

Огнемёт — Lurkmore

← [обратно к статье «Оружие в компьютерных играх»](#)

Огнемёт в играх

Основная статья: [Огнемёт](#)

Присутствует во многих шутерах, перечислять нет смысла, но [луркоморские геймеры](#) не могут удержаться от того, чтоб не [надрочить](#) накидать списочек-другой — ни на что другое они не способны. Ещё один момент: почти всегда в играх используются газовые огнемёты, потому что механика жидкости, прилипающей к поверхностям, а потом ещё и грязей, трудно кодитса и/или жрёт много ресурсов. Sad but true.

Как правило, физика поведения очень условна, эффективность же варьируется от откровенного говна, до абсолютной вундервафли. Особняком можно выделить:

- [Star Control](#): *больные гневом* пауки расы Ilwrath, несмотря на расовую способность не бояться использовать [невидимость](#), используют сабж. В космосе как единственное корабельное орудие, ага. Дальность боя очень хреновая для космических мерок, а враги способны чувствовать, когда к ним приблизился враг.
- В [сеговской Zero Tolerance](#) тоже есть огнемёт. Показан он весьма условно, но, к вящей радости анонимуса, отметившегося разделом выше, до земли вполне долетает, а также неплохо липнет к потолку. Так что им можно не только жарить разнообразных инопланетных крабиков, но и выжечь позади себя огненную стену, чтобы смыться от преследования.
- Heretic — как второй режим стрельбы из Посоха Феникса. Первое в истории FPS применение сабжа.
- [Blood](#) — кроме стандартного присутствует нищевродский вариант огнемёта — баллончик с зажигалкой. Можно медленно и весело жечь вражину, разбрызгивая спрей на зажигалку, а можно не менее весело поджечь весь баллончик и кинуть в толпу. Как закутанные в роботы фанатики, так и ходячие мертвецы горят, горят хорошо, эффективно и годно! Есть еще супер-огнемёт, стреляющий напалмом.
- [GTA](#) — огнемёт присутствует начиная с первых, двухмерных, эпизодов. В GTA: SA есть весьма доставляющая миссия — до приезда копов нужно успеть выжечь сабжем несколько делянок [ну ты понел с чем](#). После чего камеру, таки да, штибают. В GTA 2 есть так же доставляющая миссия — приделать к пожарной машине огнемёт и весело выжечь около 50 человек.
- В винрарной серии игр [Worms](#) есть огнемёт начиная с первой части, в умелых руках — страшное оружие. Также в списке оружия присутствуют напалмовый авиаудар и [бутылка с зажигательной смесью](#), а на карте — бочки с напалмом, что по нраву любителям зажечь, Алсо имеется паяльная лампа.
- Во вселенной [Fallout](#) огнемёт традиционно любим особо brutальными игроками — по дальности поражения это фактически оружие ближнего боя, при этом весьма тяжёлое и жадное до боеприпасов, но, вкупе со специальными перками типа «Пироманьяк» — доставляет, достаточно вспомнить анимацию смерти противников в первых фоллах. В третьей же части можно из всякого хлама собрать зажигательный меч «[Шиш-кебаб](#)», плюс в «Broken Steel» появляется особо жгучий огнемёт у Анклава. Алсо в недавно вышедшей New Vegas присутствует, помимо обычного огнемёта, прибор с добрым названием Испепелитель, который стреляет сгустками огня, при прямом попадании по противнику наносящими средний ущерб от выстрела и [поджигаящими врага](#), к тому же при стрельбе в неподвижное окружение оно будет гореть некоторое время, что позволяет сделать настоящую стену огня а-ля дьябло. В четвёрке добавили Криолятор - тот-же огнемёт по принципу действия, но наносящий урон холодом и замораживающий врагов. Алсо, легендарная версия Криолятора может обладать [дополнительным уроном от огня](#); [впрочем, и](#)



KILL IT WITH FIRE!!!



Call of duty



Halo

легендарный же огнемёт может наносить дополнительный урон холодом.



