

FPS IRL — Lurkmore

Файл:Information icon.svg

Статья сия есть продукт распила огромной статьи про дворовые игры.

Пожелания будущим авторам:

- Не пишите в первом лице («А еще я могу рассказать, как...», «У меня во дворе до сих пор...»)
- Не пишите в третьем лице («Анонимус играл», «Анонимус помнит другой вариант» и т. д.)
- Пишите во втором лице («Ты берёшь, ты ебашишь»)
- Старайтесь не вставлять дополнения в скобках, а впиливайте прямо в текст. То же самое относится и к **любителям писать с помощью тега `<ref></ref>`**.

Короче, старайтесь сохранять публицистический стиль. Всё. Welcome to Lurkmore.

Казачьи-разбойники

Площадка: заранее оговоренная территория в урбанизированной местности.

Правила. Игроки делятся на две команды, одна из которых становится казаками, а другая — разбойниками. Понятное дело, первые должны найти и поймать вторых. По сути, прокачанная версия прятков с догонялками и элементами паркура. В начале игры казаки дают разбойникам убежать и отправляются на их поиски (иногда разбойники составляли анаграмму, что давало время им убежать, а казакам сломать свои мозги, разгадывая слово, которое никто мог и не знать). Разбойники имеют право найти себе любое укрытие в пределах оговоренной территории, обычно кроме больших подвалов и подъездов. Можно, например, залезть на трансформаторную будку (или в нее, ОН ШН1~) или в узкую двухметровой глубины щель между гаражами и застрять там. Лулзы можно поймать уже на том, что убегающая команда нередко залезает в места, из которых не может вылезти, или на высоту, с которой боится прыгнуть.

Казачьи должны «засалить» всех разбойников; игра продолжается до тех пор, пока не найден последний из них (при варианте с анаграммой мало было засалить, еще нужно было правильно назвать загаданное слово. Иначе разбойник имел право прятаться дальше, а казаки ебашили думать еще). Вызывает батхёрт у тех, кого поймали на первых минутах. Это обстоятельство ведёт к тому, что недобросовестные неудачники сдают своих, чтобы раунд побыстрее закончился. Иногда для этого применялся метод «предатель» — когда изловленный присоединялся к преследователям. Поиски иногда продолжались до полутора часов. После успешного выполнения миссии казаков команды меняются местами.

Важно! Есть сведения, что убегая от казаков, разбойники должны были стрелками (обычно рисовались обломком белого или красного кирпича) показывать направление своего побега, с дистанцией 2-5 метров. Суть заключалась в том, чтобы спрятать эти стрелки на заборах, парапетах, крышах небольших зданий, остановках. Догоняющая команда, то есть казаки, должны были при погоне зачеркивать стрелки своим, не менее кошерным куском кирпича. В конце игры, когда разбойники были найдены и наказаны, обе команды возвращались назад, по следам бегства и проверяли — все ли стрелки были зачеркнуты. Если не все — тогда казаки не считались выигравшей командой.

Недостаток этого подвида игры заключался в том, что после нескольких игр весь двор становился похож на карту с сокровищами капитана Флинта. И приходилось ждать дождя, чтобы он смыл все ненужные уже стрелки. После этого начиналось все заново. В некоторых вариациях правил разбойникам позволялось использовать несколько ложных стрелок с целью сбить погоню с толку. (Особенно на перекрёстке, и поди пойми, куда пошли.)

Достоинства. Способствует изучению локальной топонимики, развивает искусство маскировки. Подвижна и сочетает в себе бег и лазание по экзотическим местам вроде заброшенных зданий.

Недостатки. Предрасполагает к читерству — можно уйти за зону, где никто искать не будет. Продолжительность одного раунда непредсказуема. Играющие казаки и пойманные разбойники могут забыть на последнего найденного и начать играть во что-нибудь ещё, словив лулзы, когда оставшийся бегун с немым вопросом на лице явится во двор часа через три.

