

# Босс — Lurkmore

## К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление боссов в видеоиграх, а не составляем списки тупых мобов. Ваше мнение о кучках пикселей здесь [никому не интересно](#), поэтому все правки с упоминанием других боссов будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

**Босс** — злодей в видеоиграх, который по сюжету (если игра им оборудована) является *Самым Страшным Тираном И Угнетателем*. Наш добрый герой, которому невыносимо отвратительно <нужное *вписать*>, должен всеми правдами и неправдами в конце игры под пафосную музыку и не менее пафосные титры в неравном бою героически выпилить этого засранца. [Ибо ваистену](#)

## Отличительные признаки

Главный отличительный признак [классического](#) босса в классических экшнах, платформерах, файтингах — он знаменует собой конец уровня/подуровня/зоны/игры, и ты его **обязан** победить, иначе не увидишь никакой финальной заставки. Перепрыгнуть и пойти дальше как правило не выйдет. В [ролевой игре](#) таки можно обойти/угворить/натравить на него его же подельников/по стелсу обшмонать карманы, а то и вовсе перетянуть на свою сторону.

Внешние признаки бывают любые, но есть закономерности и классические образы. Босс в различных играх может обладать всеми этими признаками, а может вообще косить под нубского монстра, от которого ВНЕЗАПНО прилетает [100500](#) урона и та самая [табличка](#), заставляющая задротов срать кирпичами.



Босс смотрит на тебя, онанимум. Хотя и непонятно, чем...



Погладь кот

Погладь кот, Чипидэйл

Погладь финального босса.

- Резист от самых имбовых навыков, типа нельзя заморозить, оглушить или с помощью всеубивающего спела взять и уебать! Особенно доставляет это в играх с хорошо продуманными резистами, и бывает что ты прокачиваешь ядоговнозаклинания до максимума, чтобы испытать чудовищный [батхерт](#) при виде нежити, которой похуй на твой зеленый шампунь!
- Большие, просто **ОГРОМНЫЕ** [размеры](#). Нет, правда, неиллюзорно доставляют боссы размером со средний трехэтажный особнячок, у которого основной идеей уничтожить нашего героя является «[догнать и растоптать](#)». Один из разработчиков [WoW](#) однажды в интервью признался в том, что после того, как дизайнер представляет модель босса на суд команды, им предлагается возможность манипулировать двумя кнопками «барби-сайз» и «биг-сайз», чтоб довести размеры босса до ума. Почему-то первой кнопкой никто никогда не пользовался.
- В [Diablo](#)-подобных игрушках к неестественным размерам прибавляется таких же неестественных размеров оружие, а также хвосты, шипы, рога и [сопутствующие атрибуты](#).
- В платформерах типа феерической [Contra](#) всех разновидностей нашему герою предстоит в одиночку из обычного дедушкиного [калаша](#) (если разработчики не снабдили ручной ракетницей) выпилить как минимум небольшой укрепрайон, средних размеров [пиратскую](#) орбитальную базу, ну или, чего уж мелочиться, сразу пару-тройку звездных систем. При этом на экране игрок видит лишь пару танчиков, пушечек или еще каких-нибудь тентаклей, [символизирующих](#) недюжинную военную мощь последнего оплота.
- В [3D](#) [стрелялках](#) есть два пути. Если это [квейкодум](#), то боссом будет очередная [НЭХ](#) значимых™ размеров. В обязательном порядке у него будет покорёжена или оторвана какая-то часть тела или из неожиданных мест будут расти [побеги](#). Если это стрелялка про наше время или время Второй Мировой, то босс — какой-нибудь [танк](#) или [вертолёт](#) с бесконечными патронами. Ну или небольшая база. Бункер [Гитлера](#), на худой конец. Ну, [или сам Гитлер](#).
- В играх про [мордобой](#) боссы не так сильно выделяются размерами. Вместо этого разработчики используют не менее свежий и оригинальный прием: внезапно босс получает двойное, даже тройное

здоровье, двойную же силу удара, а также **хитрые триггеры**, срабатывающие, когда задрот уже начал мысленно праздновать победу, для чуть менее, чем полного экстерминатуса главного героя. **Sad but true**. Но в **Guilty Gear Isuka**, например, есть босс, который не влезает на экран.<sup>[1]</sup>

- В японских расовых эрпозе — что-либо ангелоподобное, или обладающее божественной силой. Ибо **гигантомания** и так везде, **абсолютно везде**, напихана в игре и уже не доставляет. Порой непонятно, как парочка хиленьких геройчиков умудряется хотя бы нанести мало-мальский вред этой неведомой фигне, не говоря уже о ее убийстве. Все это делается чтобы придать игре **эпичности** и дать лишний повод для **СПГСа**, мол «здесь все непросто!»
- Так же в расовых японских платформерах времён NES, была разновидность боссов, которых надо было «убивать» выбором правильной комбинации действий, однако сами действия показаны не были, а их названия были на никому неизвестном мунспике.
- Во всяких MMORPG нет одного финального босса. Точнее есть боссы которые финальные только до выхода следующего оддона. Отличительная особенность MMO-босса то что в одиночку его не завалить, а нужна шобла минимум в 8, а в некоторых случаях и 16 рыл. В зависимости от конкретной MMO может иметь или не иметь все предыдущие признаки одновременно и по отдельности. Здесь идёт упор как на слаженность действий всей группы, так и на знание игроками своей роли в группе. Как правило фейл каждого в отдельности приводит к game over-у для всех остальных.

