечатляюще — вундервафля с двумя длинными направляющими, не лишённая даже некоторой изящности. Появляются только в последней локации в руках противников. Захватываются в качестве трофеев и используются затем по назначению.
- **Quake**. Рассказывать о рэйле и не упомянуть Квейк - совсем уж пошлость. В игре считается оружием мастеров, характеристики подстать всему вышеописанному. Существует специальный мод, где из оружия у всех игроков только рейлганы.
- **Starcraft** — десантник терранов вооружен винтовкой Гаусса.
- Серия **Homeworld**: ускоритель масс - рельсотрон - как основное оружие всех кораблей, обладающих простой орудийной системой - истребители, фрегаты, турели на флагмане КУУН-ЛАН, etc. Трассировочных следов не содержит.
- Внезапно, Battlefield 4 (дополнение Final Stand). Рейлган Rorsch X1 можно найти **под кустом**. Боезапас - девять патронов, скорострельность - никакая, дульная скорость - релятивистская. Обладает небольшим AoE, и за два попадания разносит в хлам любую легкобронированную технику (да-да, и истребители тоже).

См. также

- Более 9000 видео на **Ютубе**. Армия США **доставляет**.
- **Ручной рельсотрон**.
- Таки **Относительно ручной самодельный рельсотрон**.
- **Ещё один — не ручной, но самодельный**.
- **Инструкция по сборке гаусс-гана для криворуких**.
- **Форум гаусс-клуба**.
- **Мисака Микото — цундере** с позывным «Railgun». Фирменная подача героини — высокохудожественно, грациозно взять из кармана монетку, слегка напрячь свои экстрасенсорные способности и щелбанчиком послать эту монетку в полёт, создавая расхерачивающий всё что угодно на своём пути **луч любви**. Кроме ГГ. **Инфа 100%**.

Лазеры

Лазер (*англ.* laser, сокр. от *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation*, что в переводе на **расово** русский означает «усиление света в результате вынужденного испускания излучения»). По-русски этот девайс в своё время назывался «квантовый генератор когерентных электромагнитных волн в видимом диапазоне спектра», проще —

«квантовый генератор оптического излучения», но вышло так, как вышло, сейчас лазером называют любое устройство, создающее когерентное излучение.

Принцип действия

В простейшем случае — это многократно усиленный луч света, пропущенный через активную среду, ограниченную системой зеркал-резонаторов. Основной работы лазера является вынужденная эмиссия — пролетающий мимо возбужденного атома фотон вызывает излучение другого такого же фотона, с тем же направлением и фазой, а частота у них совпадает по определению. В результате чего получается практически не расходящийся (угол расхождения чё-то примерно 10^{-14} градусов) луч электромагнитного излучения (необязательно света, это может быть и УФ, и ИК, и даже микроволновое излучение у мазера), переносящий всю мощность в очень маленькую площадь на мишени.

В играх, как правило, представляет собой вундервафлю, стреляющую красными (реже оранжевыми, желтыми, зелеными и т. д. по спектру) лучами. В результате попадания цель отлетает на n-е количество метров/разрезается на части/прожигается невъезженных размеров дырень (нужное подчеркнуть). Важный факт: в играх выстрел из лазера можно отследить человеческим глазом, что IRL в принципе невозможно за счет скорости распространения луча (для тех кто не в курсе: скорость света равна 299 792 458 м/с в вакууме, в газовых и жидкостных средах — немного меньше) и его однонаправленности (без дополнительных ухищрений вроде тумана, луч можно увидеть лишь в точке, в которую он попал. Ну и в точке, из которой он вышел, хуле, только это будет последнее, что увидит небооруженный глаз). Некоторые игровые лазеры таки стреляют лучом сразу до цели, однако всё равно их видно, значит не труЪ. Впрочем, зелёные лазерные «указки» от 100 мВт (на самом деле резаки пластиковых пакетов и выпиливатели зрения) IRL дают очень даже видимый луч во вполне чистом воздухе. Плюс лазеры высокой мощности, особенно в УФ диапазоне, вызывают ионизацию и свечение самого воздуха, но правда цвет свечения от цвета лазера в этом случае не зависит. Что уж говорить про девайсы боевой мощности. Другое дело, что IRL девайсы таких мощностей как правило инфракрасные. В сериале [Вавилон-5](#) лазеры были вполне труЪ: луча не видно (только в месте попадания), летит мгновенно.

IRL

В реале лазерное оружие в том виде, в каком его представляют в фильмах и играх, не существует. Причин этому несколько, но, пожалуй, самая главная — это отсутствие очень мощного и в тот же момент очень компактного устройства питания (как и для любого энергетического оружия). Впрочем, данная тема в игрушках частично раскрывается — при всей мощности и вундервафельности лазерганов для их широкого использования вечно не хватает батареек (или другого вида зарядов к энергетическому оружию), которые пожираются с удручающей скоростью, а встречаются редко.

Во-вторых, с наращиванием мощности на километровые расстояния лучик начинает всё активнее взаимодействовать с воздухом на предмет ионизации одного вплоть до состояния плазмы — а это чревато ударом молнии в установку, не говоря уж о том, что о радиосвязи и вообще электронике придётся забыть — хороша подлянка себе же, да? Ну, и энергия тратится вхолостую.

Кроме того, луч света такой мощности имеет свойства, категорически несовместимые с боевым применением: рассеивание и непредсказуемый «рикошет» в сколь бы то ни было полевых условиях (даже от воздуха, если есть перепад температур); требует идеальной чистоты «дула»; удручающий КПД; хрупкость и малая ремонтнопригодность большинства конструкций. Что не мешает применять их для резки металлов в промышленности. Возможно это про тот самый самолёт... Военные мобильные разработки позволяют подавать мощность от 1 кВт, что всё равно мало для резки дредноутов. Для уменьшения рассеиваемости луча на больших дистанциях сделали такой «ход конём» — изучили среду применения лазера, воздух (то, в чём он собственно рассеивается). Вся фишка в составе атмосферы (содержание азота, кислорода и пр.) Рассеивание луча



Boeing 747-400F с лазерной пушкой. Фрейд и Юнг обнимаются и плачут, глядя на его вид



Вундервафельный лазерный шушпанцер советского производства. Никому нахуй не нужный

Amazing Lasers! - New 007 Laser Weapon - Revealed!

Ташемта, каждый, кому не жалко своего DVD-привода, может занять себе лазерган [REAL homemade Pulse Laser Gun ! in HIGH SPEED !](#) Лазерный фен на продажу за \$ [Laser Weapon System \(LaWS\)](#) Лазер сбивает беспилотник

лазера в атмосфере в инфракрасном диапазоне меньше, чем в видимом и УФ. Собрали лазеры с инфракрасным диапазоном, получили больше мощности на большем расстоянии, и к тому же луч невидимый (чему военные рады).

Был у америкосов проект самолета, несущего на себе установку для уничтожения ракет на основе химического лазера. С 2007 года запланированы первые испытания этой вундервафли. Проектная дальность действия около 600 км для жижи, 300 км — для твердотопливных, мощность — 3 МВт, чтобы жечь небронированные цели пачками, йод и кислород — тоннами. В силу невысокой дальности (которую в атмосфере крайне сложно увеличить), было пригодно только против папуасов без развитой системы ПВО. Хотя разработчики и хотели кушать, всё-таки к 2012 самолетик отправили на слом. Корабельные варианты, правда, всё ещё разрабатывают, и надо-таки сказать, что неожиданно успешно. На корабле, оно места всякого побольше чем на самолете, энергию для работы щедро поставляют корабельные машины, а охладителя вокруг целый мировой океан. Для выпила всякой мелочи вроде БПЛА и кукурузников с любителями самовыпилиться обо что-нибудь — самое оно, учитывая что выстрел лазера на электрическом питании стоит гроши, а зенитная ракета для той же цели — килобаксы. Еще работают над противопехотным вертолетным вариантом.

К слову сказать, советский аналог испытывал лазер, который должен быть установлен на военном спутнике «Скиф», чей массогабаритный макет утоп при первом запуске «Энергии», а в космосе из-за отсутствия атмосферы дальность действия нарастить проще. Но в целом, использование лазеров в военной промышленности ограничивается лазерными прицелами, целеуказателями, дальномерами, устройствами для обнаружения снайперов etc. В общем, подводя итог, IRL лазерное оружие ещё только-только делает первые шаги. До возможности пострелять из лазерного пистолета еще о-о-очень далеко (ну это для широких слоев населения, а для космонавтов заботливое правительство уже давно выпустило «индивидуальное лазерное оружие самообороны космонавта», и даже с патрощками, и дальностью боя до 20 метров, а еще гуглим СЛК 1К17 «Сжатие»).

Важное исключение — использование лазера для ослепления противника (что, кстати говоря, запрещено Женевской конвенцией). Тут даже современных гражданских (!) модулей, доступных, умеренно дорогих и визуально похожих на указки/фонарики, хватит, чтобы одним точным попаданием лишит зрение раз и навсегда. На практике почти не применяется, так как оснований для применения такого оружия нужно, как правило, не меньше, чем для применения огнестрела[1]. С другой стороны, образцы (чаще, правда, шокирующие, чем перманентно ослепляющие) всё же существуют и стоят на вооружении некоторых спецподразделений.

Кстати, опыты с мегаваттными лазерами показали, что максимум (!), на что они способны — ослепить или сильно толкнуть (как удар кулаком), за счёт испарения верхних слоёв кожи. Человек на 75% состоит из воды. Это чудовищно теплоёмкая субстанция. Заманешься её испарять... То есть лазеров, способных, как в кино, красиво перерезать человека пополам, нету и быть не может, даже если решить все перечисленные проблемы.

Встречается в играх

- Сложно назвать НФ-игру, где не было бы лазера/бластера/фазера/и т. п.

Плазмаганы

- Plasmagun — низкотемпературная плазма, частично ионизированный газ. Температура от примерно 1000 градусов Цельсия(цеизевая плазма) до 1 000 000 градусов его же.
- Fusiongun — высокотемпературная плазма, полностью ионизированный газ, в котором может протекать термоядерный синтез. Температура - от 1 000 000 градусов Цельсия(ну или Кельвина, при таких цифрах не важно плюс или минус 273).



Стелс-пихот с плазмаганом

Plasmagun

Они же турбоплазмаганы, плазменные винтовки, пистолеты, реже гранаты. Низкотемпературная плазма встречается везде: от обыкновенной спички до плазменных телевизоров. А упомянутый рейлган может быть модифицирован в плазмаган — при стрельбе куском меди (и любых сверхпроводников) она вылетит в виде плазмы. Правда, такая плазма рассасывается очень быстро, так что в идеале лучше стрелять искusstвенной шаровой молнией. Но тем не менее и в кустарных условиях можно изготовить рельсу, являющуюся плазмаганом. То есть может и впрямь стрелять плазмой, но только лишь в упор. А для серьёзной стрельбы необходимо как-то решить проблему быстрого рассеивания плазмы (то есть её стабильного удержания на снаряде).

Встречается в играх:

- DooM
- Quake
- Fallout (Плазменные винтовки, пистолеты, пулеметы, гранаты, мины...)
- Crusader: No Remorse/No Regret (эти две игры вообще настоящие кладези вундервафлей)

- [Deus Ex](#)
- [Unreal Tournament](#)
- [X-COM](#)
- Halo — тут как раз почти все враги вооружены плазменными пистолетами, автоматами и винтовками; плазма используется звездолетами, танками и всеми остальными средствами передвижения; нередко юзаются плазменные гранаты
- [AvP](#), [AvP2](#) (в одноим. фильмах тоже), [AvP \(2010\)](#) — крепится на наплечной турели у [Хищников](#).
- [Warhammer](#)
- Ex Machina — тысячи их!
- [Dead Space](#) - плазменный резак некроморфы хорошо запомнили

Fusiongun

Оружие, принцип действия которого основан на высокотемпературной характеристике плазмы (говоря это, мы подразумеваем именно горячую плазму, абстрагируясь от все остальных её «тепловых» разновидностей).

Принцип действия

Итак, плазма — четвёртое агрегатное состояние вещества в нашей вселенной, самое распространённое. Представляет из себя ионизированный газ. Но не всякий ионизированный газ — плазма. Плазма должна обладать ещё некоторыми свойствами, приводить и, паче того, разъяснять которые смысла не имеет, поскольку [школота](#) всё равно не поймёт. Кому интересно — [спросите у Вики](#).

Мощными электромагнитными полями газ одновременно ионизируется и нагревается (вспомните принцип работы микроволновки), после чего этим же электромагнитным полем разгоняется до достаточно высоких скоростей. Для защиты ствола от перегрева, поскольку температура плазмы — дохуя кельвинов (можно хоть более 9 миллионов), используется всё то же пресловутое электромагнитное поле (автор скромно полагает, что U-образная ловушка). Скорее всего будет некая фигуринка с катушками по принципу coilgun или циклотрона (синхрофазотрона). После попадания цель под действием температуры взрывается к ёбаной матери (мгновенная передача огромных объёмов энергии, аналогично лазеру).

IRL

копипаста с [уг.py](#): В реале создание плазмагана невозможно. Причин много:

1. В земных условиях горячая плазма существовать попросту не может (точнее может, но только очень непродолжительное время и с очень большим геморроем для ученых, которые её добывают). Однако если учесть, что шаровая молния состоит таки из плазмы, то снаряд может держаться довольно продолжительное время — несколько часов. Другое дело, что механизм, который поддерживает ШМ «на плаву», пока что неизвестен.
2. Такого источника энергии, который осуществлял бы всё это, не то, что не существует, его скорее всего и создать-то невозможно.
3. Несмотря на магнитную ловушку, температура всё равно испаряла бы ствол в доли секунды (и самого стрелка, к слову, тоже). Ловушка должна быть не слабее снаряда.
4. Даже если допустить возможность ловушки, которая полностью бы сдерживала энергию, от светового излучения стрелка всё равно ничего не спасёт (может, стрельба из укрытия?)
5. Для создания адекватных количеств горячей плазмы на Земле и ее удержания строят специальные установки, которые весят over9000 кг и жрут over90000 киловаттчас электричества. Перспектива миниатюризации таких установочек до масштабов заплечной стрелялки в некоторой степени туманна.

И т. д. и т. п. В общем, перспектива пострелять из плазмагана ещё очень и очень далека. Максимум, на что приходится рассчитывать с участием горячей плазмы, это [управляемый термоядерный синтез \(алсо\)](#). Есть, правда, ещё и [Гаубица "Касаба"](#), но она одноразовая и с накачкой ядерным взрывом.

Встречается в играх:

- [Дум](#) — если расшифровывать BFG как «Big Fusion Gun» и учитывать их общий с плазмаганом боеприпас, в котором 1 мегавыстрел из царь-пушки равен 40 маленьким злым звёздочкам.
- [Квака](#), встречается под тем же названием.
- [X-COM](#)
- [Warhammer 40K](#) (оружие аспекта Огненных Драконов эльдар и мельтаганы Империи/Хаоса/фьюжнганы тау)
- Подобная вещь встречается в Submarine Titans как мощнейшая после ядерной бомбы вундервафля Белых Акул: в виде подлодки "Терминатор" и в виде оборонительного сооружения.
- Зачетная игруха Descent для своего 1995 года могла похвастаться полностью трехмерной графикой и возможностью распылять корабли противников при помощи внушительного арсенала, одним из самых мощных оружий было Fusion Cannon
- Earth 2150 - есть в арсенале у рыцарей демократии в стандартном и тяжелом варианте. Неплохо снимает щиты вражеской техники, но против брони не очень хорош, в отличие от советско-евразийского лазера, который мгновенно уничтожает любого врага без щитов. Последние могут в кампании украсть у амеров НЛО, выданный чуть менее чем полностью из «Дня Независимости»,

который наносит тонны дамага. И в отличие от него же из фильма, он абсолютно беспомощен против авиации.

Teslagun

Принцип действия

Разнообразные варианты поражения цели высоковольтным разрядом (по типу молнии). Ибо это красиво, зрелищно и опасно выглядит. Обычно поражает всё что угодно вплоть до танков (а в Red Alert так вообще танки поражает особенно здорово) и зданий. Алсо, может использоваться и против живой силы противника (шафт из Кваки, пушка Теслы в RTCW или вундервафля, являвшаяся ручным оружием в Матрице)

IRL

Основная статья: [Тесла](#)

Представляет из себя вполне себе мирное устройства для исследования высоких напряжений. Зовётся сие чудо [трансформатором Теслы](#) и является разновидностью испытательных трансформаторов. Выходное напряжение трансформатора Теслы может достигать нескольких миллионов вольт. Это напряжение в резонансной частоте способно создавать внушительные электрические разряды в воздухе, которые могут иметь многометровую длину. Эти явления настолько пиздато выглядят, что трансформатор Теслы используется как декоративное изделие, а ютуб завален роликами с демонстрацией его работы.

Во время работы катушка Теслы создаёт красивые эффекты, связанные с образованием различных видов газовых разрядов:

1. Стримерного типа, или просто [стримеры](#) (не путать со стримером, что на магнитной ленте, а также с тем, кто вам на Твиче Дотку транслирует), — тускло светящиеся тонкие разветвлённые каналы, которые содержат ионизированные атомы газа и отщеплённые от них свободные электроны. Протекает от основной шароёбины (или от наиболее острых, искривлённых ВВ-частей) прямо в воздух, не уходя в землю, так как заряд равномерно стекает с поверхности разряда через воздух в землю. Стример — это, по сути дела, видимая ионизация воздуха (свечение ионов), создаваемая ВВ-полем трансформатора.
2. Искровой разряд. Произрастает оттуда же, откуда и стример, и бьёт непосредственно в землю или в заземлённый предмет. Представляет собой пучок ярких, быстро исчезающих или сменяющих друг друга нитевидных, часто сильно разветвлённых полосок — искровых каналов. ТВН-куны обычно его не выделяют и относят к типу стримерных, так как принципиальной разницы между ними нет.
3. Коронный разряд — свечение ионов воздуха в электрическом поле высокого напряжения. Создаёт [красивое](#) голубоватое свечение вокруг ВВ-частей конструкции с сильной кривизной поверхности.
4. Скользящий разряд — возникает на границах двух сред (например, воздуха и изоляции). Похож по виду на коронный, но является полноценным искровым разрядом.
5. Дуговой разряд — образуется в случае особенного настроения экспериментаторов, когда им хочется чем-нибудь потыкать в катушку и посмотреть что будет. [Just for the lulz](#). Обычно является последним в жизни трансформатора Теслы и/или экспериментатора.

Работа резонансного трансформатора сопровождается характерным электрическим треском. И некоторые умудряются использовать это на дискотеках для создания соответствующих эффектов. Для создания похожих визуальных эффектов вместо трансформатора Теслы иногда используют [генератор Ван де Граафа](#) и т. н. [аппарат Дарсонваля](#). А ещё её любят использовать в BDSM-забавах и прочем хентае, так как это относительно безопасно.

Алсо



[ГИН](#), ловко маскирующийся под Tesla Coil [Новосибирск](#), стенд СибНИИЭ



Теслаган обыкновенный



Теслаган [Стива Варда](#) в действии



Теслаган в естественной среде обитания

Изредка встречаются образцы, этикие электрические транквилизаторы, тазеры, по-русски называющиеся электрошокерами (Taser — это одна из фирм-производителей сего девайса. Аналогично тому же ксероксу). Имеют две пары электродов: рабочую (ею надо тыкать в хомячка) и разрядную (для того чтобы прибор не пострадал, когда ты не попал в хомячка). Это вполне применяется IRL. В Пендосии полиция применяет электрошокеры дистанционные. Принцип простой: пороховым или пневмопатроном из катриджа выстреливаются иглы с проводами и втыкаются в хомячка. Далее всё как у родных нестреляющих шокеров. Встречаются не только в Пиндостане, но и в Этой Стране, можно найти даже на ВДНХ. Сейчас в Пендосии идут нехилые споры насчёт правомерности его использования, ибо хомячки дохнут часто. А всё потому, что сопротивление человеческого тела под веществами гораздо меньше, чем у нормального, а желания познакомиться с электрошокером гораздо выше. А пока тазеры X26 входят в стандартное снаряжение для америкосовских копов, наравне с [коротковолном](#) и [демократизатором](#). Впрочем, в Этой Стране можно невозбранно приобрести такую пукалку мощностью до 3 Вт (Дж/с) (для серых братьев — до 10 Вт). Однако следует заметить, что реальный эффект от электрошокера обычно наблюдается при мощности 15 Вт и более, но тут же повышается и вероятность откинуть коньки попавшему под разряд хомячку.



Электрошокер. Разряд между разрядными электродами

Также имеются сведения о том, что японские милитаристы использовали танк с высоковольтным электрогенератором для вывода из строя вражеских средства связи и поджаривания связистов противника. [Пруф](#).

В теории создание православного тесла-гана возможно по принципу того же электрошокера, если для создания токопроводящего канала вместо проводов использовать 2 ионизирующих воздух лазерных луча и по полученным каналам пускать ток. Такой подход очень органично сочетает абсолютно все недостатки и лазерного и электрошокерного оружия: стрелять можно только с близкого расстояния, только сквозь чистый воздух (легко блокируется банальной дымовой завесой), при достаточно высокой влажности (например в дождь) есть неиллюзорная возможность коротнуть заряд на самого себя, и в конце концов цель таки должна хоть как-то проводить ток. Да и выглядеть это будет не как красивая извивающаяся молния, а как пара китайских лазерных указок.