GTA

- Postal 2 — огнемёт стреляет капсулами с зажигательной смесью, которые ricochetят от стен, разбрызгивая напалм. А при повторном прохождении игры МПХ героя можно использовать как огнемёт с бесконечным боезапасом. В дополнениях есть нищевородский вариант — баллончик с «Зиппой».
- В первом «Red Faction» огнемёт мог работать в двух режимах. В основном режиме он палил довольно реалистичным пламенем, которое сразу же легко поджигало врагов. Враги начинали беспорядочно носиться с криками и лишь более тренированные наемники продолжали палить, даже объятые огнем. В альтернативном режиме Паркер скручивал очередную канистру с огнемёта и кидал вперед. Получалось нечто вроде коктейля Молотова. Таким образом можно было даже исхитриться экономить заряды — канистра взрывалась с одинаковой силой, даже если в ней оставалось очень мало топлива.
- И как не упомянуть StarCraft с его кошмарными огнемётчиками-«огнебатальонами», которые весьма здорово аннигилировали мелкую зерготу по небольшой площади? В редакторе имеется даже огнемётчик по имени Гай Монтер. Во второй части их сменили шустрые огнемётные багги, выжигающие по линейке все, что попадет в прицел.
- StarCraft 2 — имеется аж в трёх ипостасях: в кампании — Огнемётчик с огнемётами в руках костюма, Геллион (адский скоростной багги с огнемётом на крыше) а в HotS — его вариант Геллитрон, который из багги превращается в ходячего робота-огнемётчика. В Wings of Liberty Геллион может быть проапгрейжен двумя огнемётами, после чего он зажигает в два раза беспощаднее.
- Начиная со второго Tomb Raidera огнемёт регулярно посещает серию. Сначала огнемётами разрешают пользоваться исключительно врагам (квадратно-гнездовые буратины на затонувшем судне «Мария Дория», суровые наёмники, выжигающие антарктических мутантов, и т. д.) И лишь к концу серии, популять с сабжа позволено и ГГ.
- В сериале S&C — любимое оружие Братства Нод (отряды Чёрных Рук с тибериумовой зажигательной смесью зажаривают танки), в Дюне — обожаем Харконненами. Вспомним также огнемётчиков СССР в первом Ред Алерте и огнемётный танк китайцев в Generals, лихо выжигающий пехоту из зданий и могущий быть наполнен чёрным напалмом.
- В игре Return to castle Wolfenstein тоже есть огнемёт и фрицы-огнемётчики в асбестовых плащах. Также присутствует в Wolfenstein 2009, где действительно по-зверски жжот напалмом, а его обладатели ходят в немного устрашающей броне.
- В тактической стратегии В тылу врага 2 присутствует хорошая, годная реализация огнемёта. Огнемётчик легко выжигает пехоту из окопов и зданий, но под обстрелом сам быстро превращается в факел.
- В Meat Puppet (1997) из огнемёта можно было сжигать младенцев.
- В Jagged Alliance где-то заныкан сабж. Точнее, такое оружие во второй части игры было запланировано, но в процессе разработки «заглушено»: объект создан, но в силу имбанутости не добавлен никуда. Вызывается читом. Одноручный, то есть можно стрелять из огнемёта по-македонски.
- Half-Life 2 — в качестве огнемёта можно использовать гравипушку, если поднять канистру с бензином или балон с газом и выстрелить. Накрывает приличную площадь, особенно в замкнутом пространстве, жжот хорошо, но одноразовый.
- В оригинальном Team Fortress 1.X есть класс «поджигатель», имеющий сабж, а также, одновременно с ним, зажигательную дальнобойную базуку.
- В TF2 остался класс «поджигатель», но имеется не каноничная газовая версия. После выхода обновления, которое показало что пайро видит мир как леденцово-радужную страну, вышел новый огнемёт, который срет радугой.
- В Мортал Комбате огнемёт есть у разноцветного робота Сектора. В третьем как фаталити, в Армагеддоне — просто спецприём.
- В Far Cry 2 есть огнемёт. Является основной фишкой игры, благо позволяет насладиться реалистичной физической моделью поведения огня горящих нигр в игровом мире да и вообще, поначалу доставляет возможность устроить рандомный Большой Пиздец из маленького поджога: огонь, ведомый ветром, может спокойно поменять свой курс и вместо желанного оружейного склада, может перебраться на топливное хранилище. Внешне переделан и снова жжот в Far Cry 3, где мы сжигаем посевы видимо конопли и мы под кайфом расстреливает вражин, ну а в Far Cry 4 дошёл без изменений, кроме перекраски самой модели. Поначалу красиво и интересно, но потом...
- В Bioshock назывался химическим распылителем. Тому была веская причина: помимо напалма девайс позволял использовать электрический гель и жидкий азот. Совсем уж эпичной сия вундервафля становилась при прокачке в автоматических станциях «Власть народу», где можно уменьшить расход топлива и увеличить длину струи.
- Arcanum — можно собрать огнемёт по бэковой схеме.
- В Космических Рейнджерах 2 присутствует среди оружия роботов для наземных битв. Имеет самый высокий DPS в игре, да еще и неслабое пятисекундное горение сверху, жжет все на своем пути, но быстро перегревается, имеет довольно малую дальнобойность, и не шадит своих. Кошерно ставить огнеметоблокираторщика с противомолниевой башкой во главе штурмующей колонны — всеравно

