

Реальное — Lurkmore

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

Ядерное оружие

Стратегическое

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 Инишиэйтив 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 засирание земель вокруг города, подрывающее экономику противника. Впрочем, богатенькие буратины могли построить противоракетную оборону. Однако довольно внезапно в 5 Циве разрабы взяли 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. Оцнень эффектно. Благодаря читам можно было получить аналогичный гранатомёт, стреляющий нюками без наведения. Но заряд был опасен только over 9000 булыжниками, 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 жакнуть. Сначала главгерой разминует 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 связана 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 экстреминагус одному-другому десятку врагов или просто граждан. Для использования надо было взять маленький такой маяк, кинуть где надо и побыстрее съёбывать подальше. Взрыв загоразивал 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 втрое 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 запустить 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 куда нибудь 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 «силиконов» (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 *Искупитель*. 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 сработала. Через 15 лет после Коллапса кучка пиндосов, которыми управляет игрок, начинает очищать Северную Америку от вооруженных банд, дербанящих остатки бывшего величия. Ядерным оружием в игре воспользоваться не дают, хотя нескольких миссиях с ним приходится сталкиваться, и даже съезывать 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 еще 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, остается серьезным 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 выносят ВСЕ корабли противника вплоть до корветов (М6 по игровой классификации) в радиусе полутора-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 дальнобойность 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.

Тактическое и «ручное»

Если вы думаете, что тактическое ЯО — это та же МБР, только поменьше, то вы таки ошибаетесь. В свое время в СССР была разработана ядерная пушка 2С7 «Пион» и ядерный миномет 2С4 «Тюльпан». Отличаясь «небольшим» калибром (203 мм пушка и 240 мм миномет) они могли доставлять тактический ядерный заряд на расстояние over 25 км («Пион» — 47 км). А потом ядрёные гостинцы научились упаковывать и в габариты обычного шестидюймового снаряда (152 мм у нас, 155 мм у буржуев). Место дислокации (реальное) и возможное применение против мирного города N в условиях постапокалипсиса описано в НФ романе Дивова «Закон фронта» («Молодые и сильные выживут»).

Ручное ЯО отличается от обычного маломощного тактического заряда тем, что может быть доставлено на место и активировано обычным хуманом, который после удачного взрыва автоматически эволюционирует в [пафосного анхумана](#). Или в [яндере-куна](#) вроде [Флиппи](#), как уж повезёт с выбором стрелка.

Имеет небольшой (относительно) радиус поражения и разрушающую силу (мощность заряда вряд ли превышает 1 кт). Может быть выполнен в виде ручной ракетной установки малого радиуса действия или факторе модифицированного ядерного чемоданчика (с ядерной же начинкой).

Принцип действия

[см. выше.](#)

IRL

Такое оружие на самом деле было — американская ядерная боеголовка W54 в исполнении типа «рюкзак»: цилиндр 40 на 60 см, 68 кг весу, мощностью от 10 т до 1 килотонны. Вафля имела несколько модификаций, успешно прошла испытания на полигоне и попала в войска. О реальных случаях применения история умалчивает. Также реально существуют тактические ядерные мины, использование которых в войсках американское правительство всё-таки не наладило. Виной тому достаточно небольшое расстояние до



Внешний вид Ридимера в Unreal Tournament

стреляющих и большая привязанность к погодным условиям, так как ядерные осадки из соседнего вражеского окопа могут с ветром или дождем попасть обратно на головы стрелявших. Рассказывают, впрочем, что ядерные мины имелись и у СССР — ими защищалась советско-китайская граница, а на границе ФРГ было немало этих мин, правда, они принадлежали НАТО. А чего стоит [безоткатная ядерная мортира Davy Crockett](#)? Алсо, в конце 80-х — начале 90-х ходила байка про «ядерные бомбы в чемодане», курсировавшие по США или находившиеся в посольстве(-ах) СССР на данной территории.