Встречается в играх:

- [Fallout](#) (во втором — импульсное ружье HL42 и пистоля HL32, в первой и второй — [пасхальный бластер чужих](#), в третьем — натуральная тесла-пушка)
- [Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth](#) — энергетическое оружие Йит, подбираемое протагонистом в финальной локации игры. Боеприпас бесконечен, убойная мощь огромна, но есть нюанс — если передержать кнопку заряда, оружие перегревается, даёт сбой и не может стрелять ровно столько, сколько потребуется вражинам на деление героя на ноль.
- [Халфа](#) — электротаракан в [Opposing Force](#), мгновенно убивающий при выстреле под водой; в HL2 под конец игры гравипушка (см. ниже) начинает гальванизировать и испарять врагов.
- [Blood](#)
- [Resident Evil 2](#) (электропушка «[Umbrella Incorporated Spark Shot](#)», доступна при игре за Клэр)
- [Silent Hill III](#) — причём в одном из [переводов](#) носит гордое название «пука с глушителем»
- [Unreal Tournament 2003](#) (Lightning Gun)
- [Red Faction: Guerrilla](#) — электродуговой сварочный аппарат выносит злых СОЗовцев десятками за одну обойму, заставляя их к тому же прикольно визжать. Также с ним очень удобно [захватывать транспорт](#)
- [GTA 2](#) — мощное оружие, бьющее по площадям. Можно [устроить массовые убийства](#) во славу Теслы!
- [Infamous 1, 2](#) — ГГ представляет из себя ходячий трансформатор, способный кидаться шаровыми молниями, резать врагов электросаблями, ставить элетроциты и изображать из себя Tesla coil... И всё это одновременно!
- [Enslaved: Odyssey to the West](#) — часть врагов-роботов умеет стрелять электроразрядами, а при особом выпиливании шибает ЭМ-волной по всему в округе.
- [Hexen 2](#) — самое мощное оружие персонажа Demoness, добавляемого аддоном [Portal of Praevus](#)
- [Mass Effect](#) (дуговой излучатель)
- [Earth 2150](#) — расовая линейка оружия лунатиков, от мелкого разрядника до тяжёлой уберпушки. Самое мощное оружие ближнего боя, пара 2-башенных танков, полностью уфаршированных сабжем, выжигают любой затанкованный шушпанцер максимум с 2 залпов.
- [Killzone 2](#) — генератор электрического пиздеца, заряжающийся фактически из воздуха (не шучу, опустевшие энергокапсулы заполняются через поебень, уставившуюся в небо планетки Хелган). Алсо, встречается в третьей части у особо злобных противников, но неподбираем, ибо у гг в этот момент появляется BFG-пародия (о ней далее).
- [Quake](#) — Как говорится, слона-то я и не приметил. На кнопке под номером 8 (номер 6 в [Quake 3](#)) что было? Правильно, [Lightning Gun](#), он же [Thunderbolt](#).
- [Metal Gear Solid 3](#) — полковник Волгин. Был способен генерировать/пропускать заряд овер 9000 вольт. Имел характерное прозвище [Thunderbolt](#). Пытал людей гильзами. Был ахтунгом. Сдох от перегрева.
- [Red Alert 1,2,3](#) же!

- [Return To Castle Wolfenstein, Wolfenstein 2009](#) — секретное оружие Вермахта, стреляющее непонятно по какой траектории.
- [Painkiller](#) — Не что иное, как гибрид Teslagun'a и сюрикеномёта. Хочешь шпарь дугой, хочешь — сюрикенами и не забудь про комбо, враги его любят.
- [Battlefield Hardline](#) — самый обычный Taser X26.
- [Skyrim](#) — заклинания Искры, Молния и Цепная молния. Первое слабо бьёт непрерывным дуговым разрядом, второе бьёт разовым разрядом посильней, третье — ещё и перекидывается с цели на цель. На напарников тоже, да. Есть ещё вариации других спеллов, [но](#).

Гравипушка

Принцип действия

Drag & Drop. Всё просто. В принципе, физически не очень понятен, поскольку что такое гравитационное поле и как им управлять, никто не знает. В общем, оставим эту маленькую несостыковочку на совести у разработчиков игр. А ещё все забывают про третий закон Ньютона: сила действия равна силе противодействия (школьная версия). Таким образом, выстреливший тушкой комбайна должен сам размазаться по ближайшей стене. (Следует отметить, что полёт воображения старого инженера можно оправдать некими стабилизаторами, ведь если можно посредством манипуляций с гравитационным полем пнуть объект, то можно же посредством этих манипуляций с затратой энергии и компенсировать ответный импульс, включите воображение, в конце концов! Можно также предположить, что объект не пинается, а прямо перед ним на короткое время создается поле притяжения, которое этот предмет тянет на себя, а потом исчезает.) В моду ввёл Half-Life 2. В Халфе гравипушка называется «zero-point energy field manipulator», что таки позволяет понять в общих чертах её [принцип действия](#). После этого нет-нет, да и встретится где-нибудь в той или иной ипостаси, и даже для Doom 2 был сделан wad с гравипушкой.



Half-Life 2 Gravity Gun v1.2

Штуkenция вносит значительное разнообразие в геймплей. Право, можно с уверенностью заявить, что сюжет HL2 крутится не вокруг немого очкарика, а вокруг этой пушки — без неё это был бы просто римейк первой Халфы. С тех пор эта пушка становится палочкой-выручалочкой в те моменты, когда в новомодном FPS зашкаливает количества копиясты, но для того, чтобы продукт не посчитали за окончательный плагиат, не хватает небольшой изюминки (тоже скопипащенной), которая отвлечёт от остального пиздеца.

Основная статья: [Half-Life](#)

IRL

Основная статья: [Девид Блейн](#)

Встречается в играх:

- Зато внезапно... в [Oblivion](#) в виде кривоногого спелла «Телекинез» и посохов с этим спеллом.
- Не менее внезапно в той же ипостаси — в [Dark Messiah](#).
- [Skyforge](#) — запилен ажно целый класс: Кинетик. Гравитацией он управляет (и уничтожает ею же) с помощью нанотехнологичных гравиперчаток. Боевка этого класса интересна: перчатками он либо поднимает противника и убивает [об стену](#), либо же создаёт такую прижимную силу (эдак в 20 — 75 G), просто раздавливая и сминая неприятеля. [Win](#).
- [Warhammer 40K](#) — продукт орочьей инженерной мысли для избиения танков другими танками.
- [Master of Orion](#)
- [Singularity](#). Там это лишь одна из функций эпичненькой [вундервафли](#), доставшейся ГГ от ~~мирного советского учёного~~ [сумрачного гения](#).
- [Bioshock](#) — Жрет ЕВУ. В общем-то притягиваешь бесплатно (труп, например, для обыска), а за бросок придётся платить
- [Saints Row: The Third](#) — нанотехнологичная вундервафля, стреляющая в упор звуковой волной. Раскидывает в стороны всё, что не прибито к полу, а при полном заряде оставляет от врагов сочное гуро.
- [Sonic the Hedgehog '06](#) — ёж-телекинетик из будущего Сильвер (с формой лобовых иголок, похожей на марихуану) обладает аналогичными гравипушке свойствам — притягивать к себе и швырять практически все неприхуяренные объекты, в том числе вражеские фаерболы и ракеты, да и самих гадов впрочем тоже.
- [Turok Evolution 2](#) — и швыряет, и притягивает, причём при попадании в окружающие предметы врагу



Да, это они — боевые [нанотехнологии](#)...

- наносятся ужасные повреждения вплоть до превращения в гуляш.
- **Dead Space** — модуль «кинезис». Полностью слизанная гравипушка, встроенная в перчатку.
 - **DooM 3: Resurrection of Evil** — т. н. «Гравихват», копирующий аналог из HL2 почти полностью, разве что скин запилили свой. Учитывая изначально никакую приспособленность интерьеров комплекса UAC забавам с физикой, пригождается разве что для убийства летающих черепах да ловли фаерболлов.
 - **Red Faction Armagedon** - тамошний аналог Гравипушки вкупе с тотальной разрушаемостью позволяет творить ад и вакханалию в пределах видимости. Принцип действия примерно такой - выстреливаем пушкой "передатчик", например, в тело жертвы/каменюку/часть здания/арматурину (нужное подчеркнуть) и после выстреливаем пушкой "приёмник" на другой из выше обозначенных предметов. Жертва/кусок здания/каменюка/арматурина, прикрепленные "передатчиком" с пердежом, свистом и истошными криками устремится в сторону "приёмника", раздалбывая абсолютно всё на своём пути. Итог - куча лулзов с девайса и его "экспериментов". **Я гарантирую это**
 - many more to come...

BFG 9000

BFG 9000 — это оружие, впервые появившееся в игре **Doom**. Было разработано на Марсе корпорацией UAC. Имеет несколько вариантов расшифровки:

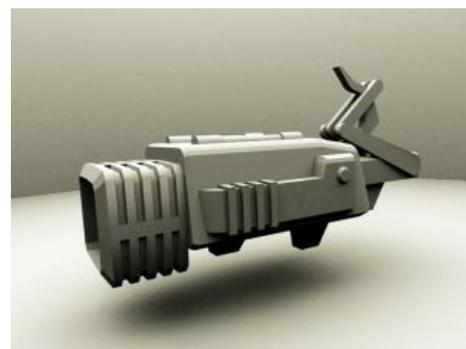
- **Bio-Force Gun** — так разработчики «официально» расшифровывают аббревиатуру.
- **Blast Field Generator** — второе «официальное» название.
- **Big Freakin' Gun** — третье официальное название, из **Doom**
- **Big Fucking Gun** — на самом деле подразумевается именно эта расшифровка.
- **Bug fragging Gun** — в **Doom 3** выстрел из BFG любил задевать ебучих-злобучих тварей лазером, так собиралось много фрагов
- **Большая Ебучая Пушка 9000** — любительский перевод позапрошлого пункта.
- **Большое Финишное Глушило** — перевод из **фильма «Doom»**.
- **Охуенно Здоровая Пушка** — художественный перевод *третьего* пункта.
- **Большой Фекальный Говномёт** — это название взялось из-за локального мема русского Дум-комьюнити, когда игрока разрывает от урона в мясо при многократном превышении урона, и говорилась фраза «V GAVNO NAN!!! %))))»). «Говном» это назвали из-за: а) смачного звука при разрывании; б) количества говна, превышавшего все допустимые нормы.

Принцип действия

Огромная вундервафля с высокотехнологичным видом. Стреляет зелёной хуитой, которая выпиливает всё живое в радиусе более 9000 миллиметров. С пары-тройки выстрелов убивает даже кибердемона. Копирайт idовцев. Все остальные разрабы спешно перекрашивают скопипащенные текстуры и придумывают новое название. Обычные впечатления от применения:



Вот такая вот древняя вундервафля



Детальный вариант

1. Зашёл в комнату — там легион демонов распивает Ягу, стреляет сиги, жрёт семки и ваще ведёт себя вызывающе.
2. Нажал гашетку.
3. Подождал, пока пушка накачалась.
4. Увидел, как из неё вылетело что-то жуткое, зелёное и светящееся.
5. Насрал кирпичей, спрятался за **ниж** стенку.
6. Вопли, предсмертные хрипы.
7. Выглянул — никого нет, и стены теперь выкрашены приятным смачно-розовым цветом.
8. ??????
9. **PROFIT**

Относится к тому самому 0,01%. Почему бывает что враг в охуенной дали разлетается на куски, а почти стоящий в упор остаётся цел? Как в первом doom'e **папки** убивают врага за стеной, а **нуб** стреляет и ничего? Если ты, дружок, хорошенько погуглишь, то сможешь потом прикидываться умным на игровых говнофорумах или понтоваться перед **друзьями** (если они хоть раз видели **Doom**, конечно).

IRL

Скорее Двач воскреснет. Шутка. На самом деле, власти скрывают, но именно **БФГ** было одним из орудий Путена при выпиливании Юкоса.

Встречается в играх:

- **Дум** (во втором невозбранно выпиливало целые залы демонических отродий, в то время как в третьем враги подкрадывались в количестве не более 3 штук одновременно, из-за чего применялось в основном против больших и злых хеллнайтов)
- Во второй **Кваке**. В третьей это ружьё хоть и называется BFG10k, но по сути — просто плазмаган-переросток. В четвертой почему-то переименовано в «генератор чёрных дыр».
- В **Rage**, тоже игре от id. Под конец игры дают многостволку, у которой 2-й тип зарядов — это BFG-заряды. И стреляет так же, только выстрел синий. Также боезапас для энергопушки на колымаге выглядит, как оный из **Doom 3**.
- В **Sacred** («Князь тьмы» внезапно) у блондинки-серафимочки есть заклинание «BFG», которое организует у этой самой дивной девы в руках некое копыцецо, стреляющее большими сине-зелёными шарами. Убойная сила вполне неплохая, однако из-за медлительности тактику боя с учётом этого заклинания выбирают только сакредоманы-камикадзе.
- Опять же **Wolfenstein**. В игре позорно переименовано в «ляйхенфауст». А во вселенной **Wolfenstein: The New Colossus** есть "Убергеввер" - вундервафлю с **секретной базы нацистов на Венере**, создающую испепеляющий всё энергетический шар, что даёт фанатам игры строить теорию со связью этой игры с **Doom 2016**.
- В нескольких модах **Total Annihilation**. Кореанская пушка B.F.G. Стреляет антиматериальной сферой практически куда угодно на карте. При улучшении даёт очередь из трёх залпов, что сказывается на психическом состоянии оппонента.
- В **Half-Life: Opposing Force**. Помимо выпиливания всей находящейся в зоне поражения живности, в определённый момент игры может перебрасывать игрока в Зен.
- В **Half-Life 2** есть не то чтобы BFG, но пушка с похожим принципом действия. По сути, альтернативная атака импульсной винтовки. После секундного ожидания выстреливается небольшой, но быстрый энергошарик, приводящий к таким **невосполнимым увечьям, как полная аннигиляция** и способный быстро уменьшить население небольшой комнаты почти полностью.
- **Unreal**. В нескольких частях **Unreal Tournament — Redeemer**, вполне big и очень даже fucking (на ракете написано «adios!», что кагбэ намекает). На последнем уровне **Unreal II** в неравном бою добывается оторванная лапа **Tosc**, стреляющая компактными чёрными дырами. В **Unreal Tournament 3** — аналогия из первой части, с переделанным внешним видом.
- В **Dark Forces 2** была «вибровинтовка», выпиливающая несколько врагов за раз.
- **Area51** — самая мощная инопланетная пушка хоть и имеет другое название, но от оригинала отличается только цветом выстрела. Очень полезная, но обычно не заряженная по причине хронического отсутствия патронов к ней.
- В **Command & Conquer 2: Tiberian Sun** — основное оружие киборга-коммандо Братства Нод. Всё канонично: зелёный шар, который даёт мощный взрыв и убивает большую часть юнитов одним, максимум двумя попаданиями. Фейл в слишком маленьком радиусе взрыва.
- В **Killzone 3**. Большая, тяжёлая. Стреляет зелёным.
- В мультфильме **ReBoot** в 11 серии 1 сезона встречается BFG, в значении: Big Fancy Guitar.
- Считается, что в онлайн-игре **League of Legends** предмет **BF Sword** является ссылкой именно к этому девайсу.
- И ещё кое-где в виде пасхалок

Анонимус так же утверждает, что когда был еще школьником, спрашивал взрослых дядь, стреляли ли те в армии из BFG.

В суровом биохимическом матане БФГ — 2,3-бисфосфоглицерат. Он не стоил бы упоминания здесь, если бы не его забавное действие. Образуюсь в условиях недостатка кислорода при его интенсивном употреблении (при длительных нагрузках), он связывается с гемоглобином, *уменьшая* его сродство к кислороду. В результате последний *легче* отлепляется от эритроцитов и быстрее и больше диффундирует в ткани, «дожигая» молочную кислоту, вызывающую усталость и боль. В мышцах восстанавливается нормальное окисление, что известно как **эффект «второго дыхания»**.

Алсо, существует **понифагская благотворительная** организация «**Bronies for good**». А вообще, **w:BFG** — это очередной акроним, на который **как всегда**.

Переносной Генератор Большого Пиздеца

Что-то большое, пиздатое (или маленькое и изящное), что сложно найти. А может и вовсе можно получить лишь читами (набрав в консоли *impulse 666*). На цифровой клавиатуре имеет самый последний номер. А может и не номер — номеров не хватило и ей присвоили символ «слэша». Зарядов на эту пушку мало, и хранят её до очередного босса. Её мощь настолько ужасна, что может неиллюзорно выпилить даже самого игрока. Во всей игровой вселенной её либо страшатся все (и ежеминутно пересказывают последствия её применения), либо она появляется из ниоткуда и никто о ней слыхом не слыхивал.

Принцип действия

Фактор поражения обычно сводится к генерации миниатюрной чёрной дыры, гравитационной аномалии или делению множению



Кошерный пример использования

всего на ноль. Может открыть портал в какой-нибудь Мухосранск (мир Зен, город Хадыженск Краснодарского края или Преисподнюю, например). В особо запущенных случаях это просто большой бабах без уточнения результата. Учитывая страсть разработчиков к эмо-оттенкам в тёмных палитрах, выстрел обычно сопровождается зловеще-синим (видимо, [черенковское свечение](#)) или [пурпурным свечением](#). Раньше для этих целей любили использовать кислотно-зелёный. Иногда, вместо патронов, любит расходовать жизнь (или ещё какой-нибудь полезный параметр) у ГГ. Обычно недостаток патронов бывает только мнимым. Игрок сам навинчивает себе, что для этой самой-мега-пупер-крутой пушки патронов будет с гулькин нос за всю игру. После первого прохождения игры выясняется, что с учётом вынесения всех боссов именно этой пушкой, зарядов хватило бы ещё на полдюжины кровавых бань с участием обычных монстров.

На самом деле, это очередная вариация на тему «что бы нам запихнуть в арсенал такого опустошительного, но не ядрену бомбу и не BFG?». Also, о бомбах [ниже](#).

IRL

Маленькие Чёрные Чемоданчики, неотвязно следующие за несколькими лидерами стран этой планеты, обладают всеми указанными выше качествами, особенно учитывая, что применят их, скорее всего, все сразу.

Встречается в играх:

- **Armed & Dangerous** (большой штопор, втыкаемый в землю и переворачивающий её вверх тормашками. Враги падают вниз, в небо, а ГГ остаётся висеть на ручке штопора)
- **Blood 2** — в виде эгенератора сингулярностей
- **C&C** (в **Repegade** — маячок наведения орбитальной ионной пушки, в третьей части у скринов — корабль-матка, уничтожающий вообще ВСЕ, за счет эффекта передачи урона от юнита/здания к следующему — мощнее любого супероружия, единственная проблема — доставка этого эпического пиздеца к месту применения)
- **Half-Life 2 Episode One** — чёрная дыра, приобретается только с помощью читов.
- **Descent 3** — ракета «Blackshark», которая делает, опять же, черную дыру.
- **Devil May Cry 4** — чумодан неизвестного происхождения (по бэку — демоническая вундервафля ажно с 666 способами использования, жаль, что в игре показано значительно меньше) при полном заряде просто грохается об землю, открывается и озаряет окружающих мягким атомным светом. Что там внутри — одна из загадок, над которой до сих пор бьются фоннаты^[1].
- **MDK 2** (граната, создающая чёрную дыру на месте взрыва)
- **Warhammer 40K — D-Cannon** эльдар выпиливает само пространство в месте попадания в Варп (иногда искривление пространства очень даже заметно). Вортеское оружие имперцев генерирует маленький варп-портал, аналогично Чёрной дыре из других игр (включая непредсказуемое перемещение и уничтожение всего вокруг).
- **Master of Orion (Black Hole Generator** — надо отметить, что чёрная дыра там создавалась не такая уж и миниатюрная)
- **Homeworld 2** — фазовые пушки дредноута Предтеч и Саджуука, разрывающие всё адовыми лучами поноса. Также заслуживает упоминания инфекционный луч Твари из Cataclysm.
- **Space Empires 4/5** изобилует вундервафлями различного масштаба: от небольшой пушки, стреляющей чёрными дырами, которую можно поставить на рядовой кораблик, до бомбы, которая, будучи запущена в звезду, в зависимости от модели превращает всю систему в туманность, скопление астероидов или огромную чёрную дыру (что уж говорить про вполне безобидное заражение всей планеты чумой или даже экстерминатус оной тектонической бомбой)
- Мод CHAOS для Quake 2, далее его продолжение для Unreal Tournament — называется Gravity Vortex, который засасывает всё живое вообще всё (включая аптечки, боеприпасы, оружие, броню и прочие мегахелсы) в довольно-таки большом радиусе и моментально уничтожает. Однако спастись можно, воткнув куда-нибудь Grapple Hook — например в пол или стену. Правильное применение Gravity Vortex — бросить его близ респауна. Особенно при включенном «dmflags 1024» (Force Respawn). Тогда на одной жертве можно было собрать от семи до ~~100500~~ десяти фрагов за одно применение GV. Православно брошенный Gravity Vortex мог привести к немедленному достижению фраглимита (если игроков много). Однако GV засасывал и тиммейтеров, ибо девайсу было начхать зелёными соплями на «dmflags 256» (No Friendly Fire). Also, «Gravity Vortex» — сильнейшее слабительное в Q2, ибо после его применения кирпичи просто-таки некуда было девать!
- **Quake 3 Team Arena** — предмет «Череп», который можно найти на уровне. При активации создаёт быстро расширяющуюся чёрную дыру, уничтожающую всех подряд в большом радиусе. Использувавший выпиливается первым, конечно же. Что интересно, может рвануть и через несколько секунд после смерти обладателя.
- **Quake 4** — Dark Matter Gun, которая заменила православную BFG. Выплёвывает маленькую чёрную дыру, которая летит вперёд и засасывает всё подряд, и через какое-то время взрывается.
- **Unreal Tournament 2004**. Ion Painter (по сути — лазерный целеуказатель, даётся игроку) + Orbital Ion Cannon (ионная пушка, установлена на спутнике). Игрок светит пейнтером в нужную точку, и если захват цели произведён, лазер усиливается, и в точку наведения ебашат 3 (иногда 2, если дело происходит на краю границ игрового пространства) розовых луча со спутника. По эффекту воздействия примерно то же, что и Redeemer (и тоже, сука, одноразовый), только действует быстрее. Но работает, только если цель находится под открытым небом. Есть ещё примерно такой же девайс (Ion Cannon), только он стационарный, помощнее и сам выпускает подобный луч, спутник при этом [не](#)

нужен. Установлен на карте RobotFactory в режиме Assault. Танк «Голиаф» выносится с первого попадания. Алсо, при постепенном раздалбывании ионная пушечка теряет точность.