Примечание. Игра была популярна едва ли не до войны, во всяком случае родившимся после 50-х может

быть известна только в пересказе родителей и дедушек. Однако дети играли в нее в нескольких населенных пунктах в славные 80-е и даже в лихие 90-е. При этом в двадцатом веке в означенную игру они играют чуть ли не чаще, чем в догонялки. Возможно, что и под другим названием. Современные дети иногда называют эту игру «воры-полицейские». В конце девяностых существовала разновидность этой игры на велосипедах, и называлась «Перехват». Адов армагеддон, творившийся в зоне, не передать словами — четких правил поимки разбойников-угонщиков не было, поэтому обычным делом было сбить конкурента с велосипеда, а потом ещё и наkostenять ему (последнему мало что мешало наkostenять в ответку и смыться).

Демоны ака Зомби ака Сифа ака Квач

Разновидность казаков-разбойников. Игралась обычно в школе в случае либо глобального прогула урока, либо отсутствия учителя и служила прекрасным способом убить появившиеся 40-45 минут свободного халявного времени.

Участвовал обычно весь класс. Из всех участвующих выбирается один Демон. Он должен бегать и ловить остальных Недемонов. Когда Демон бежит на Недемонов, он должен громко сообщать о том, что он Демон. Кого поймали — тот сам становился Демоном, и так, пока всех не переловят, либо пока директор не поймает кого-нибудь и не даст пизды.

Один из самых ярых лулзов: убегая от Демона, в числе первых пробежать через какую-нибудь дверь и захлопнуть ее за собой, отчего все оказывались перед закрытой дверью и были немедленно пойманы.

Интересно, что игра по таким правилам **конкретно с этим названием** появилась после выхода в 1985 году фильма «Демоны» от мастера **зомби-треша** Ламберто Бава (а мастер таки джиалло Дарио Ардженто там продюсировал). В фильме, что характерно, именно так действия и развиваются: один изначальный Демон распространяет вирус бокланопоцита черепа посредством прикосновения (когтем).

Существовал иной вариант этой игры, называющийся «Вурдалаки». Соль состояла в том, что изначально единственный вурдалак должен был съесть мозги (дотронуться пятерней до черепушки) хумана, тогда хуман, в свою очередь, также становился вурдалаком и начинал охотиться за мозгами остальных (пока еще) хуманов. Игра продолжалась до полного торжества Undead-ов над живыми. Сама игра, проводимая в различных локациях, таких как подъезд, парк, территория детского сада, тысячи их, вкупе с заунывными воплями вурдалаков, криками «смерть смерным» и т. п., доставляла немало лулзов как участникам, так и случайным свидетелям.

Был еще вариант, называвшийся «Вампир». Хуманы имели при себе по три дули, которые в случае набигания в тупик или в другой безвыходной ситуации показывались вампиру, после чего последний замирал на месте и считал до тридцати. Дули вносили в игру элемент командного сотрудничества — хуманы бегали по три-пять человек, таким образом, количеством дуль, могущих быть использованными во благо всей команды, невозбранно росло. Алсо, хуман, сохранивший до конца игры все три дули и пойманный последним, получал мегабонус в виде дополнительных трех дуль в следующей игре.

Существовал и ещё один вариант, называемый «Крыса». Коренное отличие заключалось в том, что в отдельно взятый момент существовал лишь один «зараженный», он же «Крыса». В момент касания он передавал свою роль другому игроку, а сам превращался в обычного хумана. Во избежание рекурсии и зацикливания передавать роль игроку, от которого её только что получил, было запрещено. Практиковался на переменах в школе и до/после/вместо уроков на стройках и где угодно, где нельзя тупо съебать от «Крысы» очень далеко.

В конце 80-х — начале 90-х игра называлась Пожиратели Мозгов, только игралась сугубо ночью во дворе с кучей фонариков, плюс хуманам давалось время убежать и спрятаться.

