

Боссы — Lurkmore

← [обратно к статье «Half-Life»](#)

Half-Life

- **Тентакли.** Да, именно так и называются, дорогие анимифаги, эти жуткие отростки с клювами. В промежность девственниц не запикиваются, предпочитают девственниц вместе с промежностью запикивать в себя, а кроме них еще ученых. Фримена и Барни не любят, просто прибывают на месте. Претендуют на роль боссов, ибо неубиваемы из простого оружия. Всегда сидят в удобных норах, откуда вытягиваются хапнуть пробегающую мимо жратву. Монстр абсолютно слеп, но отлично слышит. Это его слабое место, так как взрыв гранаты в непосредственной близости сильно дезориентирует тентакля и заставляет на время убраться в нору. А можно просто вести себя тихо, и через некоторое время монстр успокоится. Передвигаться желательно в приседе, так как при этом издаётся минимум звуков. При первой встрече монстров нужно уничтожить. Как на удачу, троица тентаклей обосновалась прямо в тестовой ракетной шахте. Остается только подать топливо, окислитель, включить зажигание и... жаркое готово. Встречаются в Зене, но там их надо просто обходить. Когда хотят жрать, издают душераздирающие вопли. А жрать они хотят, как и все нормальные монстры, всегда.

- **Гаргантюа.** При первой встрече, его можно назвать даже боссом, ибо жжет мама не горюй (как ни странно, в буквальном смысле, опаление противника огнем — одна из его атак). Появляется он, раскидывая во все стороны солдат, и изрыгая на них пламя. Если не мелькать у него под ногами, особой опасности не представляет, ибо на расстоянии может чуть менее, чем нихуя (может импульс, конечно, пустить по земле, но идет он настолько медленно, что...). Пули не берут, ибо бронированный, но ЧСХ убивается довольно легко — путем подачи питания на какую-то НЭХ, которая ВНЕЗАПНО оказывается **мощным** генератором электричества. Также не выдерживает наезда на него тележкой. Алсо три ХЛ-фаги убивают на этом уровне гарга при помощи растяжек и гранат. При следующих встречах убивается чуть менее чем за 5 секунд РПГой или глюон-ганом (пылесос). В одном из эпизодов эстеты могут призвать на его буйну голову гнев тяжелой артиллерии.



- **Гонарх.** Первый настоящий босс. Огромная бронированная тварь, со всех сторон выглядящая одинаково. Является выросшим хэдкрабом на последней стадии развития. Бьет лапами вблизи, издали плюется кислотой или мелкими серо-голубыми хэдкрабами, не способными нанести значительный ущерб (на низком и среднем уровне сложности — на высоком они способны быстро обнулить шкалу здоровья, но грамотный quicksave спасает и от такого расклада), но надоедливыми. Получив достаточное урона, либо убегает, либо, наоборот, бросается на игрока. В конечном итоге, оказывается загнанным в угол. Во время финальной битвы периодически (по получении определённого количества урона) убегает от игрока в следующую комнату, где бой продолжается. В последней комнате игрок (в большинстве случаев) оказывается на уровень ниже Гонарха, который бежит по какой-то сети над ним, потом сеть рвётся и бой продолжается в относительно узком пространстве.
- **Нихилант.** Главный босс Half-Life. **Сверхразум**, управляющий всеми существами в Зене. Похож на огромного зародыша с головой, раскрывающейся наподобие цветка. Ходят разные версии о том, что это за существо, откуда взялось и почему напало. Во-первых, нижние конечности Нихиланта явно ампутированы, а на груди виден шов от хирургической операции. Во-вторых, Нихилант парит на искусственной конструкции, похожей на конструкции Альянса из второй части, из чего можно сделать выводы о явной связи, если не сотрудничестве с оным. Главных версий о причинах нападения две: обыкновенный захват новой территории через ВНЕЗАПНО открывшуюся дырку в пространстве, либо спасение от вышеупомянутого Альянса. Нихилант — телепат. Он неоднократно «связывается» с Фрименом, предвещая тому гибель. У него два типа атаки: быстрые шаровые молнии, наносящие сильный урон (один залп — вы труп), или медленный шар телепорта, отправляющий игрока в помещение с монстрами (и боеприпасами, кстати, тоже). Если же от шара-телепорта спрятаться, то из него вывалится монстр — вортигонт или контролёр. Оба типа шаров можно просто сбивать оружием «рукой». Нихилант подзаряжает себя от трех кристаллов на стене своей пещеры, четвертый расположен у него в мозгу. Разрушив кристаллы, можно, практически, обезоружить и лишит защиты Нихиланта. Кроме того, после разрушения кристаллов, голова раскрывается и если попасть ему в мозг, то он загнется от одной пули. Поэтому Нихилант все время следит за игроком, меняя высоту и старается не открывать мозга. В момент смерти обрушивает пещеру, но появляется



Человек-гугл, выносит Фримена «куда-то», толкает нудную речь и укладывает героя спать, причем надолго (20 лет, согласно второй части игры). Кстати, во второй Халфе можно найти вортигонта, который долго рассказывает о взаимосвязи их расы с Нихилантом, Фрименом и Альянсом (всего их два, один устанавливает пулемет на катер, другой **жарит** хедкраба в очень труднодоступном месте).