- Отдельного внимания заслуживает посох Бармаглота из American McGee's Alice, ибо в альтернативном режиме вызывает метеоритный дождь на определенной площади, уничтожающий всё, что оказалось в зоне поражения (как правило, Алису — в первую очередь).
- **Serious Sam** — сурьезная такая бомба. Таскать можно не более 3 штук, но она крайне полезная в серьёзной (даже по тамошним меркам) заварушке.
- Горький-17 (18) — За всю игру встречаются три раза, каждая со своим описанием и принципом действия.
- **Фол 3** — ГЭКК при использовании разбирает всё в приличном радиусе на стройматериалы. А в New Vegas можно найти пистолетик «Алгоритм Евклида», который может испепелить небольшой посёлок. Правда, раз в день и при определённых установках на станции «Гелиос-1».
- Дум 3 опять-таки. Душекуб вполне охуенно уничтожает любого противника и выглядит как хуй знает что.
- **Mass Effect 2** — переносной имитатор ядерного взрыва (25-граммовый снаряд со взрывной начинкой ускоряется в over9000 раз, что даёт эффект большого ба-баха с небольшим грибовидным облачком (см. [рельсотрон](#)). Заряд для одного выстрела приходится копить в течение нескольких миссий, зато, когда/если выстрелит, гарантированно сносит всё в районе попадания (кроме нескольких особо сильных противников, но на высоких уровнях сложности не способен убить даже рядовых врагов). Эпичности добавляет тот факт, что дизайн уровней иногда позволяет промазать даже из этой вундервафли (после чего вырванных игроком кирпичей хватает на домик в деревне). В той же игре имеется другой образец вундервафли. Создаёт подобие черной дыры, аналогичное читерской чёрнодырной пушке из вышеупомянутой HL2E1. Оружие столь же эпично, сколь и бесполезно, так как наносимый массовый урон стремится к нулю.
- **StarCraft 2** — Mothership у протосов. Может временно отправить кучу юнитов отдыхать в другое измерение или мжвячно поджарить всё, что на земле под ним, адовым лучом в стиле «Дня независимости». В демороликах показана возможность создать чёрные дыры, которые засасывают более 9000 бателкрузеров. (На самом деле, черная дыра временная, да и в Heart of the Swarm ее убрали, а луч есть только у одного корабля из компании, которым все равно не дадут порулить)
- Plants vs. Zombies — мегагриб. Является адовой вундервафлей на ряду с кукурузоракетой, вишнебомбой и халапеньо.
- **Battlefield Bad Company 2** — там главный злодей хотел выпилить всю Пиндосию неким прибором, который япошки сделали аж в 1945-м. Пострелять не дадут, зато дадут выпилить к чертям. Так-то.
- Worms Armageddon чуть более чем наполовину наполнен подобными вундервафлями. Среди них — индийская (sic!) атомная бомба, весы правосудия, НЁХ с банальным названием «Армагеддон» и былинный Бетонный Осёл.
- SpaceStation13 — Реактор в котором томится гравитационная сингулярность, если не включить щиты которые не дают ей сбежать, будет GAMEOVER.
- Assassin's Creed: Brotherhood — яблоко Эдема, которое получает ГГ в последней сюжетной миссии, и несёт его в Колизей, попутно изничтожая всех, кто ему мешает (Борджиа); ПКМ — просто убивает врагов (с задержкой увеличивается радиус действия), ЛКМ — враги хуярят друг друга чем попадётся под руку (то же самое с задержкой); расходует жизни ГГ, во время использования нельзя больше ничего взять из инвентаря. От радиуса действия зависит количество потраченных хит-поинтов на «выстрел».
- Magicka — финальный босс кастует убер-спелл «Дыра [Хокинга](#)», всасывающий в себя всё и вся в радиусе действия, а также искривляющий метрику пространства. После его выноса это заклинание выдаётся игроку при повторном прохождении. Может засосать кастующего, но может быть разрушена спеллом отмены быстрого игрока. Также кошерно переданы эффекты, встречающиеся у ЧД ИРЛ.
- Всё вперемешку в разных пропорциях — это пушка класса «Штурмовик» из Skyforge, а именно: штурмовой пулемёт; огнемёт; турель, стреляющая ультразвуковыми ракетами; молниями, etc. А если повернуть пушку задом наперёд, встав в боевую стойку, то оттуда (да, из зада пушки) вылетит... Нет, не птичка, а плазменный энерголуч, выжигающий всё вокруг. Плюс Орбитальный Удар, запрашиваемый сабжем с воздуха, устраивающий Пиздец всему живому в радиусе удара. В итоге: весь арсенал относим сюда, ведь даже в режиме пулемёта эта вундервафля зачищает уже всю локацию. Впрочем, СФ ,показав Штурмовика, Берсерка и Криоманта, уже заставила фалломорфировать всякие там Перфы, JD, Айоны и иже с ними.
- И снова СФ — летающий мини-криогенератор Криоманта, являющийся большой загадкой для игрового (да и не только) сообщества. Ибо из чего и по какой технологии он сделан, не знает даже [Онотол](#)...
- Unreal Tournament — Ацкая ракетная установка Redeemer. Стреляет всего один раз, зато управляемой ракетой, при этом разносит на ура добрую половину локации.
- Star control 2 — Бомба Утвигов, ей надо прикончить босса вместе с сюжетным кораблём.



Вроде, обычная сцена для РПГ, но... Криогенератор подсказывает, нам, что это — Skyforge.

Неведома зверушка

Принцип действия

Название говорит само за себя. Что-то непотребное, живое, жуткое,

чуждое или грэшовое, но каким-то образом зарабатывающее фраги при нажатии на левую кнопку мышки. Это может быть и инопланетный жук с несварением желудка, плюющийся кислотой. Это может быть бобер, которого вы дергаете за яйца, и он аннигилирует всё в зоне достигаемости своих когтей. Какая-либо пушистая зубастая поебень, которую можно кинуть в бедного противника, и она его съест заживо. Действует по принципу «**Антонио! Подъем! Или в тебя собакой кинуть?!!**» после чего эта самая зверушка и кидается/выставляется вперед или ещё как-то активируется (да, может и дергается за яйца).

Обычно появляется после продолжительной пьянки разработов. Допились до белой горячки, привиделась такая хуйня, в приступе энтузиазма её полностью описали и даже накидали скетч. На утро становится жалко выкидывать самый лучший креатив за весь проект — и её оставляют в игре на потеху геймерам.

IRL

Сторожевые собаки, бойцовские псы, питомцы кинологов — всё это в умелых руках дрессировщика (или конченного идиота) может превратиться в машину для убийств. Средневековые ученые, занимавшиеся **селекцией**, явно желали создать что-то, что от природы жаждет привнести в этот мир чуть больше смерти и насилия. Исследования провалились — единственным сносным результатом стала мексиканская порода чихуахуа (или, скажем, **японский хин** — маленькая зубастая смерть хранилась у китайских вельмож в широких рукавах и всегда была готова откусить МПХ ахтунгу, ВНЕЗАПНО решившему анально познакомиться с её хозяином). **Мудрый Хабенский** Итальяшка из былинного фильма «Операция «Святой Януарий» тоже внёс посильную лепту в дело использования непотребным образом живых созданий — приделал к крысе взрывчатку. Во флотах разных стран таким же образом используют дельфинов-диверсантов. Ну а настоящий анонимус определенно сможет найти в интернетах пособия по конвертации обычного домашнего хомячка в настоящее оружие возмездия.

Встречается в:

- Armed & Dangerous — пушка, стреляющая акулами.
- Серия Prototype. Мало того, что главный герой сам является этой зверушкой, так во второй части он может натравливать других зверушек на своих противников.
- Warhammer 40K — сквиги. От маленьких лицеедов до сквигитов размером с многоэтажку. Также Шок Атак Ган, который этих зверушек телепортирует прямо в противника. Иногда — **буквально**. Ну и многие другие зверушки. У тиранидов чуть менее, чем всё оружие стреляет живностью (от микроспор, попадающих и растущих в органах дыхания, или паразита, за секунды прорастающего в противника, до червячков, которые пропиливают его насквозь).
- Arcanum — легендарная собака (истинные фанаты порой приводят доводы в пользу того, что не собака). На средних уровнях раскачки уже способна в одиночку защищать жадного игрока и помогать грабить корованы.
- Space Pirates And Zombies - корабли-зомби (привет, старкрафт), собранные из **внезапно** людей, населены ими же, **только зомбированными**. Существует много видов таких "живых" спейсшипов: от мелкой назойливой мельтешащей хуйни на экране, выпиливающейся с одного залпа из плазменной пушки, до огромной неведомой конструкции (*спойлер*: собранной из старого мазершипа игрока и флагмана местной космической полиции, укомплектована чёрной дырой (sic!)). А типов сей живности всего две: обычные заражённые корабли, которых от незаражённых отличает бафф в виде респавнящегося экипажа и ускоренного восстановления обшивки, и полностью составленные из **био-материала** кораблики, (*спойлер*: (которые на самом деле и являются пришельцами.) плюющиеся едким зелёным говном и откладывающие яйца с себе подобными, из-за которых выпиливание всей нечисти в регионе чаще всего выливается в жуткую, ресурсозатратную в плане времени еблю, состоящую из игры в догонялки с еле живыми и, что более важно, быстро-улепётывающими кусками плоти, успевающими при этом спавнить полчища яиц, что в свою очередь заставляет игрока за десять минут безрезультатной погони высрать ресурсов ещё на один мазершип.

Также имеется в наличии **пушка, стреляющая экипажем**. Даёт возможность взять любого противника на абордаж, даже самих зомби, даже их станции! Yarr!

- BioShock — плазмиды «Осиный рой», который если не обездвигивает противника, то делает его очень уязвимым плюс наносят урон.
- Borderlands — у класса «Охотник» есть ручной ворон, который может отрывать бандитам конечности и приносить хозяину на прокорм и восстановление здоровья.
- Call of Duty: **Modern Warfare** 1, 2, 3. Если в первых двух частях на протагониста направляли овчарок, то в третьей африканские нигры-ополченцы наострились натравливать гиен
- Command & Conquer Red Alert 2, 3 — ультразвуковые дельфины, гипнотизированные мегакальмары, боевые собаки и медведи.
- Devastation — управляемые крысы со взрывчаткой на спине.
- Diablo 2 — любой спелл друида в ветке петов. Плюс он сам может мутировать в нечто рвущее всё вокруг. Алсо, скелеты и големы некроманта.
- Diablo 3 — колдун закидывает противников жабами, пауками, нетопырями и прочей мерзостью.



Чувак знает, как использовать домашних питомцев по назначению

- Dragon Age: Origins — Специализация скаута у разбойника позволяет призывать на подмогу различное зверье, типа волка и медведя. А спец мага-оборотня дает возможность самому превращаться в них.
- DOOM RPG — есть [собака, которую надо держать в руках и кусать ею недругов](#).
- Drakensang Online — если и говорить, то про пушистую, аццки няшную поебень, под названием Шельмец. Это взбесившийся пушистый(!) глазастый (нет, ну реально!) комочек снега, аннигилирующий игрока с помощью когтей(!), лапок(!), быстрых ножек(!!) и острых клыков(!!!!). Водится только на Блэкборге и только в Новолуние.
- Опять [Фол](#) — ампутированный шестой палец ноги, (*спойлер: не убивающий финального босса*). Алсо, можно приладить на руку отрезанную лапу Когтя Смерти и рвать людей на части. В Тактиксе присутствуют взрывающиеся мутировавшие божьи коровки (в виде гранат). А в дополнении к Нью-Бегас "Блюз старого мира" замечен рычащий K9000 с мозгом какого-то блоховоза в качестве процессора.
- Ghost Master — трое призраков умеют созывать стаи живности, пугая людей до усрачки соответственно ВНЕЗАПНЫМ дождем из пауков с потолка, армиями блох или вообще стаями ворон на небе. Несмотря на то, что живое оружие [на деле-то — нежить](#), принцип соблюден.
- HL и HL2 — тут и пушка, стреляющая насекомыми, и кусачие жуки-снарки, и послушные Фримену муравьиные львы, и краб-снаряды (правда, используемые врагом). В Opposing Force еще есть ящерица, блюющая инопланетными фруктами (что бьет, кстати, ядрёнее базуки), и барнакл-перчатка — чтобы эти фрукты собирать, а еще голубая креведко-перчатка, долбящая током.
- Heavy Metal: F.A.K.K.2 — труба, призывающая на помощь героине челябинских комаров. Кстати, одно из двух орудий, реально помогающих в битве с финальным боссом.
- Hellgate: London, где половина оружия каббалистов изрыгает в разных видах специально тренированных ос, мух, жуков, тентакли и прочую мерзость.
- No One Lives Forever 2 — бомба «Гробокот». Жертвой котика становятся как противники, там и не успевшие отбежать нубы.
- Oddworld: Stranger's Wrath — патроны к оружию главного героя, который сам является помесью лошади, гориллы и льва, представлены в виде живности вселенной игры.
- [Planescape: Torment](#) — вызов роя мух, постепенно снимающего хиты противника и лишаящего его возможности творить заклинания.
- Postal 2, 3 — коровьи головы и вращающиеся кошки, [выпиливающие](#) любого в пределах небольшой комнаты. Алсо, в

Postal 3 в качестве бензопилы присутствует барсук, который укреплен в какой-то хуйне с ручкой и включается рывком за яйца. Барсука, конечно.

- Prey — тасемта, *всё* оружие живое, окромя разводного ключа и атсрального лука: дергаётся в руках у ГГ, шевелит лапками/отростками/сфинктерами, пускает струйки слизи. Граната-жук даже может ущипнуть за палец!
- Red Faction Armageddon — [Mr. Toots](#) — фиолетовый единорог, стреляющий радугой из жопы
- Redneck Rampage — куриный арбалет. Птица снаряжена динамитом, бум гарантирован!
- Rise Of The Triad (a.k.a. ROTT) — можно взять бонус «Dog Mode» и на время превратиться в псину и кусать врагов; на время превращения игрок становится бессмертен
- Sacred — паучья стрела лесной эльфийки. Спаунит паучков при касании непися. Не забываем про кровавого волка вампириши и её летучих мышек и единорога эльфийки же. И гоблины-шаманы, которые на радость низкоуровневым игрокам призывают соотечественников численностью [до дивизии](#).
- Serious Sam 2 — попугай с привязанной к лапам бомбой. Самонаводящийся.
- Shadow Warrior — у одного из типа противников можно оторвать башку и отстреливать врагов [огненными шарами](#) и волнами из ее глаз. А также есть еще живое сердце демона, при [сжатии](#) которого на какое-то время появляется полезный двойник ГГ.
- Skyrim — в качестве помощников кусающиеся собаки, дерущиеся тролли, лягающиеся лошади и огнедышащие драконы — полетать (мододелы добавили в этот список все, что шевелится). Также есть взрывающиеся пауки, которыми можно кидаться.
- The Suffering — секретное оружие Gonzo Gun. [Петух, стреляющий яйцами](#) с соответствующим звуком. А еще ГГ забавно вращает его на пальце и кладет в воображаемую кобуру.
- Total Annihilation: Kingdoms — у каббалистов Targos есть в управлении огненные жуки, птицы-бомбардировщики, крысы с бомбами, полудикий демон-огнеплой в клетке и ошметок ящеринного скелета, также плюющийся огнем. А кочевники Zhon так вообще зверооружием живут: в их войсках состоят разные разумные и не очень ящерики, насекомые, птицы, орки-обезьяны и фурри-волки, поднимающиеся из трюпов врагов волчьих зомби на подмогу.
- Undying — птичка-феникс. Вылупляется из яиц, ведёт себя как телеуправляемая ракета. Можно стрелять за угол и вообще по очень сложному маршруту.
- Unreal II — SpiderGun, стреляет арахнидами в двух режимах: нательными паучками или ручным питомцем.
- [Worms](#) — всяческие подрывные овцы, коровы, кроты и даже старушки.
- World of Warcraft — петы у охотника, варлока и деснайта. Также инженер может запилить овцу-камикадзе. Не говоря уже о призывании предметами всевозможных [тентаклей](#), [челмедведосвинов](#) и [призраков](#).
- X-COM 3 — органическая ракетная установка для стручков мозгососов. Работает только против людей. Алсо, остальное оружие инопланетян там тоже органическое. В играх расово-чешской серии-последователя UFO всё оружие злых (и добрых) ретикулан является живым, в том числе лазерное,

плазменное и ракетное. А корабли так и вовсе выросли продолжениями пилотов. Что примечательно, технология понравилась землянам, но применена не была.

- Xenus: Точка кипения — банка с вареньем: кидаешь в противника, и злые колумбийские пчелы (или осы) жалят его до смерти.
 - В Metal Gear Solid 3: Snake Eater один из тамошних боссов, The Pain (Боль) призывает на помощь рой дрессированных пчел-убийц. Пчелки умело кусают ГГ и даже имитируют разрыв гранаты и стрельбу из «томми-гана»
 - Ололоды — сторожевые собаки у расово **совковых** Хадаганских Егерей-погранцов, **ручные мишки и рыси** у Канийских Друидов, ручная **белочка** у гибберлингов, и гоблины-рабы, угнетённые тупыми орками. Однако, больше всего ставят в тупик рептилоиды-ящерицы Прайденгов (кстати, среди настраиваемых цветов пета, есть фиолетовый (вы чего там курнули, разрабы?).
 - Морские титаны — у расы Осьминогов есть юнит «кибердельфин» (любит нести единицу демократии в массу), у Акул — зелёный слизень, пизжащий ресурсы со складов врага, а раса Силикоидов сама как зерг из Старкрафта.
 - В Zeno Clash один из боссов — наёмный убийца, **явно имеющий на ГГ виды**. Он кидается белками-ВДВ с привязанным к ним динамитом, при этом подгоняя их и обзывая крысами: «Крысы, подберитесь к нему поближе!», «Крысы! Давайте-же, вы, крысы тупые!!!11!» и так далее. При этом сами «крысы» совершенно пассивны идохнуть не собираются — взрываться начинают только тогда, когда получат наставляющий нагоняй из снайперской винтовки своего же отправителя.
 - **Angry Birds** — **птицы**, которых нужно запускать из рогатки.
 - Saints Row The Third — В одном из DLC прилагается пушка, стреляющая **осьминожкой**, который **зомбирует** носителя.
 - Constantine — Перед первым боссом местный умник выдал ГГ коробочку с жуком. При тряске коробки это насекомое дохуя громко, но не дохуя долго визжал и парализовал врагов. (*спойлер*: А в случае с первым боссом, который состоял из полчища насекомых, рассыпался на запчасти и выпиливался путем танцевания джиги на нем.)Присутствует как в игре, так и в фильме.
- В Darkness 2 - Гг помогает некий гоблин, который постоянно творит всякую непотребщину.

Атсральное

Принцип действия

Вундервафли, основанные на всяких сомнительных эзотерических херомантиях и откровенном колдунстве. Преимущественно используются всякими магами, некромантами и прочими шарлатанами. Редкая эрпoge обходится без магических посохов, волшебных палочек и прочих свистоперделок феерического типа. Но 3D-экшены, бывает, так же ими не брезгают и частенько даже доставляют.

Встречается в:

- **Borderlands** - помимо скай-фай (и нет) пушек в серии присутствует магия в виде девушек-сирен со всякими волшебными способностями, такими, как невидимость, гипноз, взлом электроники - естественно с причинением физического ущерба.
- **Doom 3**, - используя добытый в Аду атсральный артефакт под названием Душекуб можно изничтожать полчища чудовищ, попутно реквизируя у них здоровье. И самого Кибердемона можно прикончить лишь этой херней.
- Heretic в целом и Hecyn в частности. Превращение врага в курицу (или свиношкву) — едва ли не лучшее развлечение в сабже. В первой игре для этого кидали в противника куриное яйцо, а во второй предмет чуть порозовел, но сохранил форму, что наводит на нехорошие мысли.
- **Blood**. Буквально-таки напичкан эзотерическими приключениями. Есть даже кукла Вуду.
- Clive Barker's Undying. Некоторые вафли явно несут на себе печать атсральных технологий, вроде тибетского замораживающего дракона, фыркающего и дышащего паром, винрарной кельтской косы, восстанавливающей здоровье после удара, и амулета Феникса.
- American McGee's Alice. Психопатическое оружие. Игральные карты, мячики для крокета, чёртики из табакерки и всё в том же духе.
- Tomb Raider: Underworld. Шаловливые ручонки **Ларисы Ивановны** дотягиваются до магических артефактов: перчаток и молота Тора, генерирующих неведомую синюю хуйню смертоносного действия (а Эскалибур, генерирующий неведомую зеленую хуйню, не в счёт?)
- **System Shock** — наряду с классическим арсеналом даровал нам телепатическое оружие, хавающее моск врагов.
- Bioshock — параллельно с классическими пулялками даровал нам плазмиды — хуй знает что, превращающее нашу левую руку во всё что угодно, сеющее смерть, разрушения и пездецЪ фсему.
- **Вангеры** — на закрытых проклятых мирах затерян артефакт Механический Мессия. Природа этой адовой куклы неизвестна — по всем признакам, это скорее не механизм, а какой-то злой магический божок, который умеет выжигать врагов взглядом, и еще кучу интересных вещей (*к слову, его самая лютая способность* — закончить игру, выдав сообщение о попытке нарушить программу и утилизации вангера).
- Painkiller — при сборании 66 (или 50, при юзании карты Таро «Тёмная душа») душ убитых супостатов



Magic people, voodoo people!

ГГ превращается в демона и лупит [хуй знает как хуй знает чем](#), превращая всё живое в кровавые ошметки и взрывая недружелюбно настроенную технику. Не работает на расстоянии [over 9000](#) метров и против Люцифера.