«Сифа» (также встречалось название «Сифак») — это более извращенный вариант описанной выше игры, существовавший ещё с тех времён, когда школьники видели перед собой живые доказательства того, что сифилис — хворь весьма заразная. Иногда «сифа» мог «салить» других участников просто рукой, но чаще для этого применялся т. н. «сифозный» предмет, которым надо было кидаться в одноклассников. Таким предметом могла служить любая собственность, не вовремя попавшая под руку игрового школоте. В некоторых местах в качестве этого предмета использовалась только тряпка, которой вытирали с доски мел. В 90е практиковалось изготовления снаряда из бумаги и скотча. Полученный мячик был нетравматичен, при этом вполне позволял запускать себя рукой на расстояния до половины школьного коридора. Часто у учителей скапливалось по 3-5 экземпляров конфискованных снарядов за день. ^[1]

Вообще-то говоря, «Сифа» — самая бестолковая и неинтересная игра и существовала она только благодаря своей особенности, которая заключалась в том, что школьники могли «салить» не только тех, кто участвует в игре (а таких, как правило, не было), а кого угодно. На посылы нахуй и «я не играю» обычно отвечалось: «а это не игра, это вечная каторга», после чего унылый школьник был вынужден невольно вступить в игру. «Крестики» от «игры» в сифу не спасали, поскольку блокировались элементарным заклинанием «Без крестиков, без ноликов, без всяких оборотиков». Кстати, референзированное это заклинание использовалось рядом олдфагов (7-9 класса) для выхода из вечной каторги и звучало так: «Без крестиков, без ноликов, без всяких алкоголиков». После произнесения этой фразы олдфаги немедленно признавали себя алкоголиками и считали себя свободными. С точки зрения

философии и духа «Сифы», это было грубейшим читом, за что можно было получить по ебалу как минимум «сифозным» пеналом задрота или мешком со сменкой. Но поскольку это были олдфаги, им такое поведение сходило рук.

Особый шик составляла игра в «сифу» на действующих стройках многоэтажек в выходные или в вечернее время (лучше — ближе к позднему вечеру, ибо сторож просыпался к тому времени в поисках «огненной воды» в целях очередной поправки здоровья и был особенно обозлён на живой мир).

В качестве предмета, которым стоило запятнать игроков, обычно использовался кусок прорезиненной межоконной изоляции, представляющий собой кусок резиновой колбасы (нередко: слегка вымазанный свежим битумом, что доставляло в момент попадания «сифозному»). Как правило, заботливые строители (нередко родители) забивали проёмы окон и дверей первого этажа нехуёвыми слоями рубероида или просто стальными решётками, чем облегчали отсев контингента играющих на самых крепких спартанцев, ибо школата начальных классов физически не могла забраться на второй этаж стройки. Мальши занимали позиции вокруг арены на всевозможных искусственных и естественных высотах, играя роль зрителей, болельщиков. Они же стояли на стрёме, ибо сторож после опохмелки совершал свою каторжную работу по обходу вокруг здания и был уже в теме.

Далее путём считалочки определялся «сифозный» и договор игры на этажи — обычно с 1-го по 3-й, или в зависимости от кол-ва игроков — до 4-го. Подвал не использовался в связи с ухудшением динамики игры из-за проклятых коммуникаций и возможности застрять между трубами в пылу ухода от погони, пряча своё физическое тело.

Правила игры не допускали касаться земли вне стройки, но допускали перемещения внутри и по внешним стенам по-вертикали на уровне 1-2 этажа; особо нессыкливые и крепкие совершали перемещения с балкона 3-го на балкон 2-го за 3,5 секунды, чем вызывали нехилое удивление окружающих и меткое прозвище «уёбок» (втихаря), но такие гости в игре были редки, ибо успевали расхучивать себе конечности в более опасные игры вроде [паркуровыебывания](#) перед старшеклассниками.

Процесс игры начинался отсчитыванием форы (честно!) до числа 50 в среднем темпе, в то время как игроки на второй космической скорости неслись к своим нычкам или организовывали общую сеть защиты от «сифака» путём дозора и передачи вербальной информации по этажам и через, а также, симпатизирующих своему авторитету, малышей на стрёме. Обычно на подготовку хватало числа 30, остальной отсчёт до 50 занимался повышением адреналина игроков на месте, что доставляло.

Как правило, смысл игры сводился к тому, чтобы классно занычкаться и в процессе игры перемещаться тайно или шайкой по 2 человека, получая слуховую, зрительную и зачастую интуитивную информацию о преследователе. Перемещения по стройке относительно «сифака» происходили по принципу 2-х магнитов, повёрнутых одинаковыми полюсами друг к другу.