## Боссы в современных играх

- При своих неестественных размерах, не используют все свои возможности. Лениво бьют по арене, ковыряют в носу, но совсем не торопятся убивать ГГ. Доходит до того, что Сотона высотой в небоскрёбы бьёт двумя-тремя пальцами по арене с такой скоростью, с какой слоупок пробегает стометровку.
- Зачем-то постоянно высовывают своё слабое место. Даже без предлога. Просто так, раз в пару атак, показать, какой красивый бриллиант/опухоль/мигающий/свистяще-пердящий прибор у них находится в груди/голове/спине/жопе и что по нему нужно усердно лупить со всех орудий for MASSIVE DAMAGE.
- Убиваются унылой и глупой загадкой с двух ударов. Мол, поставь три ящичка на светящиеся клеточки, включится супер-пупер пушка и поделит босса на бесконечность. Будь добр, повтори три раза. Особенно так любят делать с небоскребообразными боссами, чтобы не заморачиваться и очень просто объяснить, как простой дженерик солдафон уронил такой шкаф.
- Убивается в QTE при помощи очень быстрой долбежки по кнопке X.

## Финальный босс

Очевидно, что финальный босс — это последний монстр, отделяющий задрота от победы финальных титров, роликов и всего прочего которые, не менее очевидно, и являются предметом желания и стремления. Как правило в финальных роликах производится срыв покровов и расставление точек. Алсо в играх на консолях принято **по многу** раз проходить игру для того что бы открыть разные плюшки которые доступны только после первого, второго, и третьего прохождения. Так же стоит заметить что тяга к финальным роликам была еще с доисторических времен когда всего-то надо было набрать 1000 очков и **PROFIT!**<sup>[1]</sup> Последний босс, как и полагается *Самому Страшному Тирану И Угнетателю™*, по замыслу является самым свирепым, неубиваемым и с проагрессивным скиллом «**Воруй Убивай**». Впрочем, так бывает **не всегда**, и тогда задроты испытывают **смутные чувства** от просмотра финальных титров. Эта неосмотрительная неосторожность разработчиков порождает массу интересных и осмысленных **дискуссий**, особенно на форумах консольщиков.

[No More Heroes - Henry's Instant Kill Attack](#)  
Иллюстрация к шестому пункту

В зависимости от веществ, употребленных авторами, последний босс может обладать следующими **уникальными скиллами**:

- Супер-удар, сносящий чуть более, чем половину хитпоитнов, манапоинтов, энергии брони и т. п.
  - Разновидности: **энергетические поля**, ковровые бомбометания, самонаводящиеся ракеты, моря священного напалма или банальный ВНЕЗАПНЫЙ холод.
- Трансформация, когда вроде бы убитый босс апгрейдится в более продвинутую версию самого себя и все начинается сначала.
- Подзарядка, когда рядом с вроде бы убитым боссом материализуется неведомая ебаная хуйня, заливающая боссу растроченное здоровье.
- Высасывание жизни/маны/энергии. Из кого? Из главного героя, разумеется.
- Атакой **свыше 9000**, которая при неверном движении размазывает игрока по полу, после чего глумливо выдавая **GAME OVER**.
- Саммон монстров, тысячи их! **ЧСХ**, сам босс при этом как правило активно помогает выпилить главгероя. Хотя может под шумок и свалить в портале/космическом корабле/машине времени/морском дне/забытом кладбище в следующую часть игры.
- Телепортация игрока в один или несколько уже пройденных уровней, чтобы напомнить, какой путь был пройден<sup>[2]</sup>.
- Тысячи их!

В хороших консольных эрпогэ нередко встречаются Супер-Боссы, обитающие в различных секретных пещерах на 100500-ых этажах, открывающихся либо после прохождения игры, либо открытых изначально, но весьма труднодоступных. Данные индивидуумы как правило раз в 50 сильнее Финального Босса игры, и выносят неподготовленную команду с двух пинков. Однако, перекачавшись до полного безобразия на предыдущих 100499 этажах пещеры, и наконец убив Супер-Босса, игрок уже в свою очередь выносит финального босса игры с одной затрещины.

## Примечания

- ↑ А порой, достаточно, просто открыть папку с игрой, и найти там готовые к употреблению файлы.
- ↑ Чаще всего бывает в играх от Нинтендо, будь то Марио, Метроид или Зельда. Также на этом поприще нехило отметился Мегамэн — практически в каждой игре тайтла необходимо перед убиением главгада повторно завалить «обычных» боссов. Алсо, замечено в первом [Portale](#) — разбиваем ракетой трубу, прыгаем, и несемся во второй левел. Также, игра Jets'n'Guns на ПК просто-напросто зациклена, то бишь пройти её невозможно — возвращаешься на первый уровень.



### 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

[w:Босс \(компьютерные игры\)](#) [en.w:Boss \(video gaming\)](#)