- Prey — ГГ во время пребывания в атсрале может орудовать атсральным луком.
- Cthulhu ([Half-Life mod](#)) — в игре можно найти 2 книги, заклинаниями из которых можно выпиливать всё живое. В качестве «боеприпасов» — душа ГГ.
- Worms Forts — с помощью определенных башен можно вызвать б-га, который постарается выпилить врагов (а то и друзей) при помощи 5 вундервафель — от древнего как [говно мамонта](#) потопа до взрыва в [over 9000](#) км от арены, заражающего всех червей.
- Ваха же! В частности, табельные выпиливатели Серых Рыцарей, силовое поле которых проводило псайкерскую энергию носителя и, до кучи, некоторые подвиды псайкерских мечей, обладавшие атсральным клинком. Одинаково хорошо режет людей, нелюдей и масло.
- Saints Row 2 — один из боссов банды раста-нигров использует Вуду, чтобы пришить главгероя.
- Shadow Warrior — сердце, которым Ло Вэнг может создать своего двойника в самом крайнем случае. В ремейке 2013 — сердце, выпиливающее врага, на которого смотришь и голова демона, пуляющаяся лучами любви.
- Rise of the Triad — одним из бонусов в этом аркадоподобном FPS является [Б-жья](#) рука, делающая ГГ бессмертным и позволяющая ему пускать из руки фаерболы, мгновенно расщепляющие врагов на атомы. Герой при этом прётся в каком-то околооргазменном состоянии, доставляя своим Гласом Б-жым просто немеряно.
- Daikatana — в средневековом эпизоде встречается посох, вызывающий [HEX](#), которая не против полакомиться протоплазмой. Очень не против. Даже если рядом из протоплазмы только ГГ.
- Disruptor — кроме использования обычного оружия, персонаж по ходу прохождения обзаводился имплантатами, позволяющими атаковать противников ментально.
- Собс-но игры посвящённые форсюзерам одной [известной Саги](#). Всяческие приёмчики, типа «Не те дроиды, которых вы ищите» и прочая вакханалия подорвали успешную службу не одного штурмовика

Основанное на реальном

Ядерное оружие

Стратегическое

Основная статья: [Атомная бомба](#)

Вечная Классика. Ядерная дубина, перекочевавшая из RL в многочисленные CG. Ввиду эпичности учиняемых разрушений, а также, вероятно, раскрытости темы IRL, это оружие, зачастую, составляет важную часть сюжета и ёбнуть им дают далеко не всегда. Когда всё-таки дают (как правило, в виде вундервафлей в [стратегиях](#)), результат скорее напоминает применение обычных (неядерных) бомб и ракет — эпичность выпиливается в угоду балансу. Чаще представлено в виде пусковой шахты, из которой производится запуск ракеты-носителя с боеголовкой.

Некие аналоги подобного деления присутствуют и в играх, с разной степенью достоверности.

Встречается в играх:

- **Act of War.** Ядерная ракета — супероружие обычных пиндосов. У фракции «Task Force Talon» вместо неё гигантская гаубица, а у Консорциума — возможность сбросить с орбиты спутник с вирусом Эбола (привет Red Alert 3).
- **Alpha Centauri** — продолжение [Civilization II](#) в космосе на другой планете. Известна под названием «Планетарный бастер». В зависимости от мощности изученного реактора радиус поражения от 1 до 4 клеток (диаметр соответственно от 3 до 9). С учетом терраморфинга вместо горы получалась глубоководная впадина. В игре приравнивалось к преступлению против человечества и все остальные расы объявляли вам войну. С первым реактором ракета будет ядерная, со вторым — термоядерная. Есть еще квантовая и сингулярная.
- **Anno 2070.** Можно выкопать [немного урана](#), построить пусковую шахту, и запустить местный Тополь-М на соседний островок, так тщательно охраняемый местным гринписом. Вспышка, взрыв, дым, погнутые деревья и напрочь [засратый эко-баланс](#). Эдэм Инишиэйтив срёт кирпичами, а вы уже собираете свою следующую ракету.
- **Call of Duty: Modern Warfare 2.** В мультиплеере при совершении серии из 25 убийств можно вызвать ядерный удар. Выпиливает все и вся, включая игрока вызвавшего удар.
- **Call to Power 2.** В этой игре его использование было самым реалистичным и [винрарным](#): все государства вслед за игроком накапливали ядерные ракеты и стоило кому-нибудь пальнуть первым, как все сразу же разряжали все накопленные запасы в один ход. Ещё была фица «Integrated Defence» (аналог «SDI» из Цивы), по-русски — ПРО, который перехватывал чуть менее половины всех запущенных ракет.



«Кузькина мать» в Red Alert 2

- В линейке игр **Civilization** ядерное оружие является малоэффективным, но заставляющим компьютерных противников **срать кирпичами** по одному только факту его наличия у игрока, как бы юнитом. Причем в третьей Циве ядерное оружие присутствует в двух видах: МБР, которая за ход долетает до любой клетки, и тактическая ядерная ракета, радиус полета за ход которой ограничен. Смысл этой последней ракеты в том, что если система СОИ перехватывает 3 из 4 очень дорогих МБР, относительно недорогих тактических ракет она сбить не может. Что не мешает АИ клепать только МБР. Реализация ядерной бомбы в первой части особенно доставляла. Она летела только на несколько клеточек, то есть запускать надо было из своего города/авианосца вблизи. К тому же сделана как обычный юнит, и было забавно наблюдать, как она не могла пробить защиту окопавшейся в построенном на горе городе с крепостной стеной БМП со скиллом «ветеран». Впрочем, даже при успешном подрыве нижние юниты из стопки умудрялись выживать. Куда действеннее было засирение земель вокруг города, подрывающее экономику противника. Впрочем, богатенькие буратины могли построить противоракетную оборону. Однако довольно внезапно в 5 Циве разрабы взяли за ум и усилили Mother of Kuzma! Теперь Ядерная ракета дорога, требует редкого урана, но выносит любые единицы в радиусе 2 клеток (даже ОБЧР!), а так же в 2-3 штуки стирает города с лица планеты. Полностью!



Ядерный взрыв в Civilization 4

- Почти вся линейка игр **Command & Conquer** (в третьем Red Alert у советов вместо этого вакуумная бомба, хотя суть та же). В четвертом тибериуме НОД тоже отказывается от ядерных девайсов, юзя ракету тибериумного катализа. Алсо помимо стандартной ядерной ракеты у предприимчивых китайцев в серии Generals была убер-артиллерия, под намекающим названием Nuke-Cannon, которая собственно и стреляла маленькими, но всё равно внушительными порциями ядрёного пиздеца).
- **Crysis**. Оружие, стреляющее мини-сабжами с самонаведением, выдают нам лишь для того, чтобы пострелять в главбосса. Оцчень эффектно. Благодаря читам можно было получить аналогичный гранатомёт, стреляющий нюками без наведения. Но заряд был опасен только over 9000 булыжниками, появляющимися во все стороны из точки контакта снаряда с любой (!) поверхностью.
- **DEFCON** почти полностью состоит из развлечений с ЯО на карте мира. Собственно, после обычного матча в defcon уместно поиграть в Fallout.
- **Dune**. Рука смерти. Летала криво, но если попадёт... Особенно приятно было испытывать на полях электростанций. Отдельный лулз в том, что в этом сеттинге собственно ядерное строжайше запрещено.
- **Earth 2150**. Ядерное оружие ЕвроАльянса. Требуют довольно долгого развития (как и вся игра) до баллистических ракет и атомных бомб (2 независимые друг от друга ветки). Устанавливаются в ракетные шахты по 4 штуки для каждого отдельно построенного ракетного центра, ракетных центров можно отстроить неограниченное количество, лишь бы ресурсов да энергии было много. Радиации после массированных бомбардировок нету, ибо нету пехоты, а танкам будущего насрать на слегка повышенный радиоактивный фон после и так глобального пиздеца в прошлом. Имело ажно 3 реализации — шахты (по 4 ракеты на каждый ракетный центр), передвижные платформы аля Тополь (до 2 ракет на машину) и бомбы для сбрасывания с вертолётов (до 6 шт). Друг от друга отличались мощностью взрыва и соответственно ценой. Единственное в игре оружие, боеприпасы к которому стоили денег, причём **немалых**.
- **Fallout 1—3** — пожалуй, самый известный пример того, что бывает после и во время применения сабжа (если отбросить мутантов, убежища, гигантских скорпионов и оставить атмосферу всеобщего пиздеца, отсутствие какой-либо инфраструктуры, повышенный радиоактивный фон, да и вообще — жарко, чертовски!). На протяжении сериала взъебывает повсеместно, оставляя кошерные лунки в и без того пропаханной земле. В третьей части стали доступны ядерные гранатометы, предназначенные для личного использования. А также подорвать неразовавшийся снаряд, вокруг которого построили городок, взрывается красиво, но последствия взрыва не реалистичны.
- **First Strike Final Hour**. Игра полностью посвящена непосредственно ядерной войне, где кучка стран клепают бомбы, изучают бомбы, а так же их сбивают. Цель - остаться последним выжившим. Примечательно, что в игре предусмотрены альянсы между государствами, вот только, что иронично, страны в альянсе постоянно друг друга предают, и ничего им с этого не будет.
- **Ground Control**. Тактический ядерный заряд корпорации Крэйвен сбрасывался с бомбардировщиков и выжигал подчистую всех юнитов в зоне поражения. Здания обычно выживали — те, что потяжелей.
- **Half-Life** Opposing Force: **Черные Оперативники** доставляют в Black Mesa термоядерную боньбу и пытаются ее жажнуть. Сначала главгерой разминирует боньбу, а потом приходит G-Man и таки жахает её. Судя по указанному на крышке безопасному расстоянию (55 километров от очага поражения), пара мегатонн тротилового эквивалента точно наберётся.



Badaboom!

- **Hearts of Iron 1—3.** Ядерное оружие есть, эффективность зависит от версии и аддона. В HoI-1 и первых версиях HoI-2 просто уничтожает все юниты, находящиеся в атакуемой провинции. В HoI-2: Armageddon и HoI-3 всего лишь обнуляет организацию вражеских войск, зато поднимает недовольство мирного населения, так что десяток сброшенных одновременно бомб способен вызвать у противника **революцию**. При установке заряда на баллистическую ракету становится неперехватываемым. В качестве минусов — исследование тянется до 44 — 45 года (и то, в ущерб другим областям), производится по несколько штук в год, требует дорогостоящих средств доставки. К моменту получения ядерного оружия в товарных количествах от **главного врага** остаются, как правило, только острова в Тихом океане.
- **Mass Effect.** Самая драматичная миссия в игре связана со взрывом такого девайса.
- **Master of Orion I, II, III.** Самое простое оружие орбитальной бомбардировки планет, заменяется ТЯ и т.д. по мере технологического развития. Также используется в качестве боеголовок ракет, торпед и систем планетарной обороны. На довольно высокой технологической ступени в MoO 2 возможно очистить планету от (естественного) радиоактивного загрязнения. По этой логике применение нюков, в отличие от биологического оружия, аморальным не считается.
- **Mercenaries 2: World in Flames.** Девайс приобретался у одной из группировок и имел боезапас равный одному, но эффект был способен устроить экстреминатус одному-другому десятку врагов или просто граждан. Для использования надо было взять маленький такой маяк, кинуть где надо и побыстрее съёбывать подальше. Взрыв загорал почти всё небо (Если смотреть на него в момент взрыва). Способен с пары зарядов даже уничтожить особняк ГГ, что не так просто сделать.
- **NukeWar** — древняя (1989 год) и дико смешная игра, в которой пятеро президентов, генсеков и прочих шейхов долбали друг друга ядерными бомбами. При всем юморе, требовала всерьез планировать свои действия на несколько ходов вперед.
- **Perimeter.** Супероружие Империи Спанжа. Как и у остальных рас, постройка этой вафли обходится в большое количество энергии, а «зарядка» — во втрое большее количество. Как ни странно, ландшафту не наносит урон вообще; разве что на нём взорвётся какое-то строение... Попадание в незащищённую базу приводит к конкретному пиздецу, но ключевое слово тут — «незащищённую». Включенный периметр полностью отменяет действие этой вундервафли на базу. А включить его — дело нехитрое, если не проебать запуск ракеты от противника. Оружие Исхода менее разрушительно, но неостановимо.
- **Red Faction.** Термоядерная пушка, ручная, для личного использования. Отлично и красиво жахает. Выёбывает все и вся. Медленно перезаряжается, ограниченный радиус полёта. Отлично подходит для уничтожения противника вместе со стенами, полом, потолками и прочими лестницами нахуй. ИЧСХ напоминает по взрыву переносную вакуумную ракетницу.
- **RF Online.** Таки начальство может запускать ядерки, но реализма мало — рельеф не трогает, чип не ломает, радиоактивными становятся те, кто помер, хотя надо бы наоборот.
- **Rise of Nations.** В игрушке присутствовала штукавина под названием «Часы Армагеддона». Если участники устраивали фейерверк из 9 (с изученной технологией «Ракетный щит» — 11) ядрёных ракет, игрушка выдавала всем игрокам GAME OVER с надписью «Армагеддон!1!!!».
- **Shadow Warrior.** Можно было найти чемоданчик с ядерной ракетой, которая заряжалась в обычный гранатомет. Активация ядерной ракетки происходила под женский голос компьютера гранатомета «Stand by, three, two, one, All systems ready», после чего можно было хуйнуть ядерной ракетой куданибудь в скопище врагов или в монстра, главное — вовремя спрятаться, иначе сам попадаешь под свой же взрыв. После взрыва в эпицентре некоторое время из земли символично испаряются зеленые струйки какой-то неведомой хуйни. Бегать с ними рядом не рекомендуется, бравый ниндзя Ло Вэнг начинает кашлять, чихать, и проценты жизни его уменьшаются.
- Грязная бомба есть даже в мирном **SimCity**: ёбнувшая (обычно по причине **жадности**) АЭС надолго и капитально засирает весьма заметную территорию, так что на ней ничего не строится.
- **SPORE.** На этапе «Цивилизация» можно сбросить на вражеский город бомбу, после чего он переходит под управления игрока, а отношения с другими странами резко ухудшаются. Поднакопив немного денег, можно запустить по ракете во все вражеские города, мгновенно завершив этап. В космосе же есть ракеты и бомбы с антивеществом, последствия от применения которых примерно такие же.
- **Starcraft.** Самое мощное оружие в игре, но требует времени, ресурсов и доставки **целеуказующего юнита** к месту бомбардировки.
- **Starship Troopers** (2001 г.) — экшн-стратегия. Применение ручного ядерного гранатомета, по всем движущимся и недвижимым целям, арахнидам и их домам. Взрыв изображен как самый что ни наесть натуральный, вспышка ударная волна, а если поставить на максимум звук динамиков, предварительно переместив их к стене соседа то можно наблюдать обвалившиеся стену на нем. Носить и применять могут все солдаты выше рядового. Дохнет все и вся.
- **Submarine Titans.** Для наведения достаточно ткнуть мышкой в нужную точку, при попадании ракета выпиливает все объекты на площади одного экрана. Вин — относительно небольшая стоимость при высокой эффективности, фэйл — наличие подобного оружия у противников и довольно эффективные меры противодействия. Да, и доступным ЯО становится очень скоро. In fact, стратегическое оружие расы-мегакорпорации «Белые Акулы». По красоте применения уступает «Вакуумной боньбе», расы



Щас йопнет — и Пиздец!

расовых инопланетян «силиконов» (не подумайте плохого, просто форма жизни на основе кремния). Но при этом гораздо кавайнее вундервафли третьей расы- «Чёрных осминогов». У них какой-то говномёт-юла(по идее — «лазерная бомба», Nuff Said).

- **Supreme Commander.** Ядерные взрывы сделаны там весьма винрарно. Однако же, в сравнении с ИРЛ, маломощны, так как тамошняя ядерная ракета примерно эквивалентна 6-7 килотоннам, по мощности это как половина бомбы «Little Boy», сброшенной пиндосами на Хиросиму. Алсо, бомбы там весьма дорогостоящи, а у супостата имеется возможность построить не менее дорогую систему ПРО, которая сбивает любую боеголовку в радиусе действия. Однако же доставляет пиздануть по незащищённой территории несколькими ракетами из нескольких шахт одновременно (смотри сопутствующее видео). Если ещё при этом попадёшь по командиру, то будет вообще феерия, у него на борту тоже есть ядерный заряд, срабатывающий при уничтожении. Алсо, в аддоне Forged Alliance добавлена возможность ставить командиру тактическую ядерную ракету, которая стоит не так дорого, гораздо быстрее создаётся и не сбивается стратегической противоракетной системой. Тактическая ПРО сбивает, но частенько её не бывает на периферии, так что это идеальный вариант для образования брешей во внешней обороне.
- **Total Annihilation.** Мощность тамошних бомб, точнее, ракет весьма впечатляет, а также радует отсутствие ограничения на количество пусковых установок и ракет в них — лишь бы хватало энергии и металла для постройки. Сносит все в пределах экрана — такой же эффект есть после взрыва командира, одного из мощнейших юнитов.
- **Unreal.** Начиная с UT-99, здесь бомбуэ воплощается в виде ну оочень редко появляющегося оружия (да ещё и почти везде надёжно заныканого) под названием *Redeemer* ака *Искупитель*. По сути — [установка для пуска ракет с ядерными боеголовками](#). В себе имеет ровно одну ракету, в дозапас разрезена лишь ещё одна. Можно просто пухнуть «от балды» в центр карты, а можно включить «режим управления» от «лица» ракеты, перед этим лучше надёжно спрятаться. Гарантированно выпиливает всех — даже самого «жирных» противников, не говоря уже про самого владельца оружия — в эпицентре и отнимает до 200 жизней на «периферии» взрывной волны. На открытом пространстве имеет огромный радиус поражения, в помещении, особенно маленьком и коридорном, гораздо хуже — ни отбежать самому подальше, ни зацепить побольше врагов, про «управление» и говорить нечего. По сути, пушка больше похожа на мега-ракетницу, чем на реально атомную — кроме самой взрывной волны, нет ни радиации, ни разрушений ландшафта, ни хотя бы «загрязнения» окрестностей даже после многократного использования.
- **Warzone 2100.** События в игре происходят после тотального ядерного пиздеца, случившегося вследствие ошибки в пиндосской системе управления стратегической обороной (NASDA). Она выпустила ракеты по некоторым городам некоторых стран, эти некоторые страны в ответ послали такие же ракеты в обидчиков, а ПРО конечно же не сработала. Через 15 лет после Коллапса кучка пиндосов, которыми управляет игрок, начинает очищать Северную Америку от вооруженных банд, дербанящих остатки былого величия. Ядерным оружием в игре воспользоваться не дают, хотя нескольких миссиях с ним приходится сталкиваться, и даже съебывать от взрыва.
- **Will Rock.** Атомное ружьё — последнее встречаемое оружие в игре, способное превратить всяких ебучих минотавров в белую кашу, также может поделить на ноль других древнегреческих богов, от Гефеста до Зевса. Имеет 4 атомных бомбочек в обойме и еще 16 в запасе.
- **World in Conflict** — тоже стратегия, как ни странно. Ядерное оружие там красивое (вспышка, грибочек, все такое), но относительно маломощное, чтобы не портить геймплей. Впрочем, даже подвзрывая где-то четверть карты, остается серьезным аргументом.
- **X3: Reunion и X3: Terran Conflict.** Сабж здесь представлен несколькими лютыми ракетами массового поражения. Именуются «Firestorm» (Огненная буря) и «Hammerhead» (Рыба-Молот). Данные плоды трудов сумрачного гения будущего выносят ВСЕ корабли противника вплоть до корветов (М6 по игровой классификации) в радиусе полутора-двух километров. Хорошее средство от толп набигающей на игрока истребительной мелочи.
- **«Космические Рейнджеры».** В 1-ой части игры вместо ядерной — кварковая, используется в открытом космосе, но эффект соответствует. Можно получить от правительства в качестве награды за квесты. Во 2-ой части в планетарных миссиях появляются машинки типа БАД (сверхшустрая) с АБ на закорках и разрядником в единственном слоте, представляют собой на ручном управлении очень подленькую штучку. Используется для сноса укрепрайонов из турелей и тех заводов, которые игроку не светит захватить и удержать, ну и для массового выпила есно. Также забавен тот факт, что локатор (итого имеем БАЛ), повышающий дальнобойность пушек, увеличивает и площадь поражения бомбы. Первая^[2] не-учебная миссия в «Перезагрузке» без АБ проходится разве что случайно: враги богаты и многочисленны, а вот сквозь стену с востока вынести зеленую базу — пустячок, пяток диверсантов всего.

Тактическое и «ручное»

Если вы думаете, что тактическое ЯО — это та же МБР, только поменьше, то вы таки ошибаетесь. В свое время в СССР была разработана ядерная пушка 2С7 «Пион» и ядерный миномет 2С4 «Тюльпан». Отличаясь «небольшим» калибром (203 мм пушка и 240 мм миномет) они могли доставлять тактический ядерный заряд на расстояние over 25 км («Пион» — 47 км). А потом ядрёные гостинцы научились упаковывать и в габариты обычного шестидюймового снаряда (152 мм у нас, 155 мм у буржуев). Место дислокации (реальное) и возможное применение против мирного

города N в условиях постапокалипсиса описано в НФ романе Дивова «Закон фронта» («Молодые и сильные выживут»).

Ручное ЯО отличается от обычного маломощного тактического заряда тем, что может быть доставлено на место и активировано обычным хуманом, который после удачного взрыва автоматически эволюционирует в [пафосного анхумана](#). Или в [яндере-куна](#) вроде [Флиппи](#), как уж повезёт с выбором стрелка.

Имеет небольшой (относительно) радиус поражения и разрушающую силу (мощность заряда вряд ли превышает 1 кт). Может быть выполнен в виде ручной ракетной установки малого радиуса действия или формфакторе модифицированного ядерного чемоданчика (с ядерной же начинкой).

Принцип действия

[см. выше](#).

IRL

Такое оружие на самом деле было — американская ядерная боеголовка W54 в исполнении типа «рюкзак»: цилиндр 40 на 60 см, 68 кг весу, мощностью от 10 т до 1 килотонны. Вафля имела несколько модификаций, успешно прошла испытания на полигоне и попала в войска. О реальных случаях применения история умалчивает. Также реально существуют тактические ядерные мины, использование которых в войсках американское правительство всё-таки не наладило. Виной тому достаточно небольшое расстояние до стреляющих и большая привязанность к погодным условиям, так как ядерные осадки из соседнего вражеского окопа могут с ветром или дождем попасть обратно на головы стрелявших. Рассказывают, впрочем, что ядерные мины имелись и у СССР — ими защищалась советско-китайская граница, а на границе ФРГ было немало этих мин, правда, они принадлежали НАТО. А чего стоит [безоткатная ядерная мортира Davy Crockett](#)? Алсо, в конце 80-х — начале 90-х ходила байка про «ядерные бомбы в чемодане», курсировавшие по США или находившиеся в посольстве(-ах) СССР на данной территории.