Особый шик доставлял пресловутый сторож, который наконец, врубался, что сегодня (блядь, вечером?) в его ареале происходит несанкционированное бесчинство молодой писюрвы. Сий обозлённый нищеврод, не громыхая ключами, тихо отворял входные двери и закрывал (!!!) их за собой. Ноггор. Игра приобретала особый шик для посвящённых, ибо непосвящённые, благодаря завтыкавшей школотой на стрёме, неведомо переходили в стадию игры на «выживание». Особенно юморно жилось посвящённым и малышам, так как через чуть более нескольких секунд, после хитрозлодейского проникновения немолодого нищеврода с палкой в руке, со второго этажа балконов и окон одной стороны дома, внезапно проявлялась картина хаотичного десантирования на землю наиболее быстрых игроков. Десантирование сопровождалось диким визгом внутри стройки глотками допубертатного периода ищущими выход, а также хриплым басом догоняющего лохматого чудовища с горящими глазами.

Игра автоматически заканчивалась и, если сторож был недостаточно проворен, через секунд 25 вся толпа начинала издеваться и глумиться над монстром с палкой, выкрикивая нелицеприятные детские шуточки и швыряясь комьями грязи в окна наугад. После чего, на первой космической скорости срывалась в родной двор для живого обсуждения происшедшего.

Иногда, впрочем, все заканчивалось фэйлом и без участия сторожа: синяком на хребте, поражением электрическим током, падением со второго этажа в свежее говно.

Также, для игры во дворе нередко использовался небольшой резиновый мяч, который хорошо лежит в руке, либо футбольный. Во втором случае играли уже ногами. Такая разновидность игры носила название «Западло». Смысл названия немного проясняется, если словить мяч головой, особенно при игре ногами.

Кое-где игра называлась «Опуска», игралась либо тряпкой (на ограниченной территории — класс, рекреация), либо ластиком по всей школе. Получить метко пущенным тяжелым и крепким куском резины между лопаток было очень больно. Был и такой вариант «опущи»: игра ногами любым небольшим предметом (тряпка, ластик, крышка от пивной бутылки и пр.), выбирался участок школьного пола (желательно покрытый кафелем — скользит лучше), и предмет гонялся по полу до одурения или пока не разгонит учитель.

Война (войнушка)

Коллективная игра, когда игроки делятся на две команды и, с той или иной степенью актерского

мастерства, разыгрывают сражение с засадами, выстрелами из-за угла, криками «ты убит!» и картинным изображением смерти, если предполагается, что попали в тебя (частенько возникали драмы по поводу «убил — не убил, попал — не попал, я в тебя первый — нет, я в тебя первый — а я из последних сил»). Близка к действиям, которые делают **ролевики**, только примитивнее и без правил. Часто используется игрушечное оружие.

Однако, были времена, когда вообще воевали палками, особенно котировались двухсучковые, которые обзывались автоматами. Одна из команд обычно играла за немцев, другая за русских, при этом заранее предполагалось, что немцы будут проигравшей стороной, так что задача команды немцев в конечном итоге — проиграть, пусть и с честью (вариант — белые и красные). В Дойчляндии стрелялись в основном Star Wars, etc., дабы не обидеть.

Прогресс не стоит на месте, нынешнее поколение также играет в «пиндосов против русских», «русских против чеченов» или в **зомби-апокалипсис**. Или контру. Или в Сталкера (хрип «Дай аптечку, брат» из кучи шмотья за лавкой презрительно доставлял, переводя из состояния задумчивости в состояние ступора).

Интересно что, если застал врасплох немца, полагалось наставить на него автомат и крикнуть «Хенде хох!», при этом противник обязан был поднять руки, после чего его можно было со спокойной совестью застрелить. Действо доставляло лулзы и праведную гордость (— А у меня бабушка на войне немца раненого спасла. Отходила, откормила, а потом убила! — За что? — Как за что? ЗА РОДИНУ! ЗА СТАЛИНА!). Сейчас ньюфаг уже не тот, в 90-е немцы могли и победить (а уж белые — тем более).