Встречается в играх:

- Borderlands 2 — редкий ядерный ракетомет с доставляющим названием [Nukem](#). Олсо, портативная турель одного из протагонистов может устраивать локальный ядерный экстерминатус на месте своего разворачивания.
- Command & Conquer: Red Alert 2 — представлено в виде пушек-десоляторов, которые радиоактивными лучами растворяют органику и мобильных ядернобомбных грузовичков-камикадзе. В модах, соответственно, были замечены рад-пушка, рад-танк и нюк-артиллерия (в миру — тактическая ядерная артиллерия), за полминуты превращающая [базу в говно](#)).
- Command & Conquer: Generals — у китайцев присутствует как якобы стратегическое ядрене супероружие, так и тактическая ядерная артиллерия. В аддоне — ещё и вертолеты с ядерными бомбами. Забалансировано до [полной бесполезности](#). То есть буквально — вертолет с группой ракетчиков на борту опасней такого же с ядерными бомбами. Также в одной из миссий за террористов нужно перехватить китайский корован с тактическими ядерными зарядами и ёбнуть ими на базе противника.
- Fallout 3 и New Vegas — «Толстяк», ядерный миномёт с доставляющим звуком окончания зарядки(аналогичен сигналу завершения в микроволновых печах), а также улучшенная версия — «Эстер».
- Вся серия UT — ракета под названием Redeemer (*англ.* искупитель, избавитель). При попадании генерирует мощный взрыв относительно малого радиуса. Плюшка — можно довести до цели вручную. Летает не спеша, умелый игрок и бот высокого уровня могут сбить ракету.
- X-COM
- Shadow Warrior — ядерный апгрейд для ракетницы. Массовые смерти врагов, засветка экрана, «грибок» и радиоактивное заражение прилагается.
- Civilization — по меньшей мере во второй части шпион может пронести и установить такой девайс во вражеском городе, [ИЧСХ](#) не стать героем с довольно большим шансом.
- Starcraft — терранский Science Vessel имеет способность облучения, полезную против живой силы врага (например, призраков). Также может устроить кошерную панику среди столпившихся зергов.
- Earth 2150 (Земля 2150) — есть возможность установить на тяжелый танк у Евроальянса.
- Will Rock — опять же ядерный гранатомёт.
- Warhammer 40000 — фактически любой солдат в чине сержанта и выше может носить в кармане вортексную гранату, по разрушительному воздействию на окружающее сравнимую с малым ядерным зарядом, но выдают эту вундервафлю только один штук на всю армию, только на самые эпические битвы и за большие бабки, за которые можно снарядить пяток танков. Зато уничтожает в радиусе действия вообще ВСЁ: не помогут метры брони\колдовская\демоническая неуязвимости и т.д.
- MDK — «Самый маленький в мире ядерный заряд», размером с банку тушенки. Правда, использовалось только для открытия некоторых дверей.
- Crysis - Применяется ровно один раз по сюжету: в самом конце из него нужно сбить инопланетный корабль.
- Mass Effect 2 — «Каин». В ранней версии игры из него планировалось сделать гаусс-ган, дающий похожий на ядерный гриб из-за встречи снаряда и цели на невъебленных скоростях, но в конце концов все описания из игры вымарали и сделали скорость полёта снаряда почти равной скорости бегущего человека. ЧСХ, всё равно вызывающей ядрёный гриб и огненный экстерминатус всех находящихся рядом. Робот ИМИР может рвануть аналогично, если отстрелить ему голову. В третьей части серии Каин тоже есть, но пальнуть из него дают только два раза и эффект не совсем понятный.
- Metal Gear Solid 3 — переносная пусковая установка Davy Crockett присутствует в ролике, где полковник Волгин разносит из неё здание конструкторского бюро [just for lulz](#). Однако ГГ из неё пострелять не дают.

Ракетомет

Принцип действия

В совсем уж старых играх ракетомёт, в силу ограниченности тогдашних движков, был лишь вариацией на тему «более мощной пушки, чем предыдущая». То есть от своего собрата по слоту он, скорей всего, отличался только в плане графики и убийности. Принцип стрельбы оставался тем же — нажал, убил. Но всё равно было приятно осознавать, что ты шмаляешь не из хилого пулеметика, а из здоровенной трубы, плюющей ракетами. Потом добавили сплэш-дэмэдж, некоторую физическую составляющую, появилось такое понятие, как вместительность магазина и скорость перезарядки — и теперь мы имеем ракетомёт во всей его красе. В играх его могут назвать и ракетомётом, и гранатомётом, и РПГ — всё это синонимы (если это не что-то псевдореалистичное),

обозначающие девайс, плюющийся взрывоопасными снарядами по навесной или настильной траектории. И пусть вас не смущает скептический тон этого абзаца, ибо стрельба из ракетомёта — это действительно крайне увлекательное и доставляющее занятие!