Встречается в играх:

- Borderlands 2 — редкий ядерный ракетомет с доставляющим названием [Nukem](#). Алсо, портативная турель одного из протагонистов может устраивать локальный ядерный экстерминатус на месте своего разворачивания.
- Command & Conquer: Red Alert 2 — представлено в виде пушек-десоляторов, которые радиоактивными лучами растворяют органику и мобильных ядернобомбных грузовичков-камикадзе. В модах, соответственно, были замечены рад-пушка, рад-танк и нюк-артиллерия (в миру — тактическая ядерная артиллерия), за полминуты превращающая [базу](#) в [говно](#)).
- Command & Conquer: Generals — у китайцев присутствует как якобы стратегическое ядрене супероружие, так и тактическая ядерная артиллерия. В аддоне — ещё и вертолеты с ядерными бомбами. Забалансировано до [полной бесполезности](#). То есть буквально — вертолет с группой ракетчиков на борту опасней такого же с ядерными бомбами. Также в одной из миссий за террористов нужно перехватить китайский корован с тактическими ядерными зарядами и ёбнуть ими на базе противника.
- Fallout 3 и New Vegas — «Толстяк», ядерный миномёт с доставляющим звуком окончания зарядки (аналогичен сигналу завершения в микроволновых печах), а также улучшенная версия — «Эстер».
- Вся серия UT — ракета под названием Redeemer (*англ.* искупитель, избавитель). При попадании генерирует мощный взрыв относительно малого радиуса. Плюшка — можно довести до цели вручную. Летает не спеша, умелый игрок и бот высокого уровня могут сбить ракету.
- [X-COM](#)
- Shadow Warrior — ядерный апгрейд для ракетницы. Массовые смерти врагов, засветка экрана, «грибок» и радиоактивное заражение прилагается.
- Civilization — по меньшей мере во второй части шпион может пронести и установить такой девайс во вражеском городе, [ИЧСХ](#) не стать героем с довольно большим шансом.
- Starcraft — терранский Science Vessel имеет способность облучения, полезную против живой силы врага (например, призраков). Также может устроить кошерную панику среди столпившихся зергов.
- Earth 2150 (Земля 2150) — есть возможность установить на тяжелый танк у Евроальянса.
- Will Rock — опять же ядерный гранатомёт.
- Warhammer 40000 — фактически любой солдат в чине сержанта и выше может носить в кармане вортексную гранату, по разрушительному воздействию на окружающее сравнимую с малым ядерным зарядом, но выдают эту вундервафлю только один штук на всю армию, только на самые эпические битвы и за большие бабки, за которые можно снарядить пяток танков. Зато уничтожает в радиусе действия вообще ВСЁ: не помогут метры брони\колдовская\демоническая неуязвимости и т.д.
- MDK — «Самый маленький в мире ядерный заряд», размером с банку тушенки. Правда, использовалось только для открытия некоторых дверей.
- Crysis - Применяется ровно один раз по сюжету: в самом конце из него нужно сбить инопланетный корабль.
- Mass Effect 2 — «Каин». В ранней версии игры из него планировалось сделать гаусс-ган, дающий



Внешний вид Ридимера в Unreal Tournament

похожий на ядерный гриб из-за встречи снаряда и цели на невъевенных скоростях, но в конце концов все описания из игры вымарали и сделали скорость полёта снаряда почти равной скорости бегущего человека. ЧСХ, всё равно вызывающей ядрёный гриб и огненный экстерминатус всех находящихся рядом. Робот ИМИР может рвануть аналогично, если отстрелить ему голову. В третьей части серии Каин тоже есть, но пальнуть из него дают только два раза и эффект не совсем понятный.

- **Metal Gear Solid 3** — переносная пусковая установка Davy Crockett присутствует в ролике, где полковник Волгин разносит из неё здание конструкторского бюро [just for lulz](#). Однако ГГ из неё пострелять не дают.

Ракетомет

Принцип действия

В совсем уж старых играх ракетомёт, в силу ограниченности тогдашних движков, был лишь вариацией на тему «более мощной пушки, чем предыдущая». То есть от своего собрата по слоту он, скорей всего, отличался только в плане графики и убийности. Принцип стрельбы оставался тем же — нажал, убил. Но всё равно было приятно осознавать, что ты шмаляешь не из хилого пулеметика, а из здоровенной трубы, плюющей ракетами. Потом добавили сплэш-дэмэдж, некоторую физическую составляющую, появилось такое понятие, как вместительность магазина и скорость перезарядки — и теперь мы имеем ракетомёт во всей его красе. В играх его могут назвать и ракетомётом, и гранатомётом, и РПГ — всё это синонимы (если это не что-то псевдореалистичное), обозначающие девайс, плюющий взрывоопасными снарядами по навесной или настильной траектории. И пусть вас не смущает скептический тон этого абзаца, ибо стрельба из ракетомёта — это действительно крайне увлекательное и доставляющее занятие!

Фантазия геймдизайнеров за долгие годы наплодила кучу вариаций на тему ракетомёта. Он может быть автоматическим, стрелять очередями и может даже очень резво. Вполне может быть двуствольный, а то и четырёх-, а то и вообще системы Гатлинга. Его снаряды могут быть как прямолинейно летящими ракетами, тупо взрывающимися при столкновении, так и минами-липучками. А еще снаряды могут иметь самонаведение: и просто на противника, и вполне тактично по лазерному прицелу. Эта штука может использовать совершенно дикий боезапас в виде инопланетной слизи, сжиженной плазмы или ядерной начинки. Алсо, существует игра, которая просто является одой ракетомётам — *Rise Of The Triad*. Там вы найдёте широчайший выбор ракетомётов всех мастей и оттенков. При должном умении ракетомёт можно превратить в средство передвижения — дабы оказаться в труднодоступном месте или быстро добраться до определённой точки. Но, в любом случае, эффект всегда приятен глазу: много взрывов, ярких красок, красивого шума и фрагов, фрагов, фрагов...

IRL

Противотанковые гранатомёты и переносные зенитно-ракетные комплексы, что для школоты, как правило, одно и то же, предназначены для выпиливания различной техники противника. На самом деле, различными партизанами (или террористами) РПГ довольно широко используется против [пихоты](#). Причём не от весёлой жизни, а от того, что артиллерию отряду из 3—5 человек по пересечённой местности или по городу таскать с собой, мягко говоря, затруднительно. Осколочное действие противотанковой гранаты ПГ-7В примерно соответствует таковому стандартной наступательной ручной гранаты или гранаты подствольного гранатомёта. Правда, проблема в том, что древние ПГ-7В летают как говно. Современные выстрелы для РПГ этого недостатка лишены, а всякие новые противопехотные и тем паче термобарические вообще рулезны, но, как правило, у партизан их нет, так как покупать нужно ^[3], а ПГ-7В добрый Совок ещё в бородатые шестидесятые раздарил кучу вагонов. Для защиты от пиндостанского империализму.

Однако шмалять из того же Стингера по людям есть чистой воды идиотизм, хотя бы потому, что:

1. Выстрел из, бдждад, ПЗРК типа Стингера или Иглы стоит как две новенькие «Волги», и разменивать это сокровище, пусть даже на грузовик солдат, — последнее дело.
2. На поверхности шанс встретиться с источником тепла (на который ведётся наводка) в разы выше, чем в атмосфере на высоте 2 км. Поэтому дорогая вафля может вместо не менее дорогого танка полететь, скажем, на сигарету простого солдафона, срущего в кустах.

Впрочем, есть ещё и противотанковые ракетные комплексы. Ракета такого всё-таки дешевле, чем ракета ПЗРК (200-300 т.р за выстрел), а главное — чаще всего не наводится на источник тепла, а тупо летит туда,



Волтбой как нельзя кстати подчеркивает всю стереотипность этого явления.



Знаменитый трехствольник из UT. А раньше стволов у него было шесть.

куда в это время целится наводчик, хотя в этом плане бывают исключения как среди ПТРК, так и среди ПЗРК^[4]. По этим причинам из этих ракетомётов таки изредка стреляют по пехоте (особенно сравнительно дешевыми ракетами ПТРК «Метис», в которых дорогой электроники чуть менее чем нихуя). Но всё-таки занятие это весьма накладное и не от хорошей жизни.

Отдельно стоит помянуть Российский "шмель". По сути гранатомет, по факту сжатый аэрозоль вместо ВЗ, и воспламенитель, по армейской классификации внезапно **огнемет** хотя реально что то поджечь им хуй получится. Вот он как раз пехоту выпиливает на ура, причем вне зависимости от укрытия. Но он сука во первых стоит дохуя и больше, а во вторых одноразовый. Т.е. шмальнул и можешь пустой контейнер выбрасывать, так что много на себе не утащишь (ибо еще и тяжелый и здоровый)

Тем не менее, игроделов это ебёт мало, и в итоге мы наблюдаем картину лютого, бешеного шмальяния ракетами по пехоте. Конечно, IRL ещё существуют просто гранатометы, подствольники и даже винтовочные гранаты — и именно они-то и предназначены для искоренения живой силы. Но они малы, невыразительны и поэтому не столь приятны в игровом использовании, как что-то большое и мощное. Само слово «ракетомёт» придумали наши **дебильные переводчики**. «Rocket launcher» в английском обозначает всего-навсего «пусковая установка». MRLS (multiple rocket launcher system) — соответственно, РСЗО. Есть ещё ракетница, но она стреляет сигнальными ракетами и для умерщвления используется, но очень редко.

Ну и нельзя забывать ракетный карабин Gyrojet Mk.I и ракетный пистолет Gyrojet (практически **болтер**)

Встречается в:

- Quake — грех не упомянуть ракетомёт из кваки. Используется для ракетджампов, аиршотов(стрельба ракетами по летящим/падающим врагам, предварительно подброшенной ракетой) и как неплохой способ экстерминатуса.
- **Warhammer 40K** — от просто РПГ гвардейцев до болтеров Космодесанта и ракетных пушек Тёмных Жнецов.
- **Blood** — здесь в смертоубийственных целях используется именно ракетница — сигнальные ракеты очень хорошо горят...
- **Crashday** — стоит на машине. Встречается в двух видах — сдвоенная и обычная.
- **Devil May Cry** — кроме использования по прямому назначению, Данте стреляет из него как из ГРАДа.
- Дум
- Duke Nukem
- **F.E.A.R.**
- **GTA**. В разных играх серии можно найти как классическую базуку, так и стингер с автонаведением.
- **Mass Effect 1, 2** — если в первой части в качестве сабжа использовался дробовик, то во второй Биовари запилили в качестве тяжёлого оружия и, собственно, ракетомёт (из которого промахнуться сможет лишь дегенерат), и менее доставляющий гранатомёт.
- Халфа. Позволяет наводить снаряды по лазерному лучу, и позволяет догонять таким образом даже вертолеты, выписывая в воздухе живописные круги.
- **Serious Sam** — 4-ствольный ракетомет со скорострельностью 85 ракет в минуту может нещадно выпиливать тяжелых монстров, а на нормальной сложности можно было делать ракет-джамп. После прыжка у ГГ отнималось 50% здоровья, экран заливало **красной хуитой** (ИЧСХ, за которой хер увидишь, куда прыгаешь), и на уровнях были многочисленные невидимые телепорты, возвращавшие негодующего игрока в пределы игравельной карты, так что за карту можно было вылетать только в избранных местах. **Sad but true**. Однако в сетевой игре ракетопрыги доставляли.
- **Team Fortress 2**, где сигнальная ракетница таки применяется для уничтожения живой силы, причём весьма садистским способом. Алсо, стоит ли упоминать про винтарный ракетомет у солда?
- **UT**, по серии количество стволов сначала было 6 (Unreal, UT), потом уменьшилось до 3 (UT2003 и далее по списку). Тем не менее торт. Алсо, если боеприпасов для сабжа было дохуя, то можно было невозбранно выпустить сразу все 6 ракет, а удерживая правую кнопку мышки — еще и отправить их в одну точку вместо стройного «веера». Имеется и самонаведение, но использовать его нереально, ибо для включения нужно сначала удерживать цель в прицеле около 3 секунд, что само по себе довольно сложно, и только после это стрелять (зато пока идет захват, можно набивать барабан для залпа). Барабаны ракетницы через какое-то время заряжались и ракеты, заряженные обогащенным **полонием**, превращали в говно даже самого дерзкого скаарджа. Надеюсь, вы понимаете, что 6 одновременно летящих ракет доставляли намного больше, чем какие-то сраные 3. Алсо, шестиствольная базака ранних версий умела выплевывать ракеты в виде обычных взрывающихся болванок (гранат), которые отличались большей убойностью, и от которых скаарджи почему-то не отскакивали в сторону.
- **Borderlands** — по мере роста мощности разрывных патронов они становятся всё ближе к артиллерии. Также присутствует дофига разных гранатомётов. Часто попадаются такие, которые выстреливают аж тремя (sic!!!) ракетами, движущимися по спирали. При попадании доставляет не хуже любых других. Этакий **дробовик**, кекеке. Среди уникальных - ракетомет с бесконечно разделяющимися снарядами. Ну, и разные стихийные (зажигательные, кислотные, электрические) тоже есть. Автор пробовал все виды. Доставило. А ещё иногда рандом выбрасывает дробовики стреляюще ракетами. Доставляет ещё больше. По сути, многое оружие со взрывным уроном является таким ракетометом в нетрадиционной упаковке - будь то пистолет, автомат или снайперская винтовка. Но самый охуенный по мощности и редкий гранатомёт во второй части называется "Разрыв" стреляет 3 сферами (кислотного/огненного/электрического) пиздеца, поразительно похожими на таковые от BFG, только фиолетовые.

- Jagged Alliance 2 — очень грамотно реализованная вафля, заряжавшаяся револьверной кассетой-обоймой из 5 мини ракет нескольких типов: бронебойного, зажигательного и фугасного. Доставляло лулзов то, что данная вафля моногамна: память о первом дефлораторе вафля хранила всю жизнь — кто первый сунул в неё пальцы, те отпечатки она сканировала и запоминала. Трофейную использовать по натуральному назначению нельзя, она начинает триндеть, что хранит верность своему первому мужчине и его отпечаткам. Только лишь выдрать из неё пару ракет можно, а так чистой воды сувенир, который, впрочем, можно было сделать девственным в Граме.
- **Gunman Chronicles**. Одно из самых оригинальных исполнений: ракетница могла использовать наведение различных типов, кластерные или обычные боеголовки, запускать их как ракеты или выстреливать гранатами. Режим же детонации варьировался от контактного до а-ля мина-растяжка. В общем, позволяло весьма тактически хитро и грамотно уебать врага в почти любой ситуации. Анонимус провел много времени, пробуя возможности этого чуда. К слову, за место ручных гранат так же использовались боеголовки ракет, вытасканные из корпуса...
- Heretic(который вобщем-то в плане оружия является на 99% перерисованным Думом) — местный эльфийский ракетомет пафосно обзывается Жезлом феникса, на деле это здоровенная золотая дура в форме феникса, стреляет огненными зарядами с охуительной отдачей (так что можно делать подобие ракетджемпа даже не нанося себе урона, можно просто разбежаться спиной вперед и выстрелить, полезно на Е5М3; алсо в альтернативном режиме огня (с книжкой силы) является мощнейшим огнеметом, способным за 30 секунд спалить второго босса игры (но нужно юзать бессмертие так как стоять приходится вплотную), при этом у этого огнемета крайне медленно расходуются патроны что очень облегчает жизнь (но нужно внимательно следить за индикатором действия книжки, иначе при переключении режимов огня внезапный взрыв ракеты вплотную(а также взрыв ануса игрока) обеспечены.
- ...Тысячи их!

Алсо

- см. [Панцерфауст](#)

Миниган

Основная статья: [Миниган](#)

Фантазия игроделов как всегда не спит, но грезит, и поэтому вариаций шестистволки можно встретить массу. В основном — на тему амуниции — тут тебе и гатлинг-лазер, и шестиствольная гаусска, и уже упоминавшийся многоствольный ракетомет, и много чего еще. Практически из любого оружия, которое стреляет чем-нибудь через ствол, можно сделать шестистволку — просто добавь стволов!

Канонично шестистволка очень резво расходует свой боезапас — буквально за несколько секунд можно лишиться половины положенного ей максимального количества патронов. Так что продираться сквозь толпы врагов аки горячий нож сквозь масло получится крайне непродолжительное время. Сие действие еще может омрачить излишний реализм геймплея в лице перегрева стволов.

Компоновка стволов тоже бывает разной, но по традиции стараются сделать именно шесть вращающихся стволов, благо устоявшееся прозвище этому способствует.

IRL, ввиду огромной отдачи (для вертолетного пулемета M134 порядка 70 кг), веса боеприпасов (> 50 кг) и иногда требования электропитания, используется на самобеглых повозках, кораблях и в авиации. Ручная опытная установка разработана целая одна: XM214.

Спискота:

- Alice: Madness Returns — вырвиглазный сабж с ручным приводом, переделанный из перечной мельницы.
- Aliens versus Predator 2, 2010 — носимый, три ствола.
- ArmA 2 — сабж ведет себя, как и положено в симуляторах.
- Ascendancy — единственное оружие, которое дерьмовое настолько, что его никто и никогда за всю игру нигде не использует.
- Battlefield 2, 3, 4 — здесь пулемёт представлен в наиболее правильной версии — станковый пулемёт на вертолёте. В BF3 также присутствует на американской зенитке LAV-AD.
- BioShock 2 — ручной, четырехствольный. При этом наносимый урон весьма невысок, хотя используется .50 калибр.
- BioShock Infinite — за исключением портативности, классическая — вплоть до ручного привода — картечница Гатлинга. Единственное оружие, под которое невозможно найти/купить патроны — только вылущить из другого такого же «Скорострела», отобранного у усековенного Механического



Фап-фap-фap?



Fallout 3 Minigun

патриота, которые с ним и рассекают.

- **Blood 2** — тут он трехствольный.
- **Borderlands 2** — таскать каноничную шестиствольку нельзя (в некоторых локациях стоят стационарные турельки с сабжем), но по несколько вращающихся стволов здесь имеют и пистолеты (два/три), и штурмовые (три), и иногда даже снайперские винтовки. По большей части выпускаются **клюквенной** компанией Vladof, продукция которой донельзя похожа на АК и СВД, имеет не самую лучшую точность, но зато охуительный темп стрельбы.
- **Bulletstorm** — черырехствольный дробовик и восьми- — миниган.
- **Call of Duty 4: Modern Warfare** — здесь пулемёт также представлен в наиболее правильной версии — станковый пулемёт на вертолёт, сбитом.
- **Call of Duty: Black Ops** — в мультиплеере и зомби-режиме в ящике снабжения, а также во второй миссии сингла в **воркутинском лагере** можно получить миниган и крошить врагов, при этом можно бегать с ним, держа в руках!
- **Call of Duty: Modern Warfare 2 и 3** — миниган на треноге (в MW2 — с системой самонаведения, в MW3 стрельба ведётся самим ГГ). Алсо, в обеих играх треногу можно носить с собой (!) и даже бегать с ней (!!!). Правда, стрелять во время переноски нельзя. Вообще не из чего. Fail. Впрочем, правильные установки на вертолётах в обеих играх также присутствуют.
- **Call of Juarez** — оригинальный пулемет Гатлинга! Во второй части (**Bound and Blood**) играя за Рэя Маккола можно использовать ручную версию сабжа в паре последних миссий.
- **Collapse** — является некой вундервафлей, которая всех убивает нахуй.
- Серия **Command & Conquer**:
 - **Tiberian Sun**: стоит на вооружении войск GDI, работает противопехотной башней и оружием противопехотной мехи. Вроде нечего особенного, по сравнению с другим оружием игры, но обойтись без них сложно.
 - **Renegade** содержит его в двух вариантах: обычный и лазерный (из последнего можно расхреначить даже бронетехнику средней толщины).
 - **Red Alert II. Yuri's Revenge**: имеется у фракции Юрия в виде башни для оборонительной турели и танка; если долго стрелять, устраивают экстерминатус всему живому в радиусе поражения за счет дикого повышения урона в секунду. Достаточно полминуты, чтобы разогреть башню, и она за пару-тройку залпов выпиливает **нехилый танчик**.
 - **Generals**: имеются в широком ассортименте у китайцев (аддон добавляет ещё больше). Игромеханически развивают идею из RA2:YR — сначала стреляют редко, но со временем разгоняются и заплёвывают врага градом пуль, в отличие от всех других пулемётов, которые стреляют равномерно.
- **Crimsonland** — обычный, плазменный, ионный и ракетный.
- **Crysis** — с удобной ручечкой сбоку.
- **Delta Force: Black Hawk Down** — изображён по канонам.
- **Descent**: старая космическая леталка по лабиринтам астероидных шахт с отстрелом взбесившихся роботов. Один из роботов вооружен именно таким вот «Вулканом». «Vulcan Gun» вешался в качестве бонусного оружия и на пепелац, управляемый игроком. Лулз таится в том, что в сравнении с стандартными лазерами, стрелявшими лазерными соплями, Вулкан стрелял слабее, но пули достигали цели гораздо быстрее. ZOMG TEN BRAIN~
- **Desperados** — вестерн с 3D видом сверху, где присутствие сабжа в нескольких миссиях неиллюзорно облегчало прохождение. С помощью сией вундервафли можно было выпилить туеву хучу бандитов, не прибегая к тактическим изворотам.
- **Deus Ex: Human Revolution** — сабж встроен в руку одного из боссов и имеет свойство выпиливать игрока чуть менее, чем одной очередью. Самому же можно побегать с трехствольной вундервафлей под названием M404.
- **Doom 1, 2, 3** — из ролика корпорации UAC можно ВНЕЗАПНО узнать, что сабж обладает «**ретро-дизайном**», чем доставляет ветеранам. В фильме тоже встречается (правда, нигра стреляет из сабжа ровно один раз, да и то не туда). Впрочем, в режиссерской версии этого же фильма тема раскрыта более широко: ближе к финалу есть короткий эпизод, в котором Дуэйн «Скала» Джонсон феерически выпиливает при помощи сабжа целую толпу двуногих прямоходящих.
- **Ex Machina** — здесь сабж так и называется «Вулкан» и выпиливает все нахуй, но недалеко бьет.
- Серия **Fallout** — почти все разновидности: пулевой, лазерный, гаусс. В первых двух был интересен тем, что, в зависимости от прокачки персонажа, мог как наносить хоть сколько-нибудь бронированной цели 0-5 ед. урона, так и разрывать в кровавые ошметки, снося 2000-3000 HP (у финального босса 2-го Фолла — 999 HP, для сравнения).
- **Far Cry 3: Blood Dragon** — встречается как переносной, так и установленный на джипе/вертушке. При длительной стрельбе главгерой извергает характерный крик. В самом начале игры протагонист, сидя в вертолете, громит вражескую базу с песней «Long Tall Sally» на заднем плане. Ну не сказка ли?
- **Final Fantasy 7** — шестиствольная балда прикручена к здоровенному **положительному негру** Баррету в качестве протеза руки.
- **Grand Theft Auto: V, San Andreas, Vice City, Vice City Stories**.
- **Half-Life** — стационарные турели с трёхствольным 12,7-мм пулемётом и треноги более мелкого калибра в первой части. Алсо, в альфа-версии был некий hassault — **нигра** с сигарой и трёхствольным же миниганом, но знают об этом лишь **немногие избранные**.
- **Halo** — установлен в виде турели на джипе. В Halo 3 появился меньший по размерам вариант на треноге, который с нее можно невозбранно сорвать, однако скорость передвижения снизится, а также будет нельзя кидать гранаты.
- **Hitman: Codename 47** — доставляет возможностью довольно быстро бегать, предварительно спрятав его в кобуру. В **Hitman: Contracts** его также можно увидеть у одного из пациентов психушки в первой

миссии, и даже самому завладеть им.