Разновидностью войнушки была игра в мушкетеров/рыцарей/джедаев/Робин Гуда (в зависимости от того, какой фильм показывали по телевидению (в 90-х — «Горец», Спецподразделение «Pacific» и проч.)). Суть игры заключалась в фехтовании на всевозможных палках.

Войнушка гидравлическая

Площадка: улица, уютный дворик, детский городок. В идеале — пионерский лагерь. Однако, отдельные увороты умудряются играть и в помещении.

Количество участников: чем больше, тем лучше.

Инвентарь: пластиковые бутылки с дырками в крышке, шприцы, пульверизаторы, водяные пистолетики, велосипедные насосы, etc.

- Олдфажный вариант — шприц, сделанный из стержня шариковой ручки.
- Уберваффе — советский детский комплект для игры в кегли.
- Зуперуберваффе — так называемая «брызгалка», то есть пустая пластиковая бутылка из-под ацетона, отбеливателя и проч. с рукотворной дыркой в крышке. В идеале бутылка должна была иметь корпус из мягкого пластика и большой объем — по этой причине особо каналы бутылки из-под ацетона объемом порядка литра. Совсем же эпическая вундервафля из бутылки получалась посредством апгрейда рукотворной дырки не менее рукотворным девайсом, типа передней части корпуса от шариковой ручки. Дальноточность и мощность струи таким образом усиливались. Со временем, были вытеснены бутылками от кетчупа с крышечкой и носиком. Иногда использовались черные пластмассовые бутылочки от силикатного клея на 200 гр. Использовались в основном как резерв.

Правила. Игроки разделяются на две (и более) армии и воюют друг с другом. Цель игры — замочить всех солдат противника, причем в прямом смысле этого слова. Зачастую боевыми взводами командует самый опытный «генерал». Игроки используют фортификационные укрепления, поливают друг друга из бутылок и шприцев, передают друг другу боеприпасы, развивают виды вооружений. (Например, репейники и стаканчики с водой могут использоваться в качестве гранат, а **Чак Норрис**, нашедший пятилитровую бутылку становится счастливым обладателем базуки. Если же стащить у дедушки-дачника помповый опрыскиватель из-под пестицидов, можно было почувствовать себя настоящим огнеметчиком). Также важной проблемой было снабжение «боеприпасами». Тут на сцену выходили «знающие» товарищи — обладатели вентиля, которым открывались часто попадающиеся на территории боевых действий краны для полива газонов. Такой кран часто становился опорной базой. По мере промокания солдаты постепенно теряют подвижность и выходят из строя. Что, впрочем, не мешает им просушиться и идти на респаун.

Лайт-вариант: шприцы на 5 мл с вставленным в горловину наконечником от стержня с выдавленным шариком. Легко прячется в кармане, дает мощную тугую струю. Дети медицинских работников с убероружием — шприцами на 20 мл. Подходит для перемен в школе. Некоторые **деятели** использовали шприцы с иглками, так как они давали ровную, тонкую и точную струю. Иногда вместе с такой «снайперской» струей воды вылетала и игла, что было чревато неиллюзорными ранениями. Более продвинутые отламывали иголку заранее. Направление выстрела немного менялось (к этому быстро привыкали), зато исчезала опасность проколоть себя или соседа.

В особо продвинутых играх использовались засады: умело заныканное ведро с водой. Заныкавший делает вид, что как бы отступает (естественно, к месту засады), после чего, ВНЕЗАПНО достает из кустов/из-под лавки/куда еще хватило мозгов спрятать свою вундервафлю и устраивает противнику эпичный душ. Знатные лулзы гарантированы.

Преимущества:

- Предок **страйкбола**. Идеальная сублимация тяги к милитаризму для самых маленьких.
- Игра развивает меткость, реакцию, сообразительность, командную тактику, стратегическое чутье и прочие качества, необходимые будущим военам и альфа-самцам.
- Водяные пистолетки в нужный момент есть не у всех, так что юным солдатам часто приходится поработать руками, проделывая дырочки в крышках бутылок. Причем, отдельные личности способны далеко уйти в этом плане, конструируя такие вундервафли из подручных средств, что Хуго Шмайссер пустил бы слезу умиления.
- Это вам, блджд, не сраные контрстрайки.
- Это вам пра-пра-прадедушка режима «доминация» в стрелялках, потому что основным ресурсом является вода, и бой идёт за контроль над её источниками.
- В жаркую погоду это таки спасает от вездесущей жары. Так что, даже замоченные не в обиде.
- Гидравлические батальи неиллюзорно закаляют.