Фантазия геймдизайнеров за долгие годы наплодила кучу вариаций на тему ракетомёта. Он может быть автоматическим, стрелять очередями и может даже очень резво. Вполне может быть двуствольный, а то и четырёх-, а то и вообще системы Гатлинга. Его снаряды могут быть как прямолинейно летящими ракетами, тупо взрывающимися при столкновении, так и минами-липучками. А еще снаряды могут иметь самонаведение: и просто на противника, и вполне тактично по лазерному прицелу. Эта штука может использовать совершенно дикий боезапас в виде инопланетной слизи, сжиженной плазмы или ядерной начинки. Алсо, существует игра, которая просто является одой ракетомётам — Rise Of The Triad. Там вы найдёте широчайший выбор ракетомётов всех мастей и оттенков. При должном умении ракетомёт можно превратить в средство передвижения — дабы оказаться в труднодоступном месте или быстро добраться до определённой точки. Но, в любом случае, эффект всегда приятен глазу: много взрывов, ярких красок, красивого шума и фрагов, фрагов, фрагов...

IRL

Противотанковые гранатомёты и переносные зенитно-ракетные комплексы, что для школоты, как правило, одно и то же, предназначены для выпиливания различной техники противника. На самом деле, различными партизанами (или террористами) РПГ довольно широко используется против [пихоты](#). Причём не от весёлой жизни, а от того, что артиллерию отряду из 3—5 человек по пересечённой местности или по городу таскать с собой, мягко говоря, затруднительно. Осколочное действие противотанковой гранаты ПГ-7В примерно соответствует таковому стандартной наступательной ручной гранаты или гранаты подствольного гранатомёта. Правда, проблема в том, что древние ПГ-7В летают как говно. Современные выстрелы для РПГ этого недостатка лишены, а всякие новые противопехотные и тем паче термобарические вообще рулезны, но, как правило, у партизан их нет, так как покупать нужно^[2], а ПГ-7В добрый Совок ещё в бородастые шестидесятые раздарил кучу вагонов. Для защиты от пиндостанского империализму.

Однако шмалять из того же Стингера по людям есть чистой воды идиотизм, хотя бы потому, что:

1. Выстрел из бдждад, ПЗРК типа Стингера или Иглы стоит как две новенькие «Волги», и разменивать это сокровище, пусть даже на грузовик солдат, — последнее дело.
2. На поверхности шанс встретиться с источником тепла (на который ведётся наводка) в разы выше, чем в атмосфере на высоте 2 км. Поэтому дорогая вафля может вместо не менее дорогого танка полететь, скажем, на сигарету простого солдафона, срущего в кустах.

Впрочем, есть ещё и противотанковые ракетные комплексы. Ракета такового всё-таки дешевле, чем ракета ПЗРК (200-300 т.р за выстрел), а главное — чаще всего не наводится на источник тепла, а тупо летит туда, куда в это время целится наводчик, хотя в этом плане бывают исключения как среди ПТРК, так и среди ПЗРК^[3]. По этим причинам из этих ракетомётов таки изредка стреляют по пехоте (особенно сравнительно дешевыми ракетами ПТРК «Метис», в которых дорогой электроники чуть менее чем нихуя). Но всё-таки занятие это весьма накладное и не от хорошей жизни.

Отдельно стоит помянуть Российский "шмель". По сути гранатомет, по факту сжатый аэрозоль вместо ВЗ, и воспламенитель, по армейской классификации внезапно [огнемет](#) хотя реально что то поджечь им хуй получится. Вот он как раз пихоту выпиливает на ура, причем вне зависимости от укрытия. Но он сука во первых стоит дохуя и больше, а во вторых одноразовый. Т.е. шмальнул и можешь пустой контейнер выбрасывать, так что много на себе не утащишь (ибо еще и тяжелый и здоровый)

Тем не менее, игроделов это ебёт мало, и в итоге мы наблюдаем картину лютого, бешеного шмаления ракетами по пехоте. Конечно, IRL ещё существуют просто гранатометы, подствольники и даже винтовочные гранаты — и именно они-то и предназначены для искоренения живой силы. Но они малы, невыразительны и поэтому не столь приятны в игровом использовании, как что-то большее и мощное. Само слово «ракетомёт» придумали наши [дебильные переводчики](#). «Rocket launcher» в английском обозначает всего-навсего «пусковая установка». MRLS (multiple rocket launcher system) — соответственно, РСЗО. Есть ещё ракетница, но она стреляет сигнальными ракетами и для умерщвления используется, но очень редко.

