

Персонажи — Lurkmore

[← обратно к статье «Киноштамп»](#)

Персонажи

Стандартные типажи

Практически все широко котируются в Хулливоде, поскольку можно спокойно забить болт на сложные характеры. Этот — плохой, этот — хороший. Один в белом, другой в чёрном — все просто.

Хорошие парни

- **Положительный герой крутой.** Как правило, является главным действующим лицом в фильме. Сеет добро и счастье всем вокруг, а несогласным (злодеям), конечно же, ломает челюсти или ещё чего похуже. Обожает искать приключения на свою задницу, а когда, наоборот, их избегает, они и сами его находят. Примеров подобных типажей масса: Конан, Джеймс Бонд, Индиана Джонс, Хан Соло... В экшенах обычно это спецназовец/коп/войка на пенсии, либо отстранённый от дел, ну или совершивший какой-нибудь проступок, за который его уволили. Всегда стремится к мирной жизни, однако плохие парни заставляют его вспомнить свои навыки. Герой обязательно выделяется и отказывается от предложения вернуться назад в строй, и его приходится долго уговаривать. Обычно имеет маленького ребёнка, который нужен, чтобы его похитили злодеи.
- **Положительный герой убогий.** Как правило, подросток; как правило, хикки; нередко травим **окружающими**. Очень добрый и понимающий (чем разительно отличается от настоящих хикки, которые часто — озлобленные эгоистичные мудаки). В начале фильма постоянно фейлит, но потом находит Мудрого Учителя, который помогает ему «осознать себя», «поверить в себя» и т. п. После этого ГГ перерождается, причём перерождение занимает пару минут экранного времени. После этого ГГ становится машиной смерти, причём побеждает там, где фейлят даже профессионалы с многолетним опытом (армия, полиция). В конце именно он убьёт Злодея, насмежавшегося над ним до этого, и ему, наконец-то, станут давать девушки. Данный типаж все больше вытесняет классического маскулинного ГГ и в настоящее время переживает свой расцвет. Особенно много таких героев в **онеме**, см. **ОЯШ**.
 - Еще одна отличительная черта ПГУ (да и вообще почти любого ГГ): он работает на четырех-пяти работах, при этом успевает учиться, получает стипендию / гранты / пенсию, однако (в силу злого босса / большой мамы / табуна ненасытных безработных родичей / еще чего-то) живет впроголодь, жрать нечего, платить за квартиру тоже нечем (что позволяет арендатору гоняться за ним), банк наседает, и вообще полный пиздец. В конце концов, либо получает огромное количество денег в наследство / за заслуги перед Отечеством / в дар / сняв с трупа ГЗ, либо в начале-середине фильма вынужден зарабатывать каким-нибудь нестандартным и/или криминальным способом. Как примеры — Питер Паркер («Спайдермены»), Зак и Мири, Дэррил («Senseless»).
- **Попаданец** в непонятное. Fish-out-of-the-water-character. Персонаж, попавший из своей серой, рутинной жизни в совершенно нетипичную для него ситуацию. У данного типажа есть масса преимуществ с технической точки зрения. Во-первых, это, как правило, обычная планктонина, с которой зритель себя легче ассоциировать. Во-вторых, такому персонажу все вокруг будет объяснять очевидные для данной вселенной и ситуации вещи — если б герой был не чужеродным элементом в системе, никто бы не объяснил зрителю, для чего те или иные **сепульки** нужны, а так излишнее рвение второстепенных персонажей **косплеить** справочное бюро не бросается в глаза. И, в третьих, герой по ходу сюжета осваивается, набирает опыт и, преодолевая трудности, даёт зрителю ощущение личного роста, знакомства с новым и успеха в хэппи-энде. Правильно отыгранный попаданец — залог вина в кинематографе и не только. Как вариант, ГГ может быть амнезиаком — потерять память и восстанавливать её по той же схеме, прогрессируя к развязке.
- Смешной приятель — какой-нибудь **тупой кретин**, вертящийся вокруг главного героя, постоянно досажая ему. В фильм запикивается, как правило, чтобы оттенить брутальность главного героя, создать пару комичных ситуаций. Если в середине фильма не сдохнет — в конце обязательно спасёт жизнь ГГ. Традиционно, это либо нигра, либо подросток.
- Девушка главного героя. Может выполнять две функции: либо вначале она с ГГ вместе, потом её похищают, и ГГ весь фильм пытается её спасти, либо вначале ГГ в неё тайно влюблён, и когда он побеждает всех плохих, то таки добивается её. Обладает фапабельной внешностью и сиськами, зато феноменально тупа и любит совать нос куда не надо, из-за чего и попадает в лапы к плохим. Пример первого типа: Хелен из «Правдивой лжи», второго — Мэри-Джейн из «Спайдерменов».
- Боевая подруга — также женский персонаж, обладающий возможностью «взять и уебать». Как правило, тупой пиздой не является, но влюблена и помогает главному герою по этой причине; в конце чаще всего погибает, закрывая собой героя. Шанс dies'a в конце прямо пропорционален наличию у героя официальной девушки (см. выше).
- Айтишник — если не является ГГ, в 99% случаев жирный очкастый небритый мужик в кресле за 4-5 мониторами в подвале. Личной жизни, выходов на улицу, одежды кроме джинсов и футболки не имеет. Печатает со скоростью 9000 символов в минуту, набирая по памяти код любой проги без