Недостатки:

- Хороший годный teammatch случается нечасто ввиду сложности организации всего действия. Чаще всего такие войны получаются спонтанно.
- Гонка вооружений иногда выходит за рамки гуманного. Так, например, солдат мог изобрести чудовищное оружие возмездия, настав в свою бутылку. В результате все, кого хоть немного зацепило, корчились в страшных муках и в слезах капитулировали.
- Ввиду того, что вода не наносит никакого физического дамага, раненные и убитые часто оставались на месте, продолжая поливать водой противника. Такие читы делали практически невозможным захват «контрольной точки», а также часто сводились к массовому поливанию в куче до состояния «аут оф эммо».
- Если выйти за грань и играть в школе на переменах, есть нехилый шанс случайно попасть по кому-нибудь из педсостава, что чревато конфискацией оружия и вызовом родителей в школу, а то и выговором в личном деле и разбором на совете дружины (нынешним не понять всего ужаса).
- Вода быстро заканчивалась.
- После продолжительных батальи, есть риск простудиться.

Моог о водяном оружии смотри [здесь](#).

Войнушка пневматическая

Площадка: где угодно, с отсутствием риска отхватить немедленной пиздюлины от взрослых за мусор.

Количество участников: не ограничено.

Инвентарь: жеваная бумажка и огрызок шариковой ручки (возможна прямо на уроках — классика). Импрувед версия: пластиковые или металлические трубки длиной от 10 до 50 см, пластилин, гранулированный полиэтилен. Кое-где использовались бракованные/битые хрустальные трубочки, что очень увеличивало шансы нажраться стекла или порезать харю. В лесистом замкадье часто, за неимением пластика и металла, использовались трубчатые стебли растений (как правило, ядовитых — например бузина). Death Match версия: металлические трубки «с натягом» длиной 75 см (половины лыжных палок) и простая, или черноплодная, рябина. Последний вариант позволял прокачать скилл уклонения до 9000, так как пятна от черноплодки не отмывались **советскими** стиральными порошками и всегда вели к наказанию. Nightmare версия: трубки длиной до метра и оперенные снаряды с иглой от одноразового шприца. Практиковалась только самыми **хардкорными игроками** Санкт-Петербурга. Использовали и прокачанный вариант рогатки в виде металлической трубки с примотанным к ней напальчником (как вариант, прорезанная пластиковая пробка от шампанского), или «резиновым пальцем» от перчатки (в основном в ходу были медицинские, но встречались и обрубки желтых и синих хозяйственных перчаток, придававших снаряду ускорение в очень много G), ну и конечно же — саму рогатку.

В некоторых дворах **хардкорные игроки** выкручивали в подъездах патроны от лампочек или отрезали горлышки от пластиковых бутылок, на них натягивался и приматывался изолентой напальчник, ибо он удобнее (Анонимус припоминает, как такая вундервафля применялась для обстрела проезжающих машин с предварительно занятой позиции на верхних этажах. Реакция водятлов была неопишима...). Имело страшную убойную силу и посылало рябину на балконы 9-х этажей. В 90-х использовали велосипедные насосы: в дырочку вкручивали трубочку, в трубочку засовывалась картошка, черноплодка, рябина и всякая другая ягода, оружие наводилось на противника и резко досылался поршень. Данная конструкция — бабушка пневматического ружья — использовалась повсеместно. Иногда стрельба происходила не просто досылкой поршня: онано-движениями поршня создавалось избыточное давление, с поршня откручивалась ручка, и он подводился к дулу, с уже установленным «предохранителем», на другой стороне которого обычно клали шарик от подшипника. Как только предохранитель снимался — шарик вылетал с очень даже нехуёвой скоростью. Продвинутые следили за «духовками» и выдавали вундервафли разнообразных конструкций, описанное выше — самый примитив.