Ну и нельзя забывать ракетный карабин Gyrojet Mk.I и ракетный пистолет Gyrojet (практически [болтер](#))



Волтбой как нельзя кстати подчеркивает всю стереотипность этого явления.



Знаменитый трехствольник из UT. [А раньше стволов у него было шесть.](#)

Встречается в:

- Quake — грех не упомянуть ракетомёт из кваки. Используется для ракетджампов, айршотов(стрельба ракетами по летящим/падающим врагам, предварительно подброшенной ракетой) и как неплохой способ экстерминатуса.
- **Warhammer 40K** — от просто РПГ гвардейцев до болтеров Космодесанта и ракетных пушек Тёмных Жнецов.
- **Blood** — здесь в смертоубийственных целях используется именно ракетница — сигнальные ракеты очень хорошо горят...
- Crashday — стоит на машине. Встречается в двух видах — сдвоенная и обычная.
- Devil May Cry — кроме использования по прямому назначению, Данте стреляет из него как из ГРАДа.
- Дум
- Duke Nukem
- **F.E.A.R.**
- **GTA**. В разных играх серии можно найти как классическую базуку, так и стингер с автонаведением.
- Mass Effect 1, 2 — если в первой части в качестве сабжа использовался дробовик, то во второй Биовари запилили в качестве тяжёлого оружия и, собственно, ракетомёт (из которого промахнуться сможет лишь дегенерат), и менее доставляющий гранатомёт.
- Халфа. Позволяет наводить снаряды по лазерному лучу, и позволяет догонять таким образом даже вертолеты, выписывая в воздухе живописные круги.
- **Serious Sam** — 4-ствольный ракетомет со скоростью 85 ракет в минуту может нещадно выпиливать тяжелых монстров, а на нормальной сложности можно было делать ракет-джамп. После прыжка у ГГ отнималось 50% здоровья, экран заливало **красной хуитой** (ИЧСХ, за которой хер увидишь, куда прыгаешь), и на уровнях были многочисленные невидимые телепорты, возвращавшие негодующего игрока в пределы игравельной карты, так что за карту можно было вылетать только в избранных местах. **Sad but true**. Однако в сетевой игре ракетопрыги доставляли.
- **Team Fortress 2**, где сигнальная ракетница таки применяется для уничтожения живой силы, причём весьма садистским способом. Алсо, стоит ли упоминать про винрарный ракетомет у солда?
- **UT**, по серии количество стволов сначала было 6 (Unreal, UT), потом уменьшилось до 3 (UT2003 и далее по списку). Тем не менее торт. Алсо, если боеприпасов для сабжа было дохуя, то можно было невозбранно выпустить сразу все 6 ракет, а удерживая правую кнопку мышки — еще и отправить их в одну точку вместо стройного «веера». Имеется и самонаведение, но использовать его нереально, ибо для включения нужно сначала удерживать цель в прицеле около 3 секунд, что само по себе довольно сложно, и только после это стрелять (зато пока идет захват, можно набивать барабан для залпа). Барабаны ракетницы через какое-то время заряжались и ракеты, заряженные обогащенным **полонием**, превращали в говно даже самого дерзкого скаарджа. Надеюсь, вы понимаете, что 6 одновременно летящих ракет доставляли намного больше, чем какие-то сраные 3. Алсо, шестиствольная базака ранних версий умела выплевывать ракеты в виде обычных взрывающихся болванок (гранат), которые отличались большей убойностью, и от которых скаарджи почему-то не отскакивали в сторону.
- **Borderlands** — по мере роста мощности разрывных патронов они становятся всё ближе к артиллерии. Также присутствует дофига разных гранатомётов. Часто попадаются такие, которые выстреливают аж тремя (sic!!!) ракетами, движущимися по спирали. При попадании доставляет не хуже любых других. Этакий **дробовик**, кекеке. Среди уникальных - ракетомет с бесконечно разделяющимися снарядами. Ну, и разные стихийные (зажигательные, кислотные, электрические) тоже есть. Автор пробовал все виды. Доставило. А ещё иногда рандом выбрасывает дробовики стреляюще ракетами. Доставляет ещё больше. По сути, многое оружие со взрывным уроном является таким ракетометом в нетрадиционной упаковке - будь то пистолет, автомат или снайперская винтовка. Но самый охуенный по мощности и редкий гранатомёт во второй части называется "Разрыв" стреляет 3 сферами (кислотного/огненного/электрического) пиздеца, поразительно похожими на таковые от BFG, только фиолетовые.
- **Jagged Alliance 2** — очень грамотно реализованная вафля, зарядившаяся револьверной кассетой-обоймой из 5 мини ракет нескольких типов: бронебойного, зажигательного и фугасного. Доставляло лулзов то, что данная вафля моногамна: память о первом дефлораторе вафля хранила всю жизнь — кто первый сунул в неё пальцы, те отпечатки она сканировала и запоминала. Трофейную использовать по натуральному назначению нельзя, она начинает триндеть, что хранит верность своему первому мужчине и его отпечаткам. Только лишь выдрать из неё пару ракет можно, а так чистой воды сувенир, который, впрочем, можно было сделать девственным в Граме.
- **Gunman Chronicles**. Одно из самых оригинальных исполнений: ракетница могла использовать наведение различных типов, кластерные или обычные боеголовки, запускать их как ракеты или выстреливать гранатами. Режим же детонации варьировался от контактного до а-ля мина-растяжка. В общем, позволяло весьма тактически хитро и грамотно уебать врага в почти любой ситуации. Анонимус провел много времени, пробуя возможности этого чуда. К слову, за место ручных гранат так же использовались боеголовки ракет, вытащенные из корпуса...
- **Heretic** (который вобщем-то в плане оружия является на 99% перерисованным Думом) — местный эльфийский ракетомет пафосно обзывается Жезлом феникса, на деле это здоровенная золотая дура в форме феникса, стреляет огненными зарядами с охуительной отдачей (так что можно делать подобие ракетджампа даже не нанося себе урона, можно просто разбежаться спиной вперед и выстрелить, полезно на ЕМЗ; алсо в альтернативном режиме огня (с книжкой силы) является мощнейшим огнеметом, способным за 30 секунд спалить второго босса игры (но нужно юзать бессмертие так как стоять приходится вплотную), при этом у этого огнемета крайне медленно расходуются патроны что очень облегчает жизнь (но нужно внимательно следить за индикатором действия книжки, иначе при переключении режимов огня внезапный взрыв ракеты вплотную(а также взрыв ануса игрока)