- убьют, а так хоть успеет нагадить по-крупному
- В **Alien versus Predator** огнемёт в потных от страха ручках хумана является весьма эффективным орудием выпиливания чужих — они так смешно визжат и корчатся... Как в киношке, короче.
 - Создатели Painkiller'a подошли к созданию огнемёта как и к остальному оружию — скрестили велосипед с холодильником, а именно огнемёт и полуавтоматическую винтовку. Появилось сие непотребство в аддоне Battle out of the hell.
 - В Unreal 2 — The Awakening есть весьма и весьма доставляющий своей физикой огня сабж. Струя горючей смеси вылетает под таким давлением, что с лёгкостью отскакивает от любых поверхностей, ещё можно кошерно налить на пол, на стену, даже на **врага** лужу горючей смеси. ЧСХ, через секунду с диким хохотом поджечь и чувствовать себя терминатором. +5 к пироманьячеству.
 - В готишной «**Мор. Утопия**» огнемёт тоже присутствует. Только вот подержать его в руках не удастся — **сабжем** вооружены санитарные отряды, шатающиеся по городу и **уничтожающие зараженных**.
 - В **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** огнемёт является **вундервафлей** и единственным средством против финального босса для **небоевых** персонажей. Что характерно, как раз эти хлюпки, толком не умеющие стрелять ни из чего, поливают огнем все живое наравне с оружейными маньяками. Таки да, огнемёт в этой игре не требует для владения вообще никаких умений.
 - А ещё сабж есть и в шутере Timeshift, где являет собой смесь пистолета-пулемета и огнемёта. Заряжается специальными зажигательными пулями и баллончиками с топливом (да-да, двумя видами боеприпасов), соответственно ведёт огонь в двух режимах — очередь из зажигательных пуль и небольшое облако огня для ближнего боя.
 - Сабж присутствует в Killing Floor, где он очень мощный и легко выпиливает толпы средних мутантов (если у вас хорошо прокачанный перк Огнемётчика).
 - Огнемёт есть и в Call of Duty: United Offensive, а также в Call of Duty: World at War. В последней можно увидеть даже редкий авиационный огнемёт (в миссии «Жёсткая посадка», в самом конце, когда надо оборонять только что захваченный аэродром от контратакующих японцев, в критический момент прилетают штурмовики и меткими струями выжигают всё нахер).
 - В **Deus Ex** доставлял тем что при поджигании супостата последний начинал срать кирпичами и в панике бегать по уровню, попутно поджигая собой легковоспламеняющуюся окружающую среду (особенно винрарная ситуация с бочками с горючим, которые от такого, **ЧСХ**, взрывались). Но наигравшись, его можно было только выбросить: огромный, громоздкий, баллоны жрёт как мой пиздец, а встречаются они редко; да к тому же и стреляет недалеко. Поплевав в стороны во второй миссии, JS обычно более к нему не приближался.
 - В первой части развеселой и доброй гамесы Overlord сабж нацеплен на некоторых вражеских гномов. Лупит недалеко, нереалистично, зато эффективно. Способен выпилить половину вашего отряда за пару залпов. После определённой степени опиздюливания гнома-носителя взрывается КЕМ вместе с ним и всем, что поблизости.