Правила. В отличие от прочих войнушек, чаще всего практиковался десматч, заплевывать можно было всех, даже тех, кто в игре не участвует (в целом охота на неиграющих — отдельная разновидность игры).

Суть игры — заплевывание оппонента, путем придания ускорения (силой легких) и направления (по каналу оружия) снаряду. Жеваная бумажка и ручка — оружие нищербродов (как вариант, [стелс командос](#), при обыске ни оружия, ни патронов кагбе нет), алюминиевая трубка и пластилин увеличивает мощность и скорострельность в разы, а гранулированный полиэтилен (как вариант, любая мелкая крупа) позволяет, при должном навыке, вести автоматический, а при большом калибре (и не менее крупном ебальнике) — картечный огонь. Цели как таковой в игре нет. Just for teh LuLz.

В Таллине, в те времена, когда он еще писался с одной «н», существовали устойчивые команды и происходили межрайонные бои. После введения второй «н» честное плевание иногда переходило в банальную драку.

В 90-х существовал еще более зубодробительный вариант пневматической войнушки — перестрелка (хотя, чаще назывался просто войнушка).

Площадка: вообще везде. Бывало, что бои начинались сразу при выходе из школы.

Количество участников: не ограничено, но желательно, чтобы игроков было четное число.

Экип: любое пневматическое или механическое оружие, в обилии продававшееся на рынках в 90-х. Снарядами служили пластиковые «пульки» диаметром 6 мм (добывались либо в палатках по 2 р. за 50 шт. или собирались по местам сражений). Для уменьшения повреждений (некоторые виды оружия оставляли неиллюзорный кровавый синяк в точке попадания) игроками использовались всякие приспособления и уловки. Например, одевались в джинсовую куртку с капюшоном и штаны из такой же джинсы или использовали щиты из плотного картона или пластика (считалось элитной экипировкой, так как хороший легкий щит совершенно не мешал передвигаться, однако давал великолепную защиту). Для обхода этой защиты использовалось модернизированное оружие — пружины бойка растягивались, лишняя хуита выковыривалась/отрезалась, менялись на самодельные все «ненадежные» детали. В особых случаях использовались петарды, обвязанные целлофановым пакетиком с пульками (эпичная вундервафля, которую использовали только по обоюдному согласию сторон, ибо могла реально попортить здоровье), дымовухи и игрушечные ножи. В общем, велась гонка вооружений. Среди московских, а также среди некоторых замкадских игроков, даже был свой мем: пистолет OMEGA, продававшийся в двух вариантах (большой — 25 см и маленький — 15 см) и двух расцветках (серебристо-черный и черно-коричневый). Отличался редкостной неубиваемостью, мощностью (даже без растягивания пружины), малым весом, большим магазином и удобным хватом. Внешне напоминал Colt 1911. Часто использовался как основное оружие. В Петербурге же Омеги отличались редкостной ненадежностью — запаса прочности хватало, чтобы выпустить магазин-два, после чего, что-нибудь внутри издавало громкий «хрум» и пистолет переставал работать. Решалось это двумя способами: 1. Покупкой новых пистолетов (стоили маленькие омеги десятку). 2. Покупкой 3-4 омег с последующей сборкой 1-2 работающих с профитом в виде дополнительных магазинов. [ИЧСХ](#), собранные из нескольких омеги и правда были неубиваемы. Еще один убердевайс, заслуживающий внимания — пистолет (была еще винтовка, но в продаже почти не встречалась), конструктивно представляющий собой всем известную тировую «переломку» ИЖ-22, разве что из пластмассы. Девайс «из коробки», благодаря неестественному объему поршневой системы, отличался неплохой убойностью, но низкой точностью. А разгадка одна: ствола, как такового, пистолет не имел, если не считать таковым полтора сантиметра «казенника», в который вставлялась пулька. Решение было найдено быстро: из отслужившего свое оружия изымался вкладной ствол (а то и просто бралась латунная трубка с подходящим внутренним диаметром) и впиливался внутрь фальшствола сабжа. После такой модернизации вундервафля вплотную приближалась по ТТХ к современным страйкбольным собратьям, пробивая навывлет банку из-под пива метров с пятнадцати, обладая при этом точностью, позволяющей уверенно зарабатывать фраги с дистанции, недоступной для обычных пукалок, например, с балкона 5-го этажа^[2]. Однозарядность же не являлась существенным недостатком, поскольку жертва, получив по ляжке, не стремилась открыть ответный огонь, а с матами и воплями решительно съебывалась в открытые, дабы не получить по жеппе еще раз. Еще это дитя китайского сумрачного гения отличалось редкой неубиваемостью и, ВНЕЗАПНО, ремонтпригодностью, благодаря чему обладателю рук, растущих из нужного места служило не один сезон.