- обеспечены.
- ...Тысячи их!

Алсо

- см. [Панцерфауст](#)

Миниган

Основная статья: [Миниган](#)

Фантазия игроделов как всегда не спит, но грезит, и поэтому вариаций шестистволки можно встретить массу. В основном — на тему амуниции — тут тебе и гатлинг-лазер, и шестиствольная гаусска, и уже упоминавшийся многоствольный ракетомет, и много чего еще. Практически из любого оружия, которое стреляет чем-нибудь через ствол, можно сделать шестистволку — просто добавь стволов!

Канонично шестистволка очень резво расходует свой боезапас — буквально за несколько секунд можно лишиться половины положенного ей максимального количества патронов. Так что продираться сквозь толпы врагов аки горячий нож сквозь масло получится крайне непродолжительное время. Сие действие еще может омрачить излишний реализм геймплея в лице перегрева стволов.

Компоновка стволов тоже бывает разной, но по традиции стараются сделать именно шесть вращающихся стволов, благо устоявшееся прозвище этому способствует.

IRL, ввиду огромной отдачи (для вертолетного пулемета M134 порядка 70 кг), веса боеприпасов (> 50 кг) и иногда требования электропитания, используется на самобеглых повозках, кораблях и в авиации. Ручная опытная установка разработана целая одна: XM214.

Спискота:

- Alice: Madness Returns — вырвиглазный сабж с ручным приводом, переделанный из перечной мельницы.
- Aliens versus Predator 2, 2010 — носимый, три ствола.
- ArMA 2 — сабж ведет себя, как и положено в симуляторах.
- Ascendancy — единственное оружие, которое дерьмовое настолько, что его никто и никогда за всю игру нигде не использует.
- Battlefield 2, 3, 4 — здесь пулемёт представлен в наиболее правильной версии — станковый пулемёт на вертолётё. В BF3 также присутствует на американской зенитке LAV-AD.
- BioShock 2 — ручной, четырёхствольный. При этом наносимый урон весьма невысок, хотя используется .50 калибр.
- BioShock Infinite — за исключением портативности, классическая — вплоть до ручного привода — картечница Гатлинга. Единственное оружие, под которое невозможно найти/купить патроны — только вылущить из другого такого же «Скорострела», отобранного у усековенного Механического патриота, которые с ним и рассекают.
- Blood 2 — тут он трехствольный.
- Borderlands 2 — таскать каноничную шестистволку нельзя (в некоторых локациях стоят стационарные турельки с сабжем), но по несколько вращающихся стволов здесь имеют и пистолеты (два/три), и штурмовые (три), и иногда даже снайперские винтовки. По большей части выпускаются [клюквенной](#) компанией Vladof, продукция которой донельзя похожа на АК и СВД, имеет не самую лучшую точность, но зато охуительный темп стрельбы.
- Bulletstorm — четырёхствольный дробовик и восьми- — миниган.
- Call of Duty 4: Modern Warfare — здесь пулемёт также представлен в наиболее правильной версии — станковый пулемёт на вертолётё, сбитом.
- Call of Duty: Black Ops — в мультиплеере и зомби-режиме в ящике снабжения, а также во второй миссии сингла в [воркутинском лагере](#) можно получить миниган и крошить врагов, при этом можно бегать с ним, держа в руках!
- Call of Duty: Modern Warfare 2 и 3 — миниган на треноге (в MW2 — с системой самонаведения, в MW3 стрельба ведётся самим ГГ). Алсо, в обеих играх треногу можно носить с собой (!) и даже бегать с ней (!!!). Правда, стрелять во время переноски нельзя. Вообще не из чего. Fail. Впрочем, правильные установки на вертолётцах в обеих играх также присутствуют.
- Call of Juarez — оригинальный пулемет Гатлинга! Во второй части (Bound and Blood) играя за Рэя Маккола можно использовать ручную версию сабжа в паре последних миссий.
- Collapse — является некой вундервафлей, которая всех убивает нахуй.
- Серия Command & Conquer:
 - Tiberian Sun: стоит на вооружении войск GDI, работает противопехотной башней и оружием



Фап-фap-фap?



Fallout 3 Minigun

противопехотной мехи. Вроде нечего особенного, по сравнению с другим оружием игры, но обойтись без них сложно.

