

Атомная бомба — Lurkmore

Это подстатья-включение, использующееся одновременно в статьях [«Оружие в компьютерных играх»](#) и [«Атомная бомба»](#). Плашки, навигационные шаблоны и стандартное оформление здесь не нужны!

Атомная бомба в компьютерных играх

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:



«Кузькина мать» в Red Alert 2

- **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 Инишиэтив 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 фиша «Integrated Defence» (аналог «SDI» из Цивы), по-русски — ПРО, который перехватывал чуть менее половины всех запущенных ракет.
- 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 взялись 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-Canon, 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. Оцень эффектно. Благодаря читам можно было получить аналогичный гранатомёт, стреляющий нюками без наведения. Но заряд был опасен только over 9000 булжниками, 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.
- **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 связанна 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 МоО 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 загораживал 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.



Badaboom!

- **Perimeter.** Супероружие Империи Спанжа. Как и у остальных рас, постройка этой вафли обходится в большое количество энергии, а «зарядка» — во вдвое 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 феерверк 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 нескоро. In fact, стратегическое оружие расы-мегакорпорации «Белые Акулы». По красоте применения уступает «Вакуумной боньбе», расы расовых инопланетян «силикон» (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* aka *Искунитель*. По сути — **установка для пуска ракет с ядерными боеголовками**. В себе имеет ровно одну ракету, в дозapas разрешена лишь ещё одна. Можно просто пульнуть «от балды» в центр карты, а можно включить



Щас йопнет — и Пиздец!

«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 работала. Через 15 лет после Коллапса кучка пиндосов, которыми управляет игрок, начинает очищать Северную Америку от вооружённых банд, дербанящих остатки былого величия. Ядерным оружием в игре воспользоваться не дают, хотя нескольких миссиях с ним приходится сталкиваться, и даже съёбывать 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 ещё 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, остаётся серьёзным 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 выносятся ВСЕ корабли противника вплоть до корветов (М6 по игровой классификации) в радиусе полтора-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 дальность пушек, увеличивает и площадь поражения бомбы. Первая^[1] не-учебная миссия в «Перезагрузке» без АБ проходит разве что случайно: враги богаты и многочисленны, а вот сквозь стену с востока вынести зеленую базу — пустячок, пяток диверсантов всего.

Примечания

1. ↑ Вообще они выдаются в случайном порядке, но из-за глюка корейского рандома не только учебная, но и первая боевая всегда одна и та же.