- **Вертолет.** Появляется в главе «Поверхностное натяжение». И натягивает так, что мало не покажется. Убивается, однако, альтернативным выстрелом Tau cannon, который к моменту первого появления вполне себе имеется, причём с более чем достаточным боезапасом. Воспользовавшись этим прибором, можно пройти главу в полной тишине. А так — оглушительно грохочет, поливает из пулемета, иногда кидает на голову пачку ракет или высаживает десант, чем здорово мешает выполнять штатные задачи научного сотрудника. И так всю главу. И лишь в конце, в уютненькой пещерке найдется ПЗРК, который раз и навсегда снимет эту винтокрылую головную боль, невыразимо доставив. Причем, обладая **могучим ИИ**, вертолет вполне способен лично убиться об стену помянутой пещерки, если Фримен недостаточно быстро из неё вышел. Алсо, реальные ХЛ-фаги принципиально валят его из пистолета, ибо от хедкраба он отличается только количеством здоровья [**ЩИТО?**].
- **Бронетехника.** «Бредли» и «Абрамсы» появляются уже после овладения гранатометом, а потому являются унылым говном. Эстеты могут подкрасться и вскрыть танк ломиком с 9000го удара (весело, но опасно, ибо рванет мама не горюй).

Opposing Force

- **Пещерный Червь.** Огромного размера **червь** с большим зелёным глазом, обитающий в сточных водах. Собственно, этот глаз и является его основным оружием — атакует игрока зелёными **лучами**. В ближнем бою также орудует клешнями. Временно нейтрализуется выстрелом в глаз, а чтобы устроить тотальный **экстерминатус**, необходимо напустить ему кислоты в **бассейн** путём нажатия кнопок «Valve» и «Gearbox», что **кагбе намекает нам...** А вообще, босс и сам принцип построения уровня, на котором он живет, подозрительно похожи на Тентакля и уровень «Blast Pit». О как.
- **Геночервь.** **Большое зелёное уёбище**, преграждающее путь игроку в самом конце игры. Обладает кучей щупалец и клювом а-ля Тентакль. С последним его роднит также то, что ориентируется он в основном по слуху. Чтобы уничтожить босса, нужно поразить лазерами оба его глаза, потом засадить ему в открывшуюся дырку в пузе. Затем повторить вышеописанное ещё пару-тройку раз.



Half-Life 2

- **Вертолет.** Впервые появляется незадолго от начала игры, в локации «Каналы». Далее, периодически, на протяжении нескольких глав совершенно **ненавязчиво** преследует Фримена, невозбранно поливая огнем из бортовых орудий. При первой встрече с вертолетом, остается только убежать, ибо на данный момент противопоставить вертолету можно разве что **пистолет**. После того как Фримен садит лодку-амфибию, убежание от вертолета становится еще более интересным, потому что теперь он начинает сбрасывать мины (бомбы-пищалки) на пути у лодки. Тем не менее, в некоторых местах имеется возможность выпилить навязчивого преследователя (на шлюзе с помощью стационарных пулеметов, например). Но буквально после пересечения шлюза за лодкой увяжется новый вертолет (правда, при осторожном движении можно достичь позиции, в которой вертолет впереди уже появится, а ворота шлюза сзади закрываться еще не начнут — в этом случае можно вернуться к вышке с пулеметом, из коего выпиливали первый вертолет, и поступить так же со вторым, что сильно облегчает жизнь на следующем этапе игры). После апгрейда лодки пулеметом такого же калибра жить становится намного веселее — вертолет моментально огребает по первое число, как только попадает игроку на глаза. При этом по звуку его сирены, можно понять, что вертолет находится в состоянии неестественного фалломорфирования. Финальная схватка с этим занимательным чудом техники происходит у дамбы. Даже получая большие повреждения вертолет и не думает сдаваться, и даже периодически сбрасывает **OVER 9000** мин игроку на голову, но тем не менее на этой стадии убивается довольно быстро (рекомендуется расстреливать его, двигаясь ему лоб в лоб, так как при этом и целиться удобнее, и повышается вероятность совсем или почти не огрести от только что сброшенных им мин). Разработчики первоначально даже не планировали такого чуда. Понос бомбами получился чисто случайно. Проверка показала, что были перепутаны значения скорострельности и вертолет срал минами с той же скоростью с какой он стрелял из пулемета. Поначалу баг хотели выпилить, но он так понравился вэльвовцам, что его решили оставить. Алсо, в Episode Two, сразу после близкого знакомства с Советником Альянса и вплоть до базы повстанцев, как и в оригинальном сиквеле, спасаемся от вертолётa и сбрасываемых им мин — разница в том, что чешем на машине. В финальной схватке из гравипушки забрасываем гада его собственными минами. (как проверил читер-кун — больше ничего (ни ПЗРК, ни гранаты подствольника, ни энерго шары из винтовки альянса, ни гранаты) его просто не берёт. только его же собственные бомбы)
- **Штурмовик.** **Настоящая неведомая хуйня** — адов гибриды стрекозы и **фенестрона**. Приколно извивается в воздухе и издает леденящий душу техногенный вой. Впервые вступает в бой с Фрименом