 - В серии Codename panzers разработчики вспомнили, что он ещё и танкам бо-бо делает.
 - Close Combat же! В третьей версии Анонимус добился, чтобы советский огнемётчик спалил из засады фашистский Тигр, от которого попопрыгались все тридцатьчетверки. А по пехоте огнемёт работает — загляденье.
 - Soldier of Fortune же! Доставляет гуру не хуже, а то и лучше, других, отстреливающих руки-ноги, пушек.
 - В последней части Alone in the Dark неплохо реализован огнемёт для бедных (зажигалка плюс аэрозоль, то бишь)
 - В Resident Evil 2 тоже есть огнемёт. Встречается под конец игры за Леона и дозаправка не подлежит. В Resident Evil 5 же перезаряжается, но используется лишь в лаборатории на корабле для смертельного опиздюливания **чёрного Уробороса**, довольно медленный и неуклюжий, но альтернативы ему не придумано. Таки придумано. Открываем бесконечный РПП и... вуаля!
 - В **Dead Space** огнемёт является аналогом газорезки в будущем, работающей на специальном топливе которое разогревается аж до **4000** градусов. При этом огнемёт **должен работать** даже в вакууме но в первой части в вакууме не работал: игроки с одним только огнемётом срали кирпичами, остальные просто переключались на какой-нибудь резак.
 - В шутере 2005 года The Punisher огнемёт выполнен в кошерной каноничной версии — ранец с двумя баллонами и стволом. Помимо кошерного вида, доставляет казнями с его применением — Каратель выкает ствол в едало супостата, выжигая остатки фимозга, или же, неторопливо сняв ранец, хучит им по шее врага, ломая позвоночник. Да и просто вид истошно орущих якудза, бегущих по коридорам и поджигающих своих товарищей — дорогого стоит.
 - В игре The Thing по одноимённому фильму огнемёт на ряду с газовыми горелками является необходимой прибудой для уничтожения большинства монстров.
 - В Serious Sam Second Encounter/Second Encounter HD присутствует сия вундервафля, рассчитанная на дальности от малой до мало-средней. Урона тоже наносит не то чтобы много. По факту применяется против больших скоплений мелких врагов на вышеозначенных расстояниях. Против больших врагов не подходит ибо урона маловато, а упорное выжигание одного жирного боевого пидараса чревато выпиливанием протагониста кучей недругов помельче, ибо игра такая где отвлекаться нельзя. Опять же по факту все враги мелкого класса и плохой защищенности обычно передвигаются быстрее Главгероя, так что если даже успеешь поджечь врага он в 60% случает таки успеет задеть, и шанс стать героем достаточно велик. Но фанатов игры факт того что огнемёт малопригодное для боев оружие обычно не ебет и они используют его где ни попадя поджигая кого/что ни попадя Just for lulz или просто для освещения темных помещений.
 - А в Company Of Heroes 2 огнемёты цело любимы советской армией: есть огнемётный танк, а так же