- Interstate 76, 82 — поставить сабж на крышу своего ведра — мечтааа!
- Just Cause 2 (снимается со станковой установки и невозбранно юзается over 9000 часов — боезапас бесконечен, один минус — прыгать и юзать крюк нельзя)
- Left4Dead (станковый) — краснел как помидор уже через две секунды после начала стрельбы, но стрелять продолжал исправно. [Такие дела](#).
- Metal Gear Solid — 2 штуки на борту Metal Gear Rex, одна штука в руках Vulcan Raven.
- Outlaws — мясорубка дедушки Гатлинга с ручным приводом, люто доставляет видом и процессом.
- Painkiller. Ракетомет Гатлинга. [Nuff said](#).
- Paradise Cracked (Код доступа: РАЙ) — Волк и модификации. В начале игры можно невозбранно отобрать у игры на локации «Китайский район». Также есть некое подобие минигана, надеваемое только на скафандр.
- Payday 2 — с недавних пор крошить блюстителей закона можно при помощи аналога M134.
- Project IGI — на вертолётке и часовых турелях. Однако ([внезапно](#)) его может получить и ГГ путём допила файлов игры в некоторых текстовых редакторах. В случае вертолётного варианта точность 100% и никакой отдачи, но нет вращения стволов и звуков стрельбы (хотя враги их прекрасно слышат и [срут кирпичами](#)).
- [Prototype 2](#) — стоит на танках Чёрного Дозора, однако помимо стрельбы с самого танка этот Вулкан можно спокойно прибрать к рукам.
- Ragnarok Online — воины, маги, лучники и... brave стрелки с дробовиками, гранатомётами, пистолетами и миниганом на закуску.
- Resident Evil 3, 5 (секретное оружие), а во втором на детской сложности доступен сразу, да еще и с бесконечными патронами. В четвертом тоже есть, но только у одного вида врагов, уберсолджера на военной базе.
- [Quake 1](#) (в виде гвоздомёта), 2, 3, 3 Team Arena (аж в двух ипостасях), 4 (опять гвоздомет).
- Quarantine, Quarantine II aka Road Warrior — ставится на крышу такси в первых миссиях. Позднее заменяется на блок бронейных дробовиков (sic!).
- Saint's Row за номером 3 — несмотря на общую ебанутость игры, миниган тут весьма православен — ебически здоровенная хуевина, судя по виду, снятая с вертолета. Таскать его с собой в кармане нельзя, можно только подобрать с трупов громил, которые им периодически вооружены, и затем устраивать мясорубку, неторопливо ковыляя под весом пары центнеров железа. Что интересно, весьма эффективно выпиливает всякую авиацию.
- [Serious Sam](#) — фактически второй символ игры после улыбающейся бомбы и переодетого в целую майку Дюка Ньюкема.
- Shadow Warrior — четырехствольный автоматический дробовик. Co-wa-bun-ga!..
- Singularity — ака Автопушка. Эпическая трёхствольная [вундервафля](#), выпиливающая врагов в промышленных масштабах. Невозбранно можно проапгрейдить и прикупить пару сотен боеприпасов.
- Smokin' Guns — там эту штуку надо притащить, поставить, а потом крутить ручку. Зато разброса почти нет.
- Soldat. Косожопый, ну его к черту, лучше уже побегать с парными [Desert Eagle](#).
- Soldiers of Anarchy — на M163 — Вулкан, и православный вариант на Ми-24.
- Space Hulk — нет ничего страшнее терминатора с сабжем, размазывающим генестилеров по стенам тонким слоем.
- Spec Ops: The Line — опять же, правильная версия: турельная установка на вертолётке.
- [Starcraft 2](#) — один из ведущих персонажей терранской компании Тайкус Финдли в некоторых миссиях фигурирует с сабжем наперевес. Кроме того, Викинги (вполне обычный юнит) в наземном бою активно юзают [аж 2 штуки](#) данного агрегата.
- Star Conflict — один из вариантов вооружения кораблей класса "фрегат". Примечателен тем, что при правильной настройке может превосходить по урону значительно более современные образцы вооружения, формально при этом являясь тысячелетним музейным экспонатом.
- Supreme Commander и его дополнение Forget Alliance — у фракции ОФЗ используется как ПРО, но только против ракет малой дальности. В пропатченной версии оригинала у той же ОФЗ появляется юнит с названием Гатлингбот.
- Sven Co-op — берётся с дохлого пыхтатинца, при взятии (кнопочкой «use») уже не побегаешь, не попрыгаешь, да и в бардачок не влезает — только на выброс.
- Syndicate производства Bullfrog — 1993 год, многим запомнился в виде порга на Sega MegaDrive
- [TF2](#). Таскается тем же мужиком Heavy Weapons Guy (по национальности — сферический русский в вакууме, со всеми сопутствующими стереотипами). Собственно, разновидностей миниганов в игре пять, у двух есть женские имена: Саша и Наташа, еще один зовется [Томиславом](#). Также парочка сабжей, но поменьше, есть на турелях инженера второго и третьего уровня.
- Terraria — в игре выглядит как безумная смесь акулы с пулеметом, способная за пять секунд перемолоть почти любого моба в фарш. Покупается у нигры-оружейника за 35 золотых монет. Имеет модификацию, в которой ещё больше огневой мощи, акулы и пулемёта, которая уже может перемолоть не то что какого-нибудь моба, а нескольких боссов.
- [Total Annihilation](#) — огромная артиллерийская плазменная вундервафля на турели. Выжирает адовые количества энергии, но валит отряды сотнями. Также имеется лёгкая лазерная версия ближней обороны.
- [Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai](#) — каноничный пулемёт Гатлинга в двух разновидностях: на артиллерийском лафете и на крепостной башне.
- Turok — классический миниган с доставляющим названием «Бармалей». Также имеется возможность ставить на землю как самостоятельную турель.
- Uncharted 2: Among Thieves — в игре используется пулемёт Гатлинга, с которым ходят самые

- «неубиваемые» враги.
- **Unreal**: Unreal, Unreal Tournament: Classic, 2003, 2004, UT3 (количество стволов у местного пулемета равно рекордным 9, а кроме минигана там есть эпичнейший многоствольный ракетомет, воспетый **Пейсателем**).
- **Warhammer 40000** — aka Ассолтка (Assault Cannon). Используется Терминаторами (sic) одной рукой (!), благодаря, собственно, их силовой броне. Также, на всяких там Дредноутах, **Титанах** и, собственно, танках — имперский LR Punisher с Gatling Gun со скорострельностью 20 за ход, при том что обычное оружие стреляет раз-два за ход. Плюс вариант Бейнблейда с двумя шестиствольными орудиями. Ну и, конечно, самая эпическая шестистволка эвар — мегаболтер «Вулкан»: два барабана по шесть стволов, в каждый из которых можно засунуть голову, снаряды, разрывающие обшивки танков и обрабатывающие пехоту в кровавую кашу, и магазин для боеприпасов размером с два танка. Также у Тау с их плазма-четырёхстволками (sic) у всяких там бронекостюмов, дронов и на одном танке. В фэнтезийной версии мира имеется у крысюков и называется Ratling Gun, собран армейским способом, посему периодически взрывается, убивая к ебням всю прислугу.
- Warzone 2100 — имеется многоствольный пулемет (assault gun) и многоствольная пушка (assault cannon). Могут устанавливаться на танки и использоваться в качестве стационарных установок, а также как средство ПВО. В мультиплеере можно исследовать сдвоенные версии сабжа. Хорошо косит киборгов и небольшие кучки авиации, против танков со средними и тяжелыми корпусами малоэффективны.
- **Wolfenstein** — помимо игрока и др., **Ади** владеет двумя сабжами в руках и двумя на вундеркостюме, итого нь мал аж ахуй 4, и все бабахают. Боезапас пополнялся универсальными патронами, подходившими и для Люгера, и для МР40 (9×19 мм Парабеллум) — в те староглиняные времена еще не задумывались о разных типах боеприпасов. Примечательно, что в поздней игрушке «Return to Castle Wolfenstein» можно было найти документ, рассказывающий о прототипе ручного многоствольного пулемета, использующего пистолетные патроны.
- World in Conflict — правда, в виде легкой ПВО, но кого волнует.
- **Worms**. В Worms 2 может надрачиваться настройками до состояния «срой весь уровень за один клик».
- XCOM: Enemy Within — как оружие по умолчанию для МЕС-бойца (человека в эдакой **мехе**). Что забавно, описание гласит: нельзя вести стрельбу на подавление, ибо перегрев оружия (для чего, собственно, и 6 стволов).
- Космические Рейнджеры II. Самое никудышнее оружие тамошней мехи, сосёт даже на ручном управлении. Забавно, что не перегревается и ведёт себя подобно лазеру (100% точность).
- Имелся в ранних билдах S.T.A.L.K.E.R.'а, впоследствии выпилен за ненадобностью. Пострелять из сабжа можно в билдах 1114 и 1098 (того, что ещё Oblivion lost).

Огнемёт

Основная статья: ***Огнемёт***

Присутствует во многих шутерах, перечислять нет смысла, но **луркоморские геймеры** не могут удержаться от того, чтоб не **надрочить** накидать списочек-другой — ни на что другое они не способны. Ещё один момент: почти всегда в играх используются газовые огнемёты, потому что механика жидкости, прилипающей к поверхностям, а потом ещё и грязей, трудно кодится и/или жрёт много ресурсов. Sad but true.

Как правило, физика поведения очень условна, эффективность же варьируется от откровенного говна, до абсолютной вундервафли. Особняком можно выделить:

- **Star Control**: *больные гневом* пауки расы Plwrath, несмотря на расовую способность не бояться использовать **невидимость**, используют сабж. В космосе как единственное корабельное орудие, ага. Дальность боя очень хреновая для космических мерок, а враги способны чувствовать, когда к ним приблизился враг.
- В **сеговской** Zero Tolerance тоже есть огнемёт. Показан он весьма условно, но, к вящей радости анонимуса, отметившегося разделом выше, до земли вполне долетает, а также неплохо липнет к потолку. Так что им можно не только жарить разнообразных инопланетных крабиков, но и выжечь позади себя огненную стену, чтобы смыться от преследования.
- Heretic — как второй режим стрельбы из Посоха Феникса. Первое в истории FPS применение сабжа.
- **Blood** — кроме стандартного присутствует нищевродский вариант огнемёта — баллончик с зажигалкой. Можно медленно и весело жечь вражину, разбрызгивая спрей на зажигалку, а можно не менее весело поджечь весь баллончик и кинуть в толпу. Как закутанные в робы фанатики, так и ходячие мертвецы горят, горят хорошо, эффективно и годно! Есть еще супер-огнемет, стреляющий напалмом.



KILL IT WITH FIRE!!!

- **GTA** — огнемёт присутствует начиная с первых, двухмерных, эпизодов. В GTA: SA есть весьма доставляющая миссия — до приезда копов нужно успеть выжечь сабжем несколько делянок **ну ты понел с чем**. После чего камеру, таки да, штибают. В GTA 2 есть так же доставляющая миссия — приделать к пожарной машине огнемёт и весело выжечь около 50 человек.
- В винрарной серии игр **Worms** есть огнемёт начиная с первой части, в умелых руках — страшное оружие. Также в списке оружия присутствуют напалмовый авиаудар и **бутылка с зажигательной смесью**, а на карте — бочки с напалмом, что по нраву любителям зажечь, Алсо имеется паяльная лампа.
- Во вселенной **Fallout** огнемёт традиционно любим особо brutальными игроками — по дальности поражения это фактически оружие ближнего боя, при этом весьма тяжёлое и жадное до боеприпасов, но, вкупе со специальными перками типа «Пироманьяк» — доставляет, достаточно вспомнить анимацию смерти противников в первых фоллах. В третьей же части можно из всякого хлама собрать зажигательный меч «**Шиш-кебаб**», плюс в «Broken Steel» появляется особо жгучий огнемёт у Анклава. Алсо в недавно вышедшей New Vegas присутствует, помимо обычного огнемёта, прибор с добрым названием Испепелитель, который стреляет сгустками огня, при прямом попадании по противнику наносящими средний ущерб от выстрела и **поджигаютими врага**, к тому же при стрельбе в неподвижное окружение оно будет гореть некоторое время, что позволяет сделать настоящую стену огня а-ля дьябло. В четвёрке добавили Криолятор - тот-же огнемёт по принципу действия, но наносящий урон холодом и замораживающий врагов. Алсо, легендарная версия Криолятора может обладать **дополнительным уроном от огня; впрочем, и легендарный же огнемёт может наносить дополнительный урон холодом**.
- Postal 2 — огнемёт стреляет капсулами с зажигательной смесью, которые рикошетят от стен, разбрызгивая напалм. А при повторном прохождении игры **МПХ** героя можно использовать как огнемёт с бесконечным боезапасом. В дополнениях есть нищевродский вариант — баллончик с «Зиппой».
- В первом «**Red Faction**» огнемёт мог работать в двух режимах. В основном режиме он палил довольно реалистичным пламенем, которое сразу же легко поджигало врагов. Враги начинали беспорядочно носиться с криками и лишь более тренированные наемники продолжали палить, даже объятые огнем. В альтернативном режиме Паркер скручивал очередную канистру с огнемёта и кидал вперед. Получалось нечто вроде коктейля Молотова. Таким образом можно было даже исхитриться экономить заряды — канистра взрывалась с одинаковой силой, даже если в ней оставалось очень мало топлива.
- И как не упомянуть **StarCraft** с его кошерными огнемётчиками-"огнебатальонцами", которые весьма здорово аннигилировали мелкую зерготу по небольшой площади? В редакторе имеется даже огнемётчик по имени **Гай Монтер**. Во второй части их сменили шустрые огнемётные багги, выжигающие по линеечке все, что попадет в прицел.
- **StarCraft 2** — имеется аж в трёх ипостасях: в кампании — Огнемётчик с огнемётами в руках костюма, Геллион (адский скоростной багги с огнеметом на крыше) а в HotS — его вариант Геллитрон, который из багги превращается в ходячего робота-огнемётчика. В Wings of Liberty Геллион может быть проагррейжен двумя огнемётами, после чего он зажигает в два раза беспощаднее.
- Начиная со второго **Tomb Raidera** огнемёт регулярно посещает серию. Сначала огнемётами разрешают пользоваться исключительно врагам (квадратно-гнездовые буратины на затонувшем судне «Мария Дория», суровые наёмники, выжигающие антарктических мутантов, и т. д.) И лишь к концу серии, популять с сабжа позволяет и ГГ.
- В сериале C&C — любимое оружие Братства Нод (отряды Чёрных Рук с тибериумовой зажигательной смесью зажаривают танки), в Дюне — обожаем **Харконненами**. Вспомним также огнемётчиков СССР в первом Ред Алерте и огнемётный танк китайцев в Generals, лихо выжигающий пехоту из зданий и могущий быть наполнен чёрным напалмом.
- В игре Return to castle Wolfenstein тоже есть огнемёт и **фрицы-огнемётчики** в асбестовых плащах. Также присутствует в Wolfenstein 2009, где действительно по-зверски жжот напалмом, а его обладатели ходят в немного устрашающей броне.
- В тактической стратегии **В тылу врага 2** присутствует **хорошая, годная** реализация огнемёта. Огнемётчик легко выжигает пехоту из окопов и зданий, но под обстрелом сам быстро превращается в факел.
- В Meat Puppet (1997) из огнемёта можно было **сжигать младенцев**.
- В **Jagged Alliance** где-то заныкан сабж. Точнее, такое оружие во второй части игры было запланировано, но в процессе разработки «заглушено»: объект создан, но в силу имбанутости не добавлен никуда. Вызывается читом. Одноручный, то есть можно стрелять из огнемёта по-



Call of duty



Halo



GTA

македонски.

- Half-Life 2 — в качестве огнемёта можно использовать гравипушку, если поднять канистру с бензином или балон с газом и выстрелить. Накрывает приличную площадь, особенно в замкнутом пространстве, жжот хорошо, но одноразовый.
- В оригинальном Team Fortress 1.X есть класс «поджигатель», имеющий сабж, а также, одновременно с ним, зажигательную дальнобойную базуку.
- В TF2 остался класс «поджигатель», но имеется не каноничная газовая версия. После выхода обновления, которое показало что пайро видит мир как леденцово-радужную страну, вышел новый огнемёт, который [срет радугой](#).
- В Мортал Комбате огнемёт есть у разноцветного робота Сектора. В третьем как фаталити, в Армагеддоне — просто спецприём.
- В Far Cry 2 есть огнемёт. Является основной фишкой игры, благо позволяет насладиться реалистичной [физической моделью](#) поведения огня горящих нигр в игровом мире да и вообще, поначалу доставляет возможностью устроить рандомный Большой Пиздец из маленького поджога: огонь, ведомый ветром, может спокойно поменять свой курс и вместо желанного оружейного склада, может перебраться на топливное хранилище. Внешне переделан и снова жжот в Far Cry 3, где мы сжигаем посевы видимо конопля и мы под кайфом расстреливает вражин, ну а в Far Cry 4 дошёл без изменений, кроме перекраски самой модели. Поначалу красиво и интересно, но [потом...](#)
- В Bioshock назывался химическим распылителем. Тому была веская причина: помимо напалма девайс позволял использовать электрический гель и жидкий азот. Совсем уж эпичной сия вундервафля становилась при прокачке в автоматических станциях «Власть народу», где можно уменьшить расход топлива и увеличить длину струи.
- Arcanum — можно собрать огнемёт [по бэковой схеме](#).
- В Космических Рейнджерах 2 присутствует среди оружия роботов для наземных битв. Имеет самый высокий DPS в игре, да еще и неслабое пятисекундное горение сверху, жжет все на своем пути, но быстро перегревается, имеет довольно малую дальнобойность, и не щадит своих. Кошерно ставить огнеметоблокираторщика с противомолниевой башкой во главе штурмующей колонны — всеравно убьют, а так хоть успеет нагадить по-крупному
- В Alien versus Predator огнемет в потных от страха ручках хумана является весьма эффективным орудием выпиливания чужих — они так смешно визжат и корчатся... Как в киношке, короче.
- Создатели Painkiller'a подошли к созданию огнемёта как и к остальному оружию — скрестили велосипед с холодильником, а именно огнемёт и полуавтоматическую винтовку. Появилось сиё непотребство в аддоне Battle out of the hell.
- В Unreal 2 — The Awakening есть весьма и весьма доставляющий своей физикой огня сабж. Струя горючей смеси вылетает под таким давлением, что с лёгкостью отскакивает от любых поверхностей, ещё можно кошерно налить на пол, на стену, даже на [врага](#) лужу горючей смеси. ЧСХ, через секунду с диким хохотом поджечь и чувствовать себя терминатором. +5 к пироманьячеству.
- В готишной «[Мор. Утопия](#)» огнемёт тоже присутствует. Только вот подержать его в руках не удастся — [сабжем](#) вооружены санитарные отряды, шатающиеся по городу и [уничтожающие зараженных](#).
- В Vampire: The Masquerade — Bloodlines огнемет является [вундервафлей](#) и единственным средством против финального босса для [небоевых](#) персонажей. Что характерно, как раз эти хлюпки, толком не умеющие стрелять ни из чего, поливают огнем все живое наравне с оружейными маньяками. Таки да, огнемет в этой игре не требует для владения вообще никаких умений.
- А еще сабж есть и в шутере Timeshift, где являет собой смесь пистолета-пулемета и огнемета. Заряжается специальными зажигательными пулями и баллончиками с топливом (да-да, двумя видами боеприпасов), соответственно ведет огонь в двух режимах — очередь из зажигательных пуль и небольшое облако огня для ближнего боя.
- Сабж присутствует в Killing Floor, где он очень мощный и легко выпиливает толпы средних мутантов (если у вас хорошо прокачанный перк Огнемётчика).
- Огнемет есть и в Call of Duty: United Offensive, а также в Call of Duty: World at War. В последней можно увидеть даже редкий авиационный огнемёт (в миссии «Жёсткая посадка», в самом конце, когда надо оборонять только что захваченный аэродром от контратакующих японцев, в критический момент прилетают штурмовики и меткими струями выжигают всё нахер).
- В Deus Ex доставлял тем что при поджигании супостата последний начинал срать кирпичами и в панике бегать по уровню, попутно поджигая собой легковоспламеняющуюся окружающую среду (особенно винрарная ситуация с бочками с горючим, которые от такого, [ЧСХ](#), взрывались). Но наигравшись, его можно было только выбросить: огромный, громоздкий, баллоны жрёт как мой пиздец, а встречаются они редко; да к тому же и стреляет недалеко. Поплевав в стороны во второй миссии, JC обычно более к нему не приближался.
- В первой части развеселой и доброй гамесы Overlord сабж нацеплен на некоторых вражеских гномов. Лупит недалеко, нереалистично, зато эффективно. Способен выпилить половину вашего отряда за пару залпов. После определённой степени опиздюливания гнома-носителя взрывается КЕМ вместе с ним и всем, что поблизости.
- В серии Codename panzers разработчики вспомнили, что он еще и танкам бо-бо делает.
- Close Combat же! В третьей версии Анонимус добился, чтобы советский огнеметчик спалил из засады фашистский Тигр, от которого попопятались все тридцатьчетверки. А по пехоте огнемет работает — загляденье.
- Soldier of Fortune же! Доставляет гуру не хуже, а то и лучше, других, отстреливающих руки-ноги, пушек.
- В последней части Alone in the Dark неплохо реализован огнемёт для бедных (зажигалка плюс