дебаггинга и отладки, питается исключительно пиццей, колой, гамбургерами и чем-то из банки (на Востоке вместо нее иногда фигурирует лапша). Нужен для оказания мутного компьютерного сервиса или хака всякой ерунды, кроме этого, ничего не может и не умеет (даже наколоть дров), что не мешает ему иметь ЧСВ размером с Deep Blue, особенно в отношении ГГ и баб. Уважает только коллег и иногда ГГ. Развлекается, ругаясь на своих гигантских мониторах в шутеры, причем исключительно с помощью геймпада.

- Хакер, если является ГГ. Может быть любого пола (сколько ИРЛ женщин-программистов, сами знаете), но всегда красив, умен, привлекателен (имеет как минимум семью, как максимум гарем или постоянно сменяющихся баб), умел во всех областях знаний. Гениален до мозга костей, излучает одновременно пафос и няшность. Как правило, взломом и написанием программ занимается от силы 5% времени, в остальное он красавец, спортсмен, комсомолец и стрелок из базуки по низколетящим инопланетянам. Специализаций тоже не имеет: одинаково успешно взламывает базу данных налоговой, навигационное оборудование марсиан, порнохранилище Пентагона и личную переписку на телефоне соседа.

Плохие парни

- Злодей обыкновенный, классический. Всегда мрачно выглядящий, он представляет собой жуткое зрелище (по киношным меркам): крушит песочницы, пинает щенков, обижает тех, кто послабее, и вообще ведёт себе не по-мужски. Меркнет по сравнению с более колоритными персонажами.
- **Злодей умный**. Полная противоположность злодею обыкновенному. Ведёт себя раскованно, глумится над пленными, смеётся т. н. «злодейским хохотом», практически всегда затмевает собой картонного положительного героя. Типичный пример — шериф Ноттингемский из «Принца Воров».
- Равный соперник. Нечастый штамп американского кино, чаще онемэ и игростроя, это практически идентичный герою перс по силе, но со знаком минус, иногда приходится ГГ родным братом. Поединок с таким может длиться довольно долго, побеждается чаще всего хитростью. Как правило, ГЗ не является, сражаясь с героем лишь по причине фаллометрии, а не ради какого-то злодейского плана. После пачки пиздюлей может перейти за Бобро.
- **Безумный учёный**. Крайне экспрессивен, часто не следит за своей внешностью — волосы растрёпаны, либо лысый, но обязательно в очках. Как правило, **гений**. Практически всегда это когда-то несправедливо уволенный с хорошей государственной конторки **перспективный кадр**, желающий отомстить всем и вся за это, нанявшись к террористам («Захват-2»), либо работая в собственной лаборатории. Обычно изобретает супер-бомбу, супер-вирус, машину времени для возврата в будущее, является супер-взломщиком компьютерных сетей.