- Renegade содержит его в двух вариантах: обычный и лазерный (из последнего можно расхреначить даже бронетехнику средней толщины).
- Red Alert II. Yuri's Revenge: имеется у фракции Юрия в виде башни для оборонительной турели и танка; если долго стрелять, устраивают экстерминатус всему живому в радиусе поражения за счет дикого повышения урона в секунду. Достаточно полминуты, чтобы разогреть башню, и она за пару-тройку залпов выпиливает **нехилый танчик**.
- Generals: имеются в широком ассортименте у китайцев (аддон добавляет ещё больше). Игромеханически развивают идею из RA2:YR — сначала стреляют редко, но со временем разгоняются и заплёвывают врага градом пуль, в отличие от всех других пулемётов, которые стреляют равномерно.
- **Crimsonland** — обычный, плазменный, ионный и ракетный.
- **Crysis** — с удобной ручечкой сбоку.
- Delta Force: Black Hawk Down — изображён по канонам.
- Descent: старая космическая леталка по лабиринтам астероидных шахт с отстрелом взбесившихся роботов. Один из роботов вооружен именно таким вот «Вулканом». «Vulcan Gun» вешался в качестве бонусного оружия и на пепелац, управляемый игроком. Лулз таится в том, что в сравнении с стандартными лазерами, стрелявшими лазерными соплями, Вулкан стрелял слабее, но пули достигали цели гораздо быстрее. ZOMG TEN BRAIN~
- Desperados — вестерн с 3D видом сверху, где присутствие сабжа в нескольких миссиях неиллюзорно облегчало прохождение. С помощью сией вундервафли можно было выпилить туеву хучу бандитов, не прибегая к тактическим изворотам.
- **Deus Ex: Human Revolution** — сабж встроен в руку одного из боссов и имеет свойство выпиливать игрока чуть менее, чем одной очередью. Самому же можно побегать с трехствольной вундервафлей под названием M404.
- **Doom 1, 2, 3** — из ролика корпорации UAC можно ВНЕЗАПНО узнать, что сабж обладает «**ретро-дизайном**», чем доставляет ветеранам. В фильме тоже встречается (правда, нигра стреляет из сабжа ровно один раз, да и то не туда). Впрочем, в режиссерской версии этого же фильма тема раскрыта более широко: ближе к финалу есть короткий эпизод, в котором Дуэйн «Скала» Джонсон феерически выпиливает при помощи сабжа целую толпу двуногих прямоходящих.
- Ex Machina — здесь сабж так и называется «Вулкан» и выпиливает все нахуй, но недалеко бьет.
- Серия **Fallout** — почти все разновидности: пулевой, лазерный, гаусс. В первых двух был интересен тем, что, в зависимости от прокачки персонажа, мог как наносить хоть сколько-нибудь бронированной цели 0-5 ед. урона, так и разрывать в кровавые ошметки, снося 2000-3000 HP (у финального босса 2-го Фолла — 999 HP, для сравнения).
- Far Cry 3: Blood Dragon — встречается как переносной, так и установленный на джипе/вертушке. При длительной стрельбе главгерой извергает характерный крик. В самом начале игры протагонист, сидя в вертолете, громит вражескую базу с песней «Long Tall Sally» на заднем плане. Ну не сказка ли?
- Final Fantasy 7 — шестиствольная балда прикручена к здоровенному **положительному негру** Баррету в качестве протеза руки.
- **Grand Theft Auto: V, San Andreas, Vice City, Vice City Stories.**
- **Half-Life** — стационарные турели с трёхствольным 12,7-мм пулемётом и треноги более мелкого калибра в первой части. Алсо, в альфа-версии был некий assault — **нигра** с сигарой и трёхствольным же миниганом, но знают об этом лишь **немногие избранные**.
- Halo — установлен в виде турели на джипе. В Halo 3 появился меньший по размерам вариант на треноге, который с нее можно невозбранно сорвать, однако скорость передвижения снизится, а также будет нельзя кидать гранаты.
- Hitman: Codename 47 — доставляет возможностью довольно быстро бегать, предварительно спрятав его в кобуру. В Hitman: Contracts его также можно увидеть у одного из пациентов психушки в первой миссии, и даже самому завладеть им.
- Interstate 76, 82 — поставить сабж на крышу своего ведра — мечтааа!
- Just Cause 2 (снимается со станковой установки и невозбранно юзается over 9000 часов — боезапас бесконечен, один минус — прыгать и юзать крюк нельзя)
- Left4Dead (станковый) — краснел как помидор уже через две секунды после начала стрельбы, но стрелять продолжал исправно. **Такие дела**.
- Metal Gear Solid — 2 штуки на борту Metal Gear Rex, одна штука в руках Vulcan Raven.
- Outlaws — мясорубка дедушки Гатлинга с ручным приводом, люто доставляет видом и процессом.
- Painkiller. Ракетомет Гатлинга. **Nuff said**.
- Paradise Cracked (Код доступа: РАЙ) — Волк и модификации. В начале игры можно невозбранно отобрать у нигры на локации «Китайский район». Также есть некое подобие минигана, надеваемое только на скафандр.
- Payday 2 — с недавних пор крошить блюстителей закона можно при помощи аналога M134.
- Project IGI — на вертолёте и часовых турелях. Однако (**внезапно**) его может получить и ГГ путём допила файлов игры в некоторых текстовых редакторах. В случае вертолётного варианта точность 100% и никакой отдачи, но нет вращения стволов и звуков стрельбы (хотя враги их прекрасно слышат и **срут кирпичами**).
- **Prototype 2** — стоит на танках Чёрного Дозора, однако помимо стрельбы с самого танка этот Вулкан можно спокойно прибрать к рукам.
- Ragnarok Online — воины, маги, лучники и... brave стрелки с дробовиками, гранатомётами, пистолетами и миниганом на закуску.
- Resident Evil 3, 5 (секретное оружие), а во втором на детской сложности доступен сразу, да еще и с

бесконечными патронами. В четвертом тоже есть, но только у одного вида врагов, уберсолдjera на военной базе.