аэрозоль, то бишь)

- В Resident Evil 2 тоже есть огнемёт. Встречается под конец игры за Леона и дозаправка не подлежит. В Resident Evil 5 же перезаряжается, но используется лишь в лаборатории на корабле для смертельного опиздюливания **чёрного Уробороса**, довольно медленный и неуклюжий, но альтернативы ему не придумано. Таки придумано. Открываем бесконечный РПГ и... вуаля!
- В **Dead Space** огнемёт является аналогом газорезки в будущем, работающей на специальном топливе которое разогревается аж до **4000** градусов. При этом огнемёт **должен работать** даже в вакууме но в первой части в вакууме не работал: игроки с одним только огнемётом срали кирпичами, остальные просто переключались на какой-нибудь резак.
- В шутере 2005 года The Punisher огнемёт выполнен в кошерной каноничной версии — ранец с двумя баллонами и стволом. Помимо кошерного вида, доставляет казнями с его применением — Каратель втыкает ствол в едало супостата, выжигая остатки фимозга, или же, неторопливо сняв ранец, хуячит им по шее врага, ломая позвоночник. Да и просто вид истошно орущих якудза, бегущих по коридорам и поджигающих своих товарищей — дорогого стоит.
- В игре The Thing по одноимённому фильму огнемёт на ряду с газовыми горелками является необходимой приблудой для уничтожения большинства монстров.
- В Serious Sam Second Encounter/Second Encounter HD присутствует сия вундервафля, рассчитанная на дальности от малой до мало-средней. Урона тоже наносит не то чтобы много. По факту применяется против больших скоплений мелких врагов на вышеозначенных расстояниях. Против больших врагов не подходит ибо урона маловато, а упорное выжигание одного жирного боевого пидараса чревато выпиливанием протагониста кучей недругов помельче, ибо игра такая где отвлекаться нельзя. Опять же по факту все враги мелкого класса и плохой защищенности обычно передвигаются быстрее Главгероя, так что если даже успеешь поджечь врага он в 60% случаев таки успеет задеть, и шанс стать героем достаточно велик. Но фанатов игры факт того что огнемёт малопригодное для боев оружие обычно не ебет и они используют его где ни попадя поджигая кого/что ни попадя Just for lulz или просто для освещения темных помещений.
- А в Company Of Heroes 2 огнемёты цело любимы советской армией: есть огнемётный танк, а так же данную вундервафлю можно вручить инженерам.
- В винрарной Battlefield: Bad Company 2, а точнее в ее аддоне, именуемом «Vietnam», имеется огнемёт. Однако дальность полета огнесмеси **КРАЙНЕ МАЛА**, да еще и врага, дабы отправить к проотцам, нужно непрерывно жечь около 2 секунд. Что делает его мягко говоря неэффективным.
- В не менее винрарной Red Orchestra 2: Heroes Of Stalingrad, а точнее в дополнении Rising Storm также имеется огнемёт. Доступен он только американской армии (япошек сей вундервафлей обделили, однако дали «коленный миномет»). В прямых руках — оружие массового поражения. Стреляет (как и положено) далеко, убивает моментально, от поверхности отскакивает, что добавляет лулзов его владельцу, т.к одна маленькая струйка расплывается на весь ДЗОТ. Стоит отметить, что сражения в игре происходят на маленьких расстояниях, а также среди окопов, бункеров, что делает огнеметчика адской машиной смерти.
- Warhammer 40k Dawn of War. In the grim darkness of far future знают, любят и умеют зажечь, что не могло не найти отражения в играх. Начиная с самого первого ДоВа маринадам можно было вручить огнемёты, кои весьма эффективно жгли орочью мелкоту в кампании и угнетали боевой дух в скирмишах. Орки, кстати, тоже были не прочь позажигать, предварительно наверхувшись с небес в толпу атакующих эльдар. А огнемёты хаоситских рапторов вместо православного очищающего пламени плевались пурпурным дымом. Венцом стал аддон Soulstorm, в котором в игру были введены Сестры Битвы, пользующиеся вполне заслуженной славой пироманьячек. Огнеметные турели, огнеметные взводы, огнеметные танки, огнеметное все — даже пистолет Канониссы. Let the Galaxy BUR~ wait, oh shi...
- **Ололоды**, ВНЕЗАПНО, таки да ! Сабж — пушка класса Инженер, превращающаяся в «генератор тепловой энергии». Есть и Cold Version — *Ручной луче́мт МК*, но это уже атсральное.
- В **Warframe** имеется недоразумение, призванное **выжигать** инфестоидов и других врагов тенно — Игнис, алсо первый из клан-техового оружия. По старой традиции игры релизы толком не тестятся, потому изначально по дамагу был сопоставим с уроном от попадания спермы на лицо порноактрисе, потом был бафнут, так, что выжигал все, даже за толстенными стенами, и по сей день был градуально и виртуально **опущен** до рядового оружия, однако на низких-средних уровнях при должной раскатке всё ещё весьма эффективен. Алсо, самый опасный противник из **гриниров**, способный быстро поджарить непутёвого тенно до хрустящей корочки, использует Игнис.
- ВНЕЗАПНО в серии космосимов под гордым названием **X3** имеется убердевайс под наванием Плазменный *генератор*, представляющий из себя сабж. Является прекрасным средством борьбы с вражескими истребителями, так как ввиду хитро рассчитываемого дамага выпиливает оных за пару секунд.
- В PAYDAY 2 присутствует в DLC BBQ и таки позволяет устроить барбекю из полицаев. А еще он игнорирует щиты.
- **Skyrim** — присутствует в виде струйного заклинания Пламя, доступного с самого начала игры. Кроме этого, есть заклинание Стена пламени, годное для выстилания огненной дорожки для преследующих мобов.
- Day of Infamy - оружие класса Огнеметчик. Однозначно вин, ибо помимо превращения противника в барбекю, неудачливый огнеметчик может превратить в барбекю самого себя из-за всполыхов топлива от ближайших поверхностей и близко находящихся вражин. Алсо, у проклятых фошиздов есть свой огнемёт для класса саперов - стреляет недолго, недалеко и не сильно дамажит, но создает на некоторое время участок горячей поверхности, что сильно помогает успокоить нападающих вражин.
- The Thing. Огнемёт тут крайне полезная штука - больших тварей и инфицированных людей без него не убить.

- Syndicate (тог, что 1993 года) - огнемёт являлся одним из лучших оружий: огромный боезапас, убийство любого противника с одного попадания, а так-же возможность стрелять сквозь стены, если встать к ним вплоты дополнялись невысокой ценой и доступностью на ранних этапах игры. Из минусов - незначительная дальность огня и сгорание всего барахла, остающегося после противников. Иногда оставлял пожар в точке соприкосновения с препятствием, попадание в который убивало как врагов, так и самого игрока.

Дробовик в играх

Основная статья: [Дробовик](#)

Шутеров, в которых есть те или иные дробовики, **очень, очень много**. Игроделы любят дробовики, поэтому перечислять их смысла нет. Стоит лишь выделить два нюанса:

- В играх старой школы ([Doom](#), [Quake](#), [Duke Nukem](#), [Serious Sam](#) etc.) дробовик — стандартная пушка на кнопке «З», идущая сразу за пистолетом и перед автоматом. (Почти) без разброса дробы, эдакая винтовочка. Пару уровней с ним ходят, а потом в руки попадают автоматы, ракетоланчеры, гипербластеры и прочие [BFG](#). Но здесь важно помнить следующий нюанс: да, в олддовых FPS помповые дробовики — оружие слабое, не способное крошить ублюдков в больших масштабах, и имеющие почти никакой разлёт дробы, однако же двустволки (с той же скорострельностью или чуть ниже) — символ сущего ада и гибели, так как разлёт дробы есть, кладут мелочь пачками, а больших — с нескольких выстрелов в упор, причём патронов всегда всё равно много.
- В играх новой школы (спасибо [Quake](#), [Half-Life](#) и [Counter-Strike](#)) дробовик — стоящая особняком равноправная категория оружия с случайной мощностью на выстрел от игры к игре. Тут он эволюционирует за время игры от обрезка до джекхаммера, если этого мало — придумываются плазменные, ионные и прочие разновидности, главный же принцип неизменен — стреляет разлетающимся пучком зарядов, почти бесполезен на средних дистанциях против автоматчика, зело эффективен против толпы или толстокожего, но в упор only.
- В top-down аркадном шутере [Alien Shooter 2](#) и его дополнениях дробовик принадлежит к "новой школе" и обещает неприлично маленький для помпового оружия урон, но не говорит, сколько именно дробинок с таким уроном *на каждую* за выстрел он выплюнет (что позволяет крошить мелюзгу парами или даже квартетами за выстрел в точку чуть позади скопления этой мелюзги). А в его предшественнике, в духе "старой школы", попадание из помповика обрабатывалось как небольшой взрыв со своим радиусом и фиксированным внутри этого радиуса уроном.
 - Также стоит вспомнить [Unreal](#) и наибрутальнейший флак с развеселым смайликом на снаряде вторичного огня (плюётся целым снарядом вместо разорванной дробы), так забавляющим неверных перед их кончиной.
- (спойлер: Впрочем, можно найти и исключения. Например, в РПГ-шуттере «Pariah» максимально проапгреженный дробовик является вполне себе самостоятельной вундервафлей, способной ваншотить навывлет сразу несколько целей на средних дистанциях — и при том не широким конусом картечи, а компактным кластером оной, так-то! А в Borderlands (первом) есть дробовик (награда от ТК), дробь которого летит по волнообразной траектории и явственно рикошетит от стен (красиво, но бесполезно). в Borderlands 2, в одном из дополнений есть дробовик стреляющий взрывающимися мечами, который почему то называется МЕЧЕВЗРЫВ!!!, В MMOFPS «Warface» дробовики медика (особенно сайга-12с) укладывают любого в любой броне максимум с трёх выстрелов, что радует. А в TPS-экшене «Warframe», злой гений разыгрался не на шутку: там есть вирусный(!) дробовик непрерывного(!!!) действия, стреляющий **тентаклями(!x10)**, которыми можно шевелить. Да ещё и называется **Фаг**, что **символизирует**.)
- В [GTA](#) (III и VC) же дробовик доставлял стрельбой аккуратным веером 3-х или 5-и пуль а-ля (противо)абордажный пистолет (не очень эффективно против скоплений пеших врагов, но очень хорошо для подрыва подвезжающих авто с теми же врагами)...
 - ...а в [GTA V](#) дробовик по разбросу дробы вернулся к олдскульному варианту «почти винтовка, но совсем не снайперская» и основательно **доставляет** тем, что патроны к нему *дешевле, чем к пистолету*, он может стрелять **с глушителем** (дозвуковая пуля, однако!), а убивает любого врага с одного выстрела даже на 100 метрах. Интересно, что IRL пулевой патрон *12 ga* таки при всей мощи за счёт применения дешёвой одноразовой пластмассовой гильзы стоит дешевле пистолетного патрона 9 мм схожего качества и даже бывает дешевле .22 LR, если вместо пули в патрон положили простенький шарик и обозвали конечный продукт «game load» («патрон для охоты на дичь»).



Лучшее оружие для звездных войн

Бензопила

Основная статья: [Бензопила](#)

При одном принципе — десятки вариантов: от бензопилы «Дружба» (обязательный атрибут мясного Зд-экшна) до виброножей и наномашин.

В играх бензопила встречается двух типов. Во-первых, как оружие, не требующее боеприпасов и посему являющееся оружием отчаянья, ну как штык-нож, монтировка или кованый сапог. Естественно, чтобы поставить бензопилу на место кошкодёра — весь остальной арсенал должен стоять на уровне космической фантастики с плазмаганами, лазерами и рельсами. Второй тип бензопил — пилы, сами являющиеся редкой артефактной убивалкой в игре. Если арсенал состоит из бейсбольных бит, [коктейлей Молотова](#), битых бутылок и по случаю ржавенького нагана с тремя патронами, то на их фоне пила сама становится [вундервафлей](#).

Одно остаётся неизменным: использование бензопилы [доставляет](#).

Краткое руководство к эксплуатации:

После активации устройство выпиливания следует прислонить к объекту, подлежащему выпиливанию. Приложив некоторое давление, следует возвратно-поступательными движениями произвести процедуру усекновения ненужных и излишне выпирающих частей: рук, ног, [щупалец](#), голов, плавников, антенн и т. д. Если объект все еще выделяется из всеобщего месива, то процедуру следует повторить до получения необходимой консистенции.

Встречается в играх:

- *Dead By Daylight* — основанная сила Каннибала, после завода мотора маньяк чарджится вперёд, размахивая сабжем, ломая палетки и ёбла сурвов, валя их сразу в предсмертное состояние. Имеются в наличии улучшения на скорость заводки, скорость при чардже, накладываемого на опездюливавшегося выживальщика дебаффа и т. д..
- *Alien Swarm* — бензопила является не только достаточно эффективным и долгоиграющим средством самозащиты, но и помогает выпиливать двери/завалы/осыпи.
- *Borderlands* — один из персонажей имеет на вооружении гибрид — [пилотопор](#), представляющий собой топор с циркулярной пилой на конце.
- *Bioshock Infinite* — у игрока есть *аэрокрюк*, то есть инструмент для цепляния за воздушные рельсы. Выглядит как мелкая циркулярка с 3 крюками вместо лезвия. Не совсем пила, но в ближнем бою имеет тот же функционал.
- *Dead Island* — рецепт крафта сабжа получили те, кто сделал предзаказ, сама бензопила именуется как «Потрошитель» и представляет собой битку с циркуляркой. Обычный вариант сабжа в игре также присутствует, но в виде пасхалки в третьем акте. Завладеть ей можно, найдя в джунглях Джейсона Вурхиса, дав ему пизды и забрав эту самую пилу. После этого можно невозбранно выпиливать местный bestiary, заваливая все округи окровавленными конечностями. Причем пилка имеет хорошую прочность.
- *Dead Rising* — аж два типа бензопилы. Обычная выпиливает хорошо, но ломается. А вторая бензопила идет в качестве презента за убийство босса — клоуна. Второй тип бензопилы считается в игре адски читерским оружием и выпиливает за раз даже самого живучего босса в игре. А если вы ещё и нашли книгу, увеличивающую стойкость оружия + книгу на увеличение дамага, то [конец немного предсказуем](#).
- *Dead Rising 2* — два в одном! Берем весло, две бензопилы, и вуаля. Аппарат для выпиливания зомбарей в промышленных масштабах готов! Кстати, их можно прилепить к мотоциклу, почти как в *Carmageddon*'е. Правда, на этот раз боссы в игре настолько суровы, что расценивают удар вашей бензопилы как укусы от комара. Хардкор такой хардкор. Алсо в игре присутствует циркулярка: как самостоятельное оружие и как основа для двух крафтовых вундервафель — выпиливателя с тремя дисками и тарелкомета.
- *Dead Space* — практически весь арсенал — средства технологического выпиливания будущего, есть и стандартный вакуумно-дистанционно-рукопашный циркулярный.
- *Dishonored: The Knife of Dunwall*. У мясников на китобойне есть здоровенные дисковые пилы со встроенным игломётом, наносящие неадекватно большой урон. Для игрока ценны как металлолом на продажу.
- *Doom* — бензопила олицетворяет любовь и счастье (бабушка всех бензопил в играх). В *новом Думе* года сражения стали динамичнее, а боезапас меньше и бензопила теперь не только и не столько средство унижения одиночных противников и оружие последней надежды, сколько инструмент пополнения боезапаса потому, что после основательного распила из трупа любого противника вываливаются тонны боеприпасов.
- *Evil Dead* — присутствует в виде протеза на отрубленной правой руке главного героя Эша.



Пиксельный экстаз.



Образец дистанционного выпиливателя.

Предназначена для выпиливания орд мертвяков и создания эффектных комбо. В игре целых два вида бензопил.

- **Fallout** — электронож «Потрошитель» и **Автоматический топор** — нечто среднее между пожарным топором и бензопилой. В Нью-Вегасе появляется и каноничная цепная.
- **Gag** — стандартная бензопила марки, что характерно, Friendship.
- **Gears of War 1, 2, 3** — компактная бензопила закреплена как подвес у штурмовой винтовки (основное оружие), при ее использовании в ближнем бою прокручивается живописнейшая анимация (одна из нескольких видов). Что любопытно: если два противника одновременно перейдут на бензопилы, игра перейдет в режим дуэли на пилах, что доставляет.
- **GTA**, почти все части — если не брать в расчет то, что с сабжем ГГ двигается медленнее, чем колченогая беременная шлюха, то можно сказать, что это воистину brutальное оружие предельно ближнего боя. Всем маньякам маст хэв.
- **Heavy Metal F.A.K.K. 2** — огромный двуручный меч-бензопила.
- **Incubation** — жестокая вафля, за один ход выпиливающая любого врага. Из минусов, естественно, необходимость приближаться вплотную. В аддоне **Wilderness Missions** без как минимум одного солдата с бензопилой большинство миссий пройти вообще нереально, тем более, что патроны к огнестрелам не бесконечны. Алсо, по ходу сюжета нужно будет спасти перца, который на зараженной планете весьма успешно выживает с одним лишь сабжем.
- **Killing Floor** — выбираешь перк Berserker, покупаешь сабж и можешь пилить монстров сотнями, забрызгивая кровью и засоряя их конечностями местность. Но с ней берсерк теряет мобильность, что для берсерка не трук. Также есть ачивка за выпиливание двух мясников (этакий монстр в белом фартуке и с сабжем вместо руки) за одну волну. Ачивка называется «Горькая ирония», что символизирует
- **Left 4 Dead 2** — любимое народом средство выпиливания **зомбей**, вот только встречается редко. Зато метко. Также нежно обожаемое обеими командами в версусе: Выжившие имеют удовольствие напролом и бездумно отыгрывать светлый образ этого вашего Эша, чем предоставляют Зараженным лучший шанс обратить в ислам всю четверку одним хитротактическим гамбитом.
- **ВНЕЗАПНО**, Legend of Zelda: Breath of the Wild — Древнее Лезвие-Пила Шиика, дичайший гибрид двуручника и цепной пилы, работающий на магии.
- **Mad World** — основное орудие агента кровавой гэбни Джека Кеймена.
- **Magicka** — бензопила здесь — **единственное** оружие, имеющее озвучку вне момента применения. Урон огромный, и хотя для удара нужен нехуевый размах секунды в три, одно из самых эффективных орудий ближнего боя. Жаль, есть только в мультиплеере.
- **Manhunt** — встречается только на последнем уровне. Кстати, чтобы добраться до Режиссера, нужно **выпилить дверь!**
- **Messiah** — если подкрасться сзади, можно выпилить на спине несчастной жертвы «кровавого орла».
- **Obscure 2** — цепная пила на электричестве, которое быстро кончалось, да и для выпиливания врагов из-за особенностей геймплея подходила чуть менее, чем наполовину. Служила, в основном, для преодоления препятствий в виде поваленных деревьев на дороге. Одна из немногих игр, где бензопила не доставляет.
- **Painkiller** — одноименное оружие, циркулярка с тремя режимами выпиливания.
- **Payday 2** — компактная электропила **OVE9000** с металлическими/углепластиковыми дисками, которые стачиваются в хлам буквально за несколько секунд работы. Может использоваться как для спиливания замков на дверях или сейфах, так и для расчленения спецназа, хотя последний вариант довольно непрактичен. Имеется так же обычная бензопила в слоте для холодного оружия.
- **Planetside 1, 2** — chainblade, табельное оружие ближнего боя у фракции Terran Republic.
- **Quake 3 Arena** — там она оформлена в виде перчатки.
- **RedLine** — циркулярная единичка в паре уровней сей киберпанко-автострельной пешкострелялки позволяет летать при использовании.
- **Redneck Rampage** — двуружимная циркулярка. В первом режиме метает диски (осторожно, рикошет!), во втором — естественно пилит.
- **Resident Evil 4, 5** — герою воспользоваться вундервафлей нельзя, зато ею владеют самые няшные враги с увеличенным ХП. Что интересно, при совмещении сабжа с телом героя игры наступает мгновенное фаталити, спастись от которого невозможно.
- **Scarfaced** — с её помощью озверевший Тони Монтана распидорашивает одного из братьев-наркобаронов, смотрящих в районе Маленькая Гавана, попутно прихватив дохую мелкого быдла.
- **Serious Sam** — в этой игре главный герой бензопилой жесточайше **двачает** любовь и счастье, сея разумное, доброе, вечное.
- **Shank 1, 2** — в первой части является обычным тяжёлым оружием, во второй стала настолько мощной, что является лучшим тяжёлым оружием ближнего боя. В одном из роликов второй части можно наблюдать, как пышущий brutальностью главный герой отрезает его хвост вертолёт (!).
- **Skyforge** — складной двуручный (**sic!**) меч-бензопила, коей Берсерк смачно нарезает на ломтики всех, кто попадётся ему под руку.
- **Sudeki** — персонаж Тал мог использовать Chain Sword. Вместо лезвия у этого меча — циркулярная пила.
- **Trapped Dead** — бензопила является самым мощным рукопашным оружием. Рекомендуются давать персу с соответствующим скиллом.
- **Unreal** — дистанционно поддвигает предыдущим пунктам, сея прогресс, просвещение и технократию.

<https://www.youtube.com/watch?v=WPUjUVTKYxU>

Так выпиливают бензопилой в Fallout'e 3

- [X-COM 2](#) — бур [is fine too](#).
- [Baха](#) — Цепными пилами в виде мечей, топоров и даже ножей воюют (почти) все расы вселенной ТолькоВойны.
- [7 Days to die](#) — в процессе лутания всего и вся можно найти собранную бензопилу (или скрафтить из деталей). Она, конечно, для добывания древесины нужна, но и зомбей расчленяет неплохо. Очень неплохо.