- Злодей гениальный — эпоха поздних экшен-фильмов. В чёрном дорогом костюме, суперкрутой террорист. Обычно хочет денег, и только их, и очень много. Отличается от остальных злодеев, как правило, великолепно спланированным захватом объекта (аэропорт, небоскрёб, правительство, стадион), где посекундно расписана работа сотни подчинённых ему террористов. Всегда берёт в заложники каких-нибудь ключевых лиц — президента, капитана корабля, директора корпорации. Им же потом пол-фильма рассказывает, почему он делает своё злое дело, объясняя «вы всё равно умрёте». Среди заложников обычно оказывается родственник ГГ, спасая которого, тот, собственно, и выпиливает всю шайку. Финальная сцена всегда одна — ГГ и главный злодей один на один, злыдня непременно с пистолетом и прикрывается родственником.
- Подручные главного злодея. В составе обычно имеются:
 - «Номер второй», ответственный за исполнение всех поручений ГЗ. Поскольку самому Злому Гению неприлично бегать по крышам, вышибать двери и уворачиваться от пуль, у него для этого есть единственный толковый подручный. Каждый раз, когда ГГ ускользает из лап злодеев, вломив им люлей, Номер Второй обязательно выживет (хотя может получить живописные травмы) и будет униженно просить прощения на ковре у ГЗ. Часто его убивает сам босс — за некомпетентность.
 - Femme fatale — отрицательная героиня, иногда выполняет роль подружки главного злодея, иногда и есть ГЗ. В первом случае — наёмная убийца или любовница главного террориста, во втором — какая-нибудь тёмная королева в БДСМ-наряде. Как правило, обладает весьма и весьма фапабельной внешностью, чаще брюнетка или рыжая, на ура и пачками может выпиливать положительных героев, но под конец почему-то легко побеждается подружкой ГГ.
 - Лучший боец, он же секретное оружие. Огромен, ужасен, обвешан бронёй или обладает суперспособностями. До середины фильма не показывается, сидит в штабе ГЗ где-то за занавеской. Когда простые шестёрки не справляются с ГГ, Лучший Боец красочно появляется, всем видом изображая: «Халк Крушить!» Выпиливается долго и нестандартно, но неизбежно насмерть.
 - Шестёрки, которых ГЗ называет не иначе как «идиоты» и «болваны». С виду — перекачанные здоровяки, но худошавый ГГ валит их десятками в рукопашной. Страдают **эффектом штурмовика**. Вообще не люди, расстреливать их толпами даже убийством не считается. Полиция никогда не спросит у главного героя, точно ли все пятьдесят трупов на его благородном пути получились в результате «необходимой самообороны».
 - «Недотепа». Вечный двигатель первого рода по генерации лулзов. Полный кретин, непонятно как оказавшийся в подручных ГЗ (видимо ему, как и любому великому правителю, не обойтись без личного шута). Если не страдает какой-нибудь хуйней, то отпускает **глубокомысленные фразы** по поводу происходящего. Все задания ГЗ (да и вообще всё, за что берется) неизменно эпически фейлит, но, несмотря на это, ГЗ никогда его не выпиливает и даже не прогоняет (причину см. выше). При непосредственном контакте с ГГ приходит в священный ужас и

пытается либо панически бежать, либо панически защищаться — в обоих случаях с **известным результатом**. ГГ никогда не заваливается (блаженных трогать — грех), а **унижается**, после чего бодро следует команде «**Runaway!!!**». Вместе с тем, пламенно предан ГЗ и неизменно следует за ним на любой **Йух**, куда тот отправляется по результатам очередной **серии**.