Ввиду того, что магазины таких вепонов редко вмещали больше 10-15 шариков, практиковался следующий чит: в рот бралось несколько шариков, и при расстреле всего магазина, шарики по одному вплевывались (вдувались) в ствол заряженного пистолета. Вплюнутые шарики имели несколько меньшую скорость, но такой метод значительно расширял боезапас.

Отдельной статьей шло оружие, питающееся не из пружинного, а из бункерного магазина — обычно это были дробовики, у которых где-нибудь сверху была крышечка, под которую засыпались пульки. Плюс — неестественный объем такого бункера, минус — подача пулек отличалась [великолепной](#) стабильностью. То есть пока не выстрелишь, не узнаешь, был в стволе шарик или нет. Также дробовики доставляли мощностью, внешним видом (дурацкие серебристые детали при наличии краски превращались в труЪ чОрные) и редким удобством ведения [быстрого](#) огня.

Правила: всего два — 1) не стрелять по глазам, 2) не бить (оба правила нарушались постоянно, но [всем было традиционно](#)).

Существовало много видов игры: от TDM, в котором участвовали две и более команд, и STF, где надо было утянуть что-то (или кого-то) из стана противника, до DM или FFA («каждый сам за себя») и Дуэли. Также

были нередки войны двор на двор. В каждом дворе существовала своя группа во главе с самым хорошо экипированным игроком. Таких игроков обычно очень уважали и, если что, просили прийти разобраться, дать оружием попользоваться и т. д. У каждого игрока была своя четко прописанная роль, зависящая от вооружения (вооружен снайперской винтовкой — снайпер, сиди и снимай всех издалека, пистолет онли — демаскируй противника, быстро пробегая в зоне обстрела, и т. д.). Игра проходила обычно спонтанно, но бывали и договорные бои.

Преимущества:

- Предок страйкбола. Идеальная сублимация тяги к милитаризму для самых маленьких. (Собственно, китайская пластиковая пневматика — родственник-ублюдок японской страйкбольной пневматики.)
- Игра развивает меткость, реакцию, сообразительность, командную тактику, стратегическое чутье и прочие качества.
- Также развивает скорость бега, глазомер, прокачивает маскировку и скилл [уворота от пульк](#).

Недостатки:

- Больно, блджд!
 - Гонка вооружений иногда выходит за рамки гуманного. Например, собирались и использовались т. н. «базуки» — китайские ракеты по 10 рублей, запущенные из модернизированных (или нет) трубок. Иногда использовались взрывающиеся варианты ракет. От этой хуйни спасали только скиллы или щит. Благо, такие вундервафли использовали только в войнах двор на двор. Более подробно такие девайсы описаны [здесь](#).
 - Если выйти за грань, можно получить сильных пиздюлей.
 - Патроны быстро заканчивались.
1. ↑ на самом деле даже из такого уёбищного описания очевидно, что Сифа (и все ее разновидности вроде Параши и прочих) — никакой не вариант Демонов или Вампиров. Сифой является конкретная ссанная тряпка, и последний прикоснувшийся к ней просто берет на себя бремя поиска нового носителя Сифы. К тому же, описания подробностей про стройку, олдфагов - это от лукавого. В сифу весело и конкретно играли, с удовольствием вовлекая практиканток и зауканов.
 2. ↑ Описанная характеристика соответствует скорости пульки на срезе ствола 110—120 м/с, в страйкболе такое позволяет вести огонь метров на 30-40 прямой наводкой, в упор способно засадить шарик под кожу.