Монтировка

Ну, а как же без нее? Старый добрый гвоздодер (молоток, отвертка, гаечный ключ больших размеров, [титановый](#) или [урановый лом](#)) не раз и не два спасал жизнь игровым персонажам. Нет под рукой монтировки? Сойдет и обычная штыковая лопата. Головы ей рубить не менее весело, чем катаной. Нет под рукой лопаты? Юзайте телекинез на метлу и бейте супостата по голове рукоятью. Раскрошенный череп гарантирован.

Принцип действия

В принципе, монтировка — это всегда твердая «единичка». То есть дефолтное оружие, которое в ранних 3D-экшенах служила просто как слабенькое вооружение с бесконечным боезапасом (на тот случай, если окончательно закончились патроны), ну а позже — как способ разбивать ящики и другую неживую утварь (на которую жалко патронов). И именно последний аспект сделал её таким популярным девайсом. Почему? Да потому что разбивать оные ящики, доски, заграждения и крысopodobных монстров в экшенах новой волны приходилось чуть менее, чем половину игрового времени. А по устоявшимся стереотипам логичнее это было делать продолговатым железным предметом (в [RTCW](#), например, толстая каменная плита разваливалась после десятка тычков ножом, что, согласитесь, не комильфо). Вот так фомка/монтировка прочно вошла в нашу игровую жизнь. И теперь ее будут лепить даже в космосимах и средневековых RPG — как дань традиции.



Навечно в наших сердцах.

IRL

Аналогично [бензопиле](#) — покупайте хоть ящиками. Ну или можно пойти на какую-нибудь стройку и отодрать там кусок арматурины. Погнутая труба сантехнического происхождения тоже сойдет. В зависимости от размера можно носить с собой [в любимой торбе с логотипом Арии](#) или запихнуть в тубус с чертежами (и туда еще поместится пара бутылок пива в придачу). Если вы человек спортивной натуры, купите себе бейсбольную биту или клюшку для гольфа — согласитесь, ведь «легким ударом руки снес полчерепа бейсбольной битой» звучит лучше, чем «долго и нудно мочил ржавой трубой, пока жертва не перестала хрипеть».

Встречается в играх:

- Вся [Half-Life](#) — одна большая ода монтировке
- [Bioshock](#) — сабжа нету, но есть выдаваемый в самом начале разводной ключ, который по мере прохождения может быть раскачан в поистине эпическую вундервафлю, способную выпилить всех, включая финального босса.
- [Квака](#) — никто не забыл окровавленный топор из первой части?
- [Redneck Rampage](#) — чуть ли не первое появление сабжа!
- [Killing Time](#)
- [Фоллауты](#) — в первых частях — свинцовая труба, каноничный гвоздодер, дубина с гвоздями, бита, нож, кувалда и весьма доставляющие «Потрошитель» (карманная бензопила на батарейках) и электропогонялка для скота, ебашащая врага искричеством и жрущая батарейки почище всяких плазмаганов. В третьем и [Vegase](#) гвоздодер заменили на баллонный ключ, плюс добавили всякую ерунду, вроде пожарного топора.
- [Jagged Alliance 2](#)
- [Condemned: Criminal Origins](#) — практически весь посвящен использованию широкого арсенала сабжа.
- [Prince of Persia](#) — в [Warrior Within](#), после потери меча из-за одной [тян](#), нужно драться куском корабля.
- [System Shock 2](#) — помимо разводного ключа имеются джедайская шашка и веточка [неизвестного инопланетного растения с кристалликом](#). Ключ кошерен, два других оружия для использования требуют не кислой прокачки, так что менее кошерны.
- [Silent Hill](#) — ну, кусок трубы там вообще как дефолт-веапон, а нож для бумаги — вообще убероружие.
- [Will Rock](#) — [археологическая саперная лопатка](#).
- [DM M&M](#) — ножи, мечи, посохи. Средневековые, в общем.
- [Hitman](#) — арсенал сабжевого оружия доставляет. К вашим услугам: отвертка, молоток с гвоздодером, секатор, лопата, кухонные ножи и прочие предметы садово-хозяйственно-кухонного инвентаря.
- [Mafia](#) — фомка в роли бестолковой железки, бейсбольная бита, выкидной нож, доска и ведро в паре миссий.
- [Manhunt](#) — демонстрирует как именно нужно юзать девайс с наибольшей эффективностью, смотри и

- учись, школата.
- Max Payne — кусок трубы.
- Magicka - Засветилась как пасхалка к Халфе, юзабельна.
- The Suffering — заточка какбэ символизирует.
- ЧОрная Метка
- .flow — хоррор-спинофф [Yume Nikki](#). Против всех тараканов из головы главной героини она применяет кусок трубы, но есть и один персонаж, который при попытке его убить только [ухмыляется](#). А еще один может и сам трубой вклепить.
- GTA — появился начиная с 3-й части (до этого приходилось довольствоваться кулаками). К San Andreas арсенал холодного оружия неслабо вырос и стал включать в себя не только обыкновенные нож, бейсбольную битку, катану и бензопилу, но и коллекцию самотыков.
- Postal — лопата и полицейская дубинка во второй части; с дополнялкой — мачете, коса и кувалда. В моде Eternal Damnation арсенал огромен: от нескольких видов кастетов, бейсбольных бит и топоров до серпа, вил и шуруповёрта. Последний внезапно сильнейшее ближнебойное оружие, по dps обгоняющее бензопилу. Большая часть оружия различается уроном, дальностью поражения и шансом отчекрыжить врагам тыкву, вместо того чтобы разнести её в пыль, что при местной механике зомби (они живут пока их голова цела, даже если она отделена от тела) и их засилии в этом моде критично.
- Vampire Masquerade: Bloodlines — в наличии: самая что ни на есть грушная и каноничная монтировка, бейсбольная бита, полицейская дубинка, нож, отрубленная человеческая рука (!), топор (только покупается), кувалда (аналогично). Символом же тотального пиздеца в данной игре помимо огнемёта является садовый нож, койй можно получить только за бабло и только перед самой последней миссией. Но он того стоит.
- Day of Defeat: Source — немцы могли навешать натуральных пиздюлей пиндосам саперной лопаткой. Алсо, в этом вашем Steam есть достижение «Копать ради победы», который, естественно, заключается в использовании сабжа.
- Prey — газовый ключ.
- Team Fortress Classic — кроме сабжа, имевшегося у всех классов, был еще и зонтик, имевшийся только у Civilian'ов, но из-за чрезвычайно малого запаса здоровья у оных, потенциалу его так и не дано было раскрыться.
- Deus Ex — демократизатор, нож, фомка, меч и читерский лазерный меч, с которым можно было пройти оставшиеся $\frac{2}{3}$ игры не тратя патроны вообще.
- Left4dead 2 — кроме самого сабжа присутствуют сковородки, биты для крикета, пожарные топоры — [тысячи их](#).
- Горький-17(18)
- Team Fortress 2 — солдатом можно надавать всем врагам по рогам сапёрной лопаткой или горняцкой киркой. Гаечный ключ инженера тешит душу. И да, не забывайте про пожарные топоры и молот огнемётчика, бутылку сидра для подрывника, дорожный знак с возможностью нанести наклейку (грамари наци рады), сковороду а также доску с гвоздем для солдата и подрывника. Два меча/топор и щит также кошерны. На сегодняшний день демо получил одноразовый [пневмопих](#) в виде неразорвавшейся гранаты, пирыч — грабли, а скаут — бейсбольную битку с шипами и свежую рыбу в газетке, для [эстетов](#). У того же скаута есть возможность забить противника [with bare hand](#) (рука, правда, чужая). В принципе, набор из разных перчаток для рукопашного боя у хевика тоже можно отнести сюда. А сама монтировка тут присутствует тока в стадии проекта.
- Blood — вместо монтировки — вилы.
- Ratchet & Clank — разводной ключ же!
- Arcanum — правда, тоже труба.
- С некоторой натяжкой — [Planescape](#) (окоченевшие конечности мертвяков).
- Trespasser — кроме ломов, палок и [черенков](#), можно было вооружаться вообще всем, что не прикручено к полу.
- Red Faction (все игры) — лома-то там нет, но есть более внушительный вид оружия ближнего боя: кувалда. В Red Faction: Guerilla их аж 3 вида, а также мародёрский топор «Потрошитель». Ими удобно не только выносить врагов толпами, но и разрушать постройки.
- Freedom Fighters — разводной ключ; также доставляет возможность забить врага аптечкой.
- Kingpin — кусок ржавой трубы. Собственно монтировка тоже есть, можно купить в самом начале за \$1, а пожно и потом найти.
- Zombie Panic — кроме сабжа было еще 18 нетривиальных типов рукопашных зомбivyпиливателей, как то: кастрюля, вентиль, доска, клавиатура (!), складной стул и мачете (которое вроде как не мачете, а кукри, но школьники упорно зовут его катаной).
- Call of [Cthulhu](#): Dark Corners of the Earth — самое первое оружие, которое находит игрок. Чуть менее, чем никакое, требует два—три удара по вражьему черепу (один, если по затылку). В процессе использования весьма неиллюзорен шанс стать героем, ибо противник вооружен православными двустволками и пиндостанскими пистолетами Colt M1911.
- Saints Row: The Third — обычная бейсбольная бита, которую можно истыкать гвоздями за дополнительную плату, и «гордость» разработов, намекающая, что этот ваш Санандреас усасывает, — метровый фиолетовый резиновый хуй с рукоятью от биты.
- Arcanum: Of Steam and Magick Obscura — длинная труба, железнодорожный костыль — очень слабое оружие.
- DayZ - собственно, сама монтировка. Красная, что символизирует.
- Любой консольный и не очень битемап.
- Dead Island - 99% оружия в игре - холодное, где примерно пополам колющего/режущего (серпы, мачете, ножи, тесаки и т.п.) и тупого. Присутствуют: фомка, разводной ключ (в модификациях под

одну руку - лёгкий, и под две - тяжелый), бейсбольные биты, вёсла, мётлы, лопаты, молоты. Также присутствует возможность раскачать любой из вышеуказанных инструментов несения смерти в массы при помощи подручного хлама: на молот навешивается блин от штанги, а к бите цепляется батарея с проводом - электрошашлычница готова. Холодное оружие (тесаки, мачете) с раскалённым клинком (опять-таки, из-за присоединенной батареи) вызовут рёв одобрения даже у самой взыскательной публики. Для особых гурманов есть возможность навесить на тяжёлые молоты батареи и провода (желательно играя за Сэма Би из-за прокачки шанса на крит) и убивать даже самых больших зомбарей ваншотом о ближайшую стену или автомобиль либо сбросив с высоты.

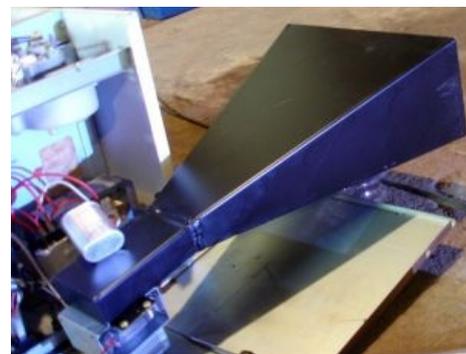
- Dying Light - ситуация аналогична с Dead Island.
- Payday: The heist - В миссии в Mercy Hospital используется, чтобы вылезти и лифта после бомбардировки здания.
- Bloodborne — складная пилокоса, меч с ножами-молотом, трость-хлыст и ещё несколько экзотических вариантов разной степени извращённости.
- Hotline Miami - присутствует наряду с различными битами, ножами, мечами и прочими кошерными вещами. Красная, ничем особенным не отличается от других предметов для превращения уровня в дорогу уровня «украшенную внутренностями врагов»; однако открывает доступ к локации с маской (*спойлер*: на пятой миссии, после прохождения всего уровня)
- State of Decay - весь набор дробящего оружия ближнего боя. Кроме того, "ни один апокалипсис без него (лома) не обходится". Нуф сказал.
- Space Station 13 - 95% убийств на станции совершаются ударом кислородным баллоном по голове. Фактически самое эффективное и легкодоступное ручное средство уничтожения всего и вся, которым, бывало, новички из-за незнания механики игры забивали до смерти самих себя. Да, игра имеет небольшой арсенал вооружения - от стан батона до хонкающей мехи из бананиума, но кислородный баллон заслужил право именоваться оружием возмездия - если оператор девайса достаточно ловок, он может отробастить любого другого игрока за пару приёмов. А самое главное, что у баллона бесконечный запас прочности, количество ударов ограничивается только лагами сервера, а ещё персонаж с баллоном в руках не привлекает внимание в отличие от синдикатовца со световым мечом или обдолбанного химика, спиздившего стан батон у своего друга сбшника, с которым тот употребляет продукты своих трудов. Монтровка тоже есть, ей тоже можно крошить ёбла не хуже баллона, но реакция службы безопасности на ношение её в руках бывает несколько неоднозначной, если ты не какой-нибудь инженер или робототехник. Также механика игры позволяет использовать в качестве холодного оружия почти всё, что можно взять в руки.
- The Witcher 3: Wild Hunt, дополнение Hearts of Stone - Герыч, под контролем местного призрака-распиздяя, ебашится с деревенской гопотой собственноручно отодранным куском штaketника. На свадьбе, да.

Генератор электромагнитного импульса (ЭМИ)

Можно встретить во множестве игр, где противниками выступают, всякие там **роботы**, **киборги**, **роботы**, турели (sentry guns) прочие **быдлодевайсы** с неонкой унудре. Чаще всего девайс предстает перед нами в виде ручной гранаты или мины. Удар ЭМИ совершенно неэффективен по **живородящим**, состоящим из углеводов существам (*спойлер*: ах тыж ёбаный ты нахуй, может случиться **вываривание мозга живьём!**). Однако, если на живом враге надето **что-либо нанотехнологическое**, то и его может неплохо «замкнуть на массу».

IRL

Если не считать постоянное микроволновое излучение (радары и микроволновки), то именно импульс электромагнитного излучения — это побочный эффект взрыва ядерной **бомбы**. Однако из-за **низкой точности** этот источник ЭМИ признан малоэффективным. Тем более, что ему пофиг на своих. Тем не менее уже **созданы** неядерные артиллерийские боеприпасы для точной доставки ЭМИ прямо в штаб вероятного противника. (*спойлер*: Кстати, в рядах упоротых поцреотов бытует восторженное заблуждение, что, дескать, сильное отставание отечественной военной электроники играет нам на руку, ибо **наша ламповая** аппаратура не выгорает от ЭМИ. В отличие от... Авотхуй! Лампы конечно не расплавятся, но трансформаторы и катушки индуктивности сильно восприимчивы к наведенным ЭМИ токам, и выгорают очень даже **феерично**. А оптоволокно почему то ну никак не хочет подключаться к **древнему** радиоприемнику P-154, хоть ты убейся!)



Портативный непрерывного действия. Но если **прицепить тиратрон**, будет жарить импульсами.

Встречается в играх:

- GTA V Online - ограбление "Налет на Humane"
- Fallout 1,2 и 3 - электромагнитные гранаты
- Deus Ex 1 и 2
- Crysis 2
- EYE Divine Cybermancy
- System Shock 1 и 2
- Team Fortress 2 - «SPY SAPPING MAH SENTRY!!!» же

- Call of Duty: Modern Warfare 2 (наиболее православно, и в сетевой, и в сингле)
- Call of Duty: Black Ops 2 - Как в виде гранаты, отрубающей почти все прицелы в игре, так и в виде бомбы из MW2
- Splinter Cell - в третьей и четвёртой части у ГГ к пистолету прицеплена вундервафля, которой можно было гасить на некоторое время лампочки, камеры и т.д. В напрочь же еретичной пятой части, при помощи гигантских установок, злодеи устраивают локальный пиздец площадью в две трети Вашингтона (того, что D.C.).
- Starcraft - у Science Vessel'ов. Разряжает в радиусе действия вся щиты и батарейки. Также у [призраков](#) во есть граната, магнитящая у врага все шестеренки до полного паралича, во второй части граната заменяется на сабж.
- C&C Tiberian Sun - у обеих сторон была стационарная пушка с длинной перезарядкой позволяющая свести на нет танк раш противника, а у GDI есть мобильная прибулда, которая при должной сноровке может отключить даже Обелиск.
- C&C Tiberium Wars - присутствуют как случайно разбросанные постройки, которые можно захватить технарями. Гораздо больше присутствует в аддоне Kane's Wrath как специальные возможности обычных юнитов, вроде EMP гранат etc.
- C&C Generals - в виде подарка от доблестных красноармейцев. Сбрасывается с самолеты, парализуя полкарты. В Zero Hour есть пара юнитов, которые ЭМИ глушат технику или отдельно взятое здание
- Red Alert 3 - Тесла-юниты
- Homeworld: Cataclysm - Корветы из 2-х служителей после исследований могли у себя перегрузить корабельные реакторы, из-за чего на рядом пролетавшего врага от ККС неся ЭМИ-разряд под видом молнии. Отключал "должника за электрику по случаю" на несколько секунд.
- Серия [Dark Forces / Jedi Knight](#): в Jedi Outcast и Jedi Academy встречается электромагнитная пушка - труба с раструбом, которая ебашит дроидов и меха только так, но малоэффективна против мясных противников - штурмовиков, ситхов и иже с ними.
- ВНЕЗАПНО в NFS Hot Pursuit (2010) - генератор ЭМИ есть и у копов, и у гонщиков. При использовании, на пару секунд вырубает электронику авто (что соответственно начинает его тормозить), в сочетании с разгоном и нужной траекторией, машину жертвы можно отправлять на свалку. Также имеется подавитель (у гонщиков), который вырубает к чертям оружие и навигацию у копов. Также есть и в NFS Rivals.
- Act of War - передвижная установка на шасси MRLS.
- В UT3 у машины Nightshade имеется богатый арсенал плюшек, среди которых присутствует и портативный ЭМИ-генератор, люто доставляющий тем, что временно выводил из строя любую вражескую технику (даже безобидные хOVERборды), попавшую в радиус поражения, не позволяя ей воспользоваться.
- В Battlefield 2142 встречается в виде гранат, мин, и мощного направленного импульса с орбиты. Временно выводит из строя технику, а у пехоты начинает жутко глючить электроника типа прицелов и нацеленных индикаторов.
- В Syndicate ЭМИ-мины, да ещё и многоразовые, являются излюбленным оружием [простых нищих против киборгов](#) (*спойлер*: правда, у киборгов только отключается «технофарш»).
- В Team Fortress (первом и классике) инженер имел ЭМИ-гранату, взрывающую весь боезапас попавшего в радиус действия противника. Эффект зависит от количества боеприпасов и разнится от лёгкого испуга до размазывания к херам по всей карте. Планировалась, как и другие гранаты, в [Team Fortress 2](#), даже получила свою модель, но была вырезана.
- Aliens versus Predator 2 — один из четырёх видов зарядов для гранатомёта (EMP grenades). Обездвиживает хищников и чужих. Отключает хищникам режим невидимости и сажает им батарейки в ноль. Выводит из строя электроприборы хуманов, вроде датчиков движения. Аналогичным действием обладает альт-атака «пистолета хищника» (Predator Pistol).
- Unreal 2 — ЭМИ-граната как один из шести видов боеприпасов к гранатомету, альт-атака шокового копья пришельцев.

Конечности

[Оружие в компьютерных играх/Конечности](#)

Дефибриллятор

Оживлялка бойцов, способная заодно тюкнуть током врага, имеет место в Battlefield. Доставляет тем, что использование дефибриллятора не влияет на запас аптечек в инвентаре бойца-медика, а также тем, что процесс resuscitation происходит *шокирующе* быстро.

Не был бы в списке, если бы не миф, что якобы при *прямой линии* на мониторе сердцебиения (ака *асистола*) ещё можно пытаться подолбить угасающее тело дефибриллятором (на самом деле, фибрилляция суть кое-что другое, а именно истерика нервной системы сердца, которое от мимо [220](#) забыло, как маршировать каждой клеточкой в унисон).

Пневматика

Есть и такое: уже в Фоллауте 2 имело место быть ружьё "Красный Наездник Classic". При уроне в 25-25 единиц и цене в овер 9000 крышечек (и скрытом перке оружия Armor Penetration?) оно питается теми же игрушечными шариками "ВВ" (они же Ball Bullet), что и обычные игрушечные редрайдеры.

- Таки ИРЛ уже в 1780м(!) существовало магазинное пневморуужо **Girandoni**: 20 зарядов, баллон в комплекте накачивается ножным насосом, **мощность выше, чем у пороховых гладкостволов**. Пушка шибко не пошла в моду по причинам вроде "боец задолбается после сотни выстрелов качать одной ногой насос в лесу/в болоте" и понятного "дорого же!"

В остальном, всякие стелс-убиваторы не брезгают пострелять иголками с ядом из специального духового пистолетика.

Алсо, в Order 1886 ружбайка Фальшион (самозарядный клон BAR 1918) оборудован пушкой для стрельбы с воздухом. Практический эффект: сшибает с ног; можно одним нажатием на R1 сбить с ног подошедших в упор автоматчиков.

См. также

- [Машина Судного Дня](#)

Примечания

1. ↑ Непонятно, над чем они там бьются, ведь в самой игре есть описание данного умения. <http://s017.radikal.ru/i438/1110/cb/46de1e148cf4.jpg>
2. ↑ Вообще они выдаются в случайном порядке, но из-за глюка корейского рандома не только учебная, но и первая боевая всегда одна и та же.
3. ↑ В принципе, само по себе изготовление дешёвого противопехотного боеприпаса при отлаженном производстве других типов гранат ПГ-7 не так уж сложно для партизан — болгары в середине 70-х делали их из набитых ВВ кусков водопроводных труб малого диаметра.
4. ↑ [w:FGM-148 Javelin](#) с одной стороны и [w:Блоупайп](#) с другой

Ссылки

- [Статья на английском по теме](#)
- [Ahoу](#) — канал с отличными видео по теме (на английском).

Это незавершённая статья. Вы можете помочь, исправив и дополнив её.



Игры

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



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 Kleit 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