- **Неудачливый красавчик**. Соперник ГГ, в начале фильма демонстрирует явное превосходство над окружающими, может сажать ГГ в мусорку, лапать девок и вызывать зависть. Потом либо страшно фейлит, несмотря на физическую форму, навыки и т. п., либо оказывается сволочью и в конечном итоге плохим. Не обязательно умирает, чаще оказывается унижен, извалян в дерьме и высмеян. Его гнусная натура будет показана девушке, из-за которой идёт спор, и/или вообще всем, после чего красotka переходит к ГГ. Пример: Бифф («Назад в будущее»), Гастон («Красавица и чудовище»), Клейтон («Тарзан»).
- **Пришельцы** — время от времени неистово **набигают** на Землю, соревнуясь, кто красивее взорвёт Нью-Йорк. В другие города практически не летают. Кроме двух-трёх классических фильмов и одного современного, все фильмы с инопланетянами унылы и предсказуемы до полного пиздеца. В 95% всех фильмов их мотивация **вообще не объясняется**, либо объясняется стремлением завладеть **исключительно ценными** ресурсами Земли. Переговоров не ведут принципиально, либо ограничиваются фразами вроде «вы все умрёте». Обладают абсолютно превосходящими технологиями, но, видимо, атрофированным мозгом, так как вместо того, чтобы воспользоваться этими технологиями для дистанционного уничтожения человечества, они наведываются лично и почему-то огребают люлей.
- **Машины**. В любом фильме, где упоминается искусственный интеллект, машины обязательно восстанут против человечества. На хрена они это делают, часто сообщается в двух словах или не сообщается вовсе. Каноничный пример — «Максимальное ускорение».
- **Монстр, терроризирующий человека**, будь то жидкий терминатор, акула, гигантский паук или подземный червяк. Убиваются всегда одинаково — большим бадабумом с огромным количеством ошмётков, летящих на ГГ. Зачастую умирать не хочет и растягивает свою смерть на пару-тройку серий, а иногда и больше («Пятница 13-ое»). Может наплодить потомство таких же (если злыдня — животное): Челюсти, Чужие. Монстр то открыто ходит по улицам (комнатам), то вдруг прячется, когда его хотят уничтожить.
- **Представители стран Варшавского договора**. См. **Клюква**.

Декорации

- Представители закона — лоботрясы из полиции, спецслужб и армии. Весь фильм абсолютно ни хрена не могут сделать, вдобавок ещё не верят ГГ, когда тот даёт им ценную информацию про злодеев. Могут посадить в тюрьму ГГ, «ибо заебал». В принципе, их можно считать не персонажами, а декорациями. Хотя иногда главный агент/коп/полковник может оказаться на стороне злодеев-террористов. Если этого не происходит, то в конце фильма приезжают с мигалками на место финальной битвы, хлопают по плечу ГГ и произносят какую-нибудь фразу типа «А ты молодец» или «Мы тебя недооценили», приглашают ГГ работать в полиции, либо сулят повышение, если ГГ уже полицей. ГГ обычно похуй, либо он бьёт одному из них по лицу.
- Чёрно-белые полицейские пары. Однорасовые напарники, конечно, бывают не редко, но и не так часто. Типичнейший пример — «Кастл».
- Вечное противостояние — полиция-ФБР. Пытаются выманить друг у друга из-под носа различные дела. Обычно полиция находит труп, составляет протокол, тут же приезжают ФБРовцы и говорят: «Теперь дело/место преступления/поймка преступника — наша забота». Дальше начинаются тёрки с применением умных слов вроде «юрисдикция» и т. п. Передать под юрисдикцию агентства могут что угодно — от теракта до обычной бытовухи. Что характерно, в жизни всё ровно наоборот: любая организация пытается свалить дело на другую. Как правило, если фильм о менте, то ФБРовцы выставлены мудаками, если наоборот (что реже), то менты поголовно продажны и тупы.
- Братья/сёстры — близнецы. Обязательно один из них — прирождённый злыдень и распиздяй, другой же его полная противоположность. Если же близнецы не являются главными героями, то они во всём одинаковы и разговаривают/делают что-то одновременно, в боевиках используя даблтимы против ГГ. Тема хорошо раскрыта в боевике «Няньки».
- Крысы. Спустишь в канализацию и встретишь их — **Метрокрыс**. Тут нет никакого штампа, они действительно там живут, но вот любой крысовод скажет вам, что крысы в кино — совсем не то, что на самом деле. Во-первых, крысы — очень тихие существа: собаки и то от нечего делать гавкают чаще. Пищат они, разве что, если им на хвост наступить или в большой концентрации (когда опасности на милю вокруг нет). Во-вторых, они очень осторожные и при малейшем шорохе съебываются во тьму. В фильмах же крысы пищат без умолку, флегматично сидя где-то на трубе над или прямо под ногами у ГГ — просто потому, что роль уличной крысы играет изнеженная домашняя, не опасаящаяся людей, а за кадром сидит чувак с резиновой пищалкой и тискает её у микрофона. И уж чего крысы никогда не сделают — не станут хавать связанного, ещё живого, персонажа — ему для этого надо сначала основательно сдохнуть или полностью парализоваться. Крысы, которые собираются в армии и накидываются на людей волнами — вообще нонсенс.