в главе «Highway 17» (ранее был замечен во время безоружного побега товарища Фримена по крышам славного городка Сити-17). Для сбивания данной хуиты полковник Одесса Капуста торжественно вручает Фримену ПЗРК (Переносной Зенитно-Ракетный Комплекс). Главная особенность штурмовика в том, что он весьма грамотно сбивает пущенные в него ракеты. Временами даже не помогает тактика «спирали». Особо доставляют сражения:

- На ферме моста, в частности, тем, что на нормальном уровне сложности штурмовик сбивается в пять (на легком уровне — 3, на среднем — 5, на тяжелом — 7) попаданий, а боезапас всего 3, так что приходится с матюками скакать до ящика с ракетами, одновременно пытаясь не попасть под огонь и не ёбнуться вниз.
- По дороге в «Нова Проспект», сразу после момента собственноручного переноса машины магнитом нужно будет перепрыгнуть через мост и в этот момент под машиной пролетает штурмовик, который также выпиливается. Если сбить его в момент, когда он находится над дорогой, то эта хрень сверзится на дорогу абсолютно целой и невредимой. Можно отвести душу и побить его монтировкой.
- При штурме тюрячки «Нова Проспект» — там их прилетает аж два, а до ящика с ракетами опять же надо ещё доскакать.
- Уничтожение реактора Цитадели — из портала появляются два штурмовика. Каждый из них валится двумя энергошарами как страйдер ранее.
- В Episode One сбиваем его на чердаке больнички. Веселье заключается в том, что изначально чердак почти цел, протагонист неплохо защищён крышей, но сбивать проблемно, малый обзор. Впоследствии крыша постепенно рушится под выстрелами, становишься более уязвимым, но в то же время больше обзора. Примечательно также, что в смертной агонии данный пепелац падает вам на голову, пробивая крышу. Аликс предлагает на всякий случай долбануть существо монтировкой.
- **Страж муравьиных львов**, он же Мирмидонт. Впервые появляется в главе «Песчаные ловушки». Босс средней паршивости, гарантировано лечится проверенной годами комбинацией «стрейф + шотган или расовый колт» или просто 7-8 болтов из арбалета, правда, при первой встрече под ногами будут мешаться обычные муравьиные львы. Место встречи представляет собой некое подобие арены где на первый взгляд негде спрятаться, однако (*спойлер*: около двери с пулемётчиком есть расщелина в камнях, где сей зверь не достанет ни при каком раскладе, останется только лениво отстреливать мелкую шушеры. А еще можно притащить с собой большую доску и по ней быстро взобраться на скалу откуда пришел.). Издалека кстати неплохо лечится при помощи ПЗРК или бочки с горючкой. Настоящие ХЛ-фаги валят его ломиком, уклоняясь от ударов. Встречается:
 - В главе «Песчаные ловушки» — 1 штука.
 - В тюрячке «Нова-Проспект» — 2 штуки по очереди (в одном из случаев появляется после прыгивания через перила небольшой галерейки, куда после этого можно быстро забраться снова, если предварительно с помощью гравипушки сложить «лестницей» три ящика, сложенные вниз), от обоих можно невозбранно свалить, просто обойдя и двигая дальше по маршруту.
 - В Episode 1, на улице, перед госпиталем, в компании мелкой шушеры.
 - В Episode 2 есть страж, от которого надо побегать, так как валить его нельзя. Опосля же, после выхода на поверхность, придётся иметь дело сразу с двумя.
- **Страйдер. Трёхногое нечто** с адовой пушкой и импульсным пулемётом (а может и ногой прибить, если подвернёшься). Боссом является постольку-поскольку, слишком уж часто начинает мелькать к концу игры. Представляет значительную мерзость тем, что весьма мобилен и может достать даже в какойнибудь дыре, сунув туда «рыло». Валится с помощью ПЗРК, энергошаров из импульсной винтовки, гранат из подствольного гранатомета (половина урона ракеты) или энергошара в Цитадели. В Episode 2 добавили так называемое «устройство Магнуссона», представляющее собой шипастую бомбу — одна такая гарантированно умножает страйдера на ноль, если прилепить её на туловище и выстрелить по ней из любого огнестрела. Однако, перед этим предстоит завалить (или задавить) свиту — похожих на страйдера, но более мелких «охотников», приставленных к нему специально для того, чтобы сбивать со «старшего брата» сей плод трудов доктора Магнуссона. Боссом как таковым является только в Episode One — единственная в игре трёхногая дрянь не дает главным героям погрузить свои задницы в поезд для скорейшего улепётывания из семнадцатого города, ибо (*спойлер*: временно успокоенный реактор Цитадели вот-вот рванёт, и городу со всеми обитателями, и плохими, и хорошими, придёт пиздец), и приходится прыгать по всяким контейнерам, прятаться за металлическими листами, пока наконец мы не найдем вожделённый ящик с ракетами и не отправим вражину в небытие.