данную вундервафлю можно вручить инженерам.

- В винрарной Battlefield: Bad Company 2, а точнее в ее аддоне, именуемом «Vietnam», имеется огнемёт. Однако дальность полета огнесмеси **КРАЙНЕ МАЛА**, да еще и врага, дабы отправить к проотцам, нужно непрерывно жечь около 2 секунд. Что делает его мягко говоря неэффективным.
- В не менее винрарной Red Orchestra 2: Heroes Of Stalingrad, а точнее в дополнении Rising Storm также имеется огнемёт. Доступен он только американской армии (япошек сей вундервафлей обделили, однако дали «коленный миномет»). В прямых руках — оружие массового поражения. Стреляет (как и положено) далеко, убивает моментально, от поверхности отскакивает, что добавляет лулзов его владельцу, т.к одна маленькая струйка расплывается на весь ДЗОТ. Стоит отметить, что сражения в игре происходят на маленьких расстояниях, а также среди окопов, бункеров, что делает огнеметчика адской машиной смерти.
- Warhammer 40k Dawn of War. In the grim darkness of far future знают, любят и умеют зажечь, что не могло не найти отражения в играх. Начиная с самого первого ДоВа маринадам можно было вручить огнемёты, кои весьма эффективно жгли орочью мелкоту в кампании и угнетали боевой дух в скирмишах. Орки, кстати, тоже были не прочь позажигать, предварительно наверхнувшись с небес в толпу атакующих эльдар. А огнемёты хаоситских рапторов вместо православного очищающего пламени плевались пурпурным дымом. Венцом стал аддон Soulstorm, в котором в игру были введены Сестры Битвы, пользующиеся вполне заслуженной славой пироманьячек. Огнемётные турели, огнемётные взводы, огнемётные танки, огнемётное все — даже пистолет Канониссы. Let the Galaxy BUR~ wait, oh shi...
- **Ололоды**, ВНЕЗАПНО, таки да ! Сабж — пушка класса Инженер, превращающаяся в «генератор тепловой энергии». Есть и Cold Version — *Ручной луче́т МК*, но это уже атсральное.
- В **Warframe** имеется недоразумение, призванное **выжигать** инфестоидов и других врагов тенно — Игнис, алсо первый из клан-техового оружия. По старой традиции игры релизы толком не тестятся, потому изначально по дамагу был сопоставим с уроном от попадания спермы на лицо порноактрисе, потом был бафнут, так, что выжигал все, даже за толстенными стенами, и по сей день был градуально и виртульно **опущен** до рядового оружия, однако на низких-средних уровнях при должной раскачке всё ещё весьма эффективен. Алсо, самый опасный противник из **гриниров**, способный быстро поджарить непутёвого тенно до хрустящей корочки, использует Игнис.
- ВНЕЗАПНО в серии космосимов под гордым названием **X3** имеется убердевайс под наванием Плазаменный *генератор*, представляющий из себя сабж. Является прекрасным средством борьбы с вражескими истребителями, так как ввиду хитро рассчитываемого дамага выпиливает оных за пару секунд.
- В PAYDAY 2 присутствует в DLC BBQ и таки позволяет устроить барбекю из полицаев. А еще он игнорирует щиты.
- **Skyrim** — присутствует в виде струйного заклинания Пламя, доступного с самого начала игры. Кроме этого, есть заклинание Стена пламени, годное для выстилания огненной дорожки для преследующих мобов.
- Day of Infamy - оружие класса Огнеметчик. Однозначно вин, ибо помимо превращения противника в барбекю, неудачливый огнеметчик может превратить в барбекю самого себя из-за всполхов топлива от ближайших поверхностей и близко находящихся вражин. Алсо, у проклятых фошиздов есть свой огнемёт для класса саперов - стреляет недолго, недалеко и не сильно дамажит, но создает на некоторое время участок горячей поверхности, что сильно помогает успокоить нападающих вражин.
- The Thing. Огнемёт тут крайне полезная штука - больших тварей и инфицированных людей без него не убить.
- Syndicate (тот, что 1993 года) - огнемёт являлся одним из лучших оружий: огромный боезапас, убийство любого противника с одного попадания, а так-же возможность стрелять сквозь стены, если встать к ним впритык дополнялись невысокой ценой и доступностью на ранних этапах игры. Из минусов - незначительная дальность огня и сгорание всего барахла, остающегося после противников. Иногда оставлял пожар в точке соприкосновения с препятствием, попадание в который убивало как врагов, так и самого игрока.