Герой и Злодей

- Длиннющий пафосный монолог Главного Злодея (далее — ГЗ) с пистолетом в руке. Вместо того, чтобы сразу убить ГГ, ГЗ рассказывает ему все тайны мира, пароль деактивации ядерной бомбы, которая вот-вот должна взорваться, пин-код своей карточки, историю лишения девственности и

вообще все-превесе тайны, за которыми гонялся весь фильм ГГ, но, о чудо, теперь они преподносятся на блюдечке с голубой каёмочкой. ИЧСХ, в решающий момент раздаётся выстрел... и оказывается, что это не злодей стрелял, а помощник ГГ, подкравшийся сзади. Или — другой вариант: пистолет ГЗ даёт осечку, и истекающий кровью ГГ тотчас же перехватывает инициативу в свои руки и всех побеждает, как будто до этого никто ему различные части тела не отстреливал. Далее бонус — ГГ знает всю инфу, которую услышал выше, и спасает мир.

- Если герой действует не в одиночку, а с командой товарищей, под конец любого боевика он со товарищи столкнётся с ГЗ, окружённым хенчменами. Начинается предфинальная схватка, в которой каждый из друзей ГГ будет драться с кем-то конкретным из хенчменов, причём противник будет подобран по герою — ниндзя дерётся с ниндзя, негр с негром, качок с качком, девка с девкой (особенно любимый штамп), ну а ГГ, соответственно, с ГЗ. Примеры: Полицейская Академия-6, Смертельная Битва-2, да много их.
 - Герой садится за руль, и вдруг сзади него возникает умудрившийся незаметно проникнуть в машину и спрятаться под сиденьями нехороший злодей с пистолетом. Аналогичный штамп любят использовать, когда герой приходит домой / на работу / к любовнице — ждать его могут и там.
 - Именно когда баба моется в душе, в дом кто-то незаметно проникает, чтобы её убить. Как правило, ножом, потому что так больше красивой, стекающей в воду крови. Впрочем, иногда нам могут просто показать сиськи. Или же не показать ничего, что, к сожалению, чаще. Ситуации, когда убивают принимающего душ мужика, почему-то практически не встречаются.
 - Решающая битва. В финале любого фильма, в описании которого встречается слово «экшн», в конце обязательно произойдёт схватка ГГ и Злодея. Дерутся обязательно один на один, никто другой с обеих сторон не вмешивается. Бой — либо рукопашную/на холодном оружии, либо на огнестреле с расстояния нескольких метров друг от друга. Драться молча ГГ и ГЗ не могут, каждые полминуты бой прерывается пафосными угрозами («Я сотру тебя в порошок, **щенок!**») или подъёбками в стиле «**Твоя мама классно делает минет**».
- Дерущиеся через пару минут после начала драки переместятся в помещение, где обязательно будет стоять какой-нибудь опасный для жизни агрегат (чан для плавления металла, штамповочный пресс, уничтожитель отходов, жерло вулкана, водопад или просто пропасть), причём все эти агрегаты находятся во включённом состоянии, а людей, ответственных за их работу, в многих случаях **нет**. В кадре обязательно появится перемазанное кровью лицо ГГ, который с яростью смотрит на злодея. Вообще, киношники обожают делать ГГ и ГЗ примерно равными по силе, и после N минут схватки со счетом 0:0 ГГ все-таки приканчивает ГЗ каким-нибудь нестандартным способом: например, в случае с опасным агрегатом в процессе боя Злодей почти убьёт ГГ, но остановится, чтобы поглумиться. Тогда ГГ скажет **catchphrase** и внезапным ударом скинет злодея в опасный агрегат, где его начнёт перемальвать, раздавливать, сжигать или замораживать, а может, и всё сразу. ГГ закроет ладонью лицо подружке/жене. Иногда за этим следует большой бада-бум, обрушение Тёмной Цитадели или самоуничтожение вражеской базы, а герой будет улепётывать по коридорам, на шаг опережая волну огня.
- После чего — победа, все радуются, ГГ обнимает свою подружку/жену. И только после этого набегает куча полицейских, журналистов, врачей, от помощи которых ГГ отказывается, видите ли, ему нужно просто помыться. Никаких вопросов от следователей, типа и так ясно, что тут произошло, и что ГГ прав: никаких обвинений, и даже вопросов, всё ли с тобой ОК. Ни один фильм не заканчивается судом (окромя Рембо).

Ранения

- Стрелять в голову, руки или ноги ГГ, разумеется запрещено (см. **Бронелифчик**), поэтому ранения он обычно получает в ногу (бедро), в плечо, под ключицу, в поясную часть слева или справа от пупка, либо в плечевую часть руки (выше предплечья) — но, как правило, в кость не попадают, и пуля обычно не остаётся в теле, проходит навывлет. Сначала ГГ, конечно, изображает страдания, однако спустя пару минут фильма он уже вновь в строю: если ранили в ногу, то он бежит как нигра на олимпийских играх; если в руку, то вновь метко стреляет. Особенно заметно это в боевиках восьмидесятых-девяностых годов. В некоторых азиатских фильмах ГГ мог словить аж четыре-пять пуль от главного злыдни (у азиатов часто главный злыдня — американец в белом костюме с большим револьвером, сигарой и усами), но после этого не только выжить, но ещё и вступить в рукопашную с десятком врагов. **Суть такова**, что любое огнестрельное ранение сопровождается длительными болезненными ощущениями, жуткой слабостью, всё тело начинает болеть, даже если шевельнуть пальцем ноги. Но ГГ похуй, ибо он **д'Артаньян**.
- В голову стрелять очень не любят: имитировать разлетающуюся черепушку с кусочками мозгов значительно сложнее и дороже, чем просто взять кетчуп и щедро намазать им грудь убиенного персонажа. В крайнем случае, рисуют небольшую аккуратную дырку во лбу. Зная об этом, героям достаточно любого бронежилета, чтобы не умереть.
- В Америке действует злобная цензура, навешивающая рейтинг «детям до 17 запрещено» за появление в кадре крови и сисек. Поэтому чем больше стрельбы, тем чаще его создатели экономят на крови: подстреленный отлетает далеко-далеко, наверное, от потока воздуха...
- Контрольный выстрел, похоже, вообще никогда не делают — для стопроцентного убийства достаточно лишь одного попадания в любую часть туловища, после которого стрелявший сразу же с чувством выполненного долга уходит, а жертва, если в сценарий заложена кровавая месть, кое-как поднимается и через пять минут вновь приступает к исполнению своих экранных обязанностей. Ровно такая же ситуация и в драках: злодея нейтрализует любой удар по любой части тела, герой же — сильный и неубиваемый, словно киборг-убийца. С **боссами**, правда, приходится повозиться, но

- результат и в таких случаях весьма предсказуем, ведь на помощь им всё равно никто не придёт.
- Бронежилет останавливает любую пулю без всяких последствий для тушки. И даже не только бронежилет, но и просто забытая в кармане фляжка, Библия, значок почётного донора — в таком случае, пуля попадёт в точности в этот предмет. После получения пули таким способом герою следует драматично прикинуться мертвым и переждать опасность, ведь лежачих не добивают. Закончив играть мертвого, инструкция предписывает порвать на груди рубаху, судорожно ощупать бронежилет и, по возможности, выкинуть его. Суть, опять же, в том, что бронежилеты скрытого ношения вовсе не панацея от пуль, а строятся с тем расчетом, что три сломанных ребра это все же намного лучше, чем одна дырка в груди.
 - Повреждения от ранений зависят от важности для сюжета. В то время как рядовые парни (хорошие и плохие) сгибаются и умирают за три секунды от удара ножом в живот, центральные персонажи могут продолжать драться с оторванной рукой или распоротым брюхом. При бое на уничтожение никто не делает контрольных выстрелов до окончания боя: конечно, ведь смертельно раненый противник ни за что не станет стрелять своему убийце в спину.
 - В фэнтезийных фильмах, особенно с «детским» рейтингом, герой может убивать противников одним лёгким касанием меча или даже пинком ноги. Такие боевые сцены (например, в «Зене, королеве воинов» или «Уиллоу») напоминают игру в салочки: злодеи пробегают мимо героя по одному, тот касается их любой частью тела, враги после этого падают и не двигаются.
 - Второстепенные персонажи, получив смертельное ранение, долго-долго **пиздят на руках ГГ перед смертью**, непременно захлёбываясь кровью и кашляя ею. Бабским персам ВСЕГДА стреляют в живот — дабы она «эротически» поизгибалась перед подыхаловом. ЧСХ, герой, вместо того, чтобы помочь тяжелораненому соратнику, не пытается лечить его/её или нести в безопасное место, а пытается с соплями говорить ему «не умирай» или «молчи / не говори / береги силы ... мы выберемся» прямо на поле брани (бой на время прощания как бы останавливается, неважно, бандитская ли это перестрелка или масштабное сражение BOB). После того, как ранитый откидывает копыта, ГГ остаётся крикнуть «NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!!!!!» и получить бонус к жизням, броне и огневой мощи, дабы одолеть зло.
 - Женщину легко вырубить даже простым толчком или ударом мягкой игрушкой/спасательным кругом/ссаной тряпкой, вне зависимости от её боевой подготовки. Баб в кино традиционно вырубает ударом вышеупомянутых предметов в живот (ибо старинный фетиш белли-панчинга) или слегка коснувшись головы. Исключение составляют лишь боевики, где женщина-боец — главная героиня (напр. Синтия Ротрок), **но даже и её в некоторых случаях «выключают» вышеупомянутым штампом.**
 - Если смерть персонажа происходит офскрином (то есть зритель не видит труп), например, герой или злодей летит вниз со скалы или находится в здании, которое потом красочно разлетается, или же сидит в неуправляемом агрегате, 80% это означает, что сей персонаж ещё вернётся.

Кино

Российское кино Фильмы эпохи VHS 25-й кадр 28 героев-панфиловцев Avatar BadComedian
 Battlestar Galactica Catch phrase Copyright Doom Ghostbusters HAL9000 High Strung
 In 5 Seconds Jackass Kung Fury Lexx Max Payne Nostalgia Critic One-liner Prince of Persia
 Private Product placement Resident Evil Robocop RU.VIDEO Saw Scream Silent Hill
 Star Trek StarGate The Asylum The Road VHS X-files X-Men Zeitgeist А также линия
 Александр Курицын Алиса Селезнёва Американский пирог Американский психопат Артхаус
 Безруков Бенни Хилл Беспредел Бонни и Клайд Брат Бриллиантовая рука Брюс Ли
 Брюс Уиллис Бумер Бэтмен Вавилон-5 Видеоформаты Владимир Высоцкий
 Владимир Турчинский Владислав Галкин Война миров Ворошиловский стрелок Гардемарины
 Гарри Поттер Гоблин Гоблинский перевод Годзилла Голливуд Голодные игры Горец
 Город грехов Даун Хаус Джей и Молчаливый Боб Джеймс Бонд Джокер ДМБ
 Долларовая трилогия Драма Дэвид Линч Д'Артаньян и три мушкетёра Звёздные войны
 Зелёный слоник Зомби/В искусстве Иван Васильевич меняет профессию Иван Охлобыстин
 Идиократия Избранный Имя, сестра Индиана Джонс Индийское кино Ирония судьбы
 Истина где-то рядом Киану Ривз Кин-дза-дза Кино-Говно.ком Киноляп Кинопоиск
 Киноштамп Киноштамп/Внешность и экипировка Киноштамп/Жанры Киноштамп/Персонажи
 Киноштамп/Стандартные локации