- **Quake 1** (в виде гвоздомёта), 2, 3, 3 Team Arena (аж в двух ипостасях), 4 (опять гвоздомет).
- **Quarantine, Quarantine II aka Road Warrior** — ставится на крышу такси в первых миссиях. Позднее заменяется на блок бронейных дробовиков (sic!).
- **Saint's Row** за номером 3 — несмотря на общую ебанутость игры, миниган тут весьма православен — ебически здоровенная хуевина, судя по виду, снятая с вертолета. Таскать его с собой в кармане нельзя, можно только подобрать с трупов громил, которые им периодически вооружены, и затем устраивать мясорубку, неторопливо ковыляя под весом пары центнеров железа. Что интересно, весьма эффективно выпиливает всякую авиацию.
- **Serious Sam** — фактически второй символ игры после улыбающейся бомбы и переодетого в целую майку Дюка Нюкема.
- **Shadow Warrior** — четырехствольный автоматический дробовик. Co-wa-bun-ga!..
- **Singularity** — ака Автопушка. Эпическая трёхствольная **вундервафля**, выпиливающая врагов в промышленных масштабах. Невозбранно можно проапгрейдить и прикупить пару сотен боеприпасов.
- **Smokin' Guns** — там эту штуку надо притащить, поставить, а потом крутить ручку. Зато разброса почти нет.
- **Soldat. Косожопый**, ну его к черту, лучше уже побегать с парными **Desert Eagle**.
- **Soldiers of Anarchy** — на М163 — Вулкан, и православный вариант на Ми-24.
- **Space Hulk** — нет ничего страшнее терминатора с сабжем, размазывающим генестилеров по стенам тонким слоем.
- **Spec Ops: The Line** — опять же, правильная версия: турельная установка на вертолётё.
- **Starcraft 2** — один из ведущих персонажей терранской компании Тайкус Финдли в некоторых миссиях фигурирует с сабжем наперевес. Кроме того, Викинги (вполне обычный юнит) в наземном бою активно юзают **аж 2 штуки** данного агрегата.
- **Star Conflict** — один из вариантов вооружения кораблей класса "фрегат". Примечателен тем, что при правильной настройке может превосходить по урону значительно более современные образцы вооружения, формально при этом являясь тысячелетним музейным экспонатом.
- **Supreme Commander** и его дополнение **Forget Alliance** — у фракции ОФЗ используется как ПРО, но только против ракет малой дальности. В пропатченной версии оригинала у той же ОФЗ появляется юнит с названием Гатлингбот.
- **Sven Co-op** — берётся с дохлого пыхтатинца, при взятии (кнопочкой «use») уже не побегаешь, не попрыгаешь, да и в бардачок не влезает — только на выброс.
- **Syndicate** производства Bullfrog — 1993 год, многим запомнился в виде порта на Sega MegaDrive
- **TF2**. Таскается тем же мужиком Heavy Weapons Guy (по национальности — сферический русский в вакууме, со всеми сопутствующими стереотипами). Собственно, разновидностей миниганов в игре пять, у двух есть женские имена: Саша и Наташа, еще один зовется Томиславом. Также парочка сабжей, но поменьше, есть на турелях инженера второго и третьего уровня.
- **Terraria** — в игре выглядит как безумная смесь акулы с пулеметом, способная за пять секунд перемолоть почти любого моба в фарш. Покупается у нигры-оружейника за 35 золотых монет. Имеет модификацию, в которой ещё больше огневой мощи, акулы и пулемёта, которая уже может перемолоть не то что какого-нибудь моба, а нескольких боссов.
- **Total Annihilation** — огромная артиллерийская плазменная вундервафля на турели. Выжирает адские количества энергии, но валит отряды сотнями. Также имеется лёгкая лазерная версия ближней обороны.
- **Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai** — каноничный пулемёт Гатлинга в двух разновидностях: на артиллерийском лафете и на крепостной башне.
- **Turok** — классический миниган с доставляющим названием «Бармалей». Также имеется возможность ставить на землю как самостоятельную турель.
- **Uncharted 2: Among Thieves** — в игре используется пулемёт Гатлинга, с которым ходят самые «неубиваемые» враги.
- **Unreal: Unreal, Unreal Tournament: Classic, 2003, 2004, UT3** (количество стволов у местного пулемета равно рекордным 9, а кроме минигана там есть эпичнейший многоствольный ракетомет, воспетый **Пейсателем**).
- **Warhammer 40000** — ака Ассолтка (Assault Cannon). Используется Терминаторами (sic) одной рукой (!), благодаря, собственно, их силовой броне. Также, на всяких там Дредноутах, **Титанах** и, собственно, танках — имперский LR Punisher с Gatling Gun со скорострельностью 20 за ход, при том что обычное оружие стреляет раз-два за ход. Плюс вариант Бейнблейда с двумя шестиствольными орудиями. Ну и, конечно, самая эпическая шестистволка эвар — мегаболтер «Вулкан»: два барабана по шесть стволов, в каждый из которых можно засунуть голову, снаряды, разрывающие обшивки танков и обращающие пехоту в кровавую кашу, и магазин для боеприпасов размером с два танка. Также у Тау с их плазма-четырёхстволками (sic) у всяких там бронекостюмов, дронов и на одном танке. В фэнтезийной версии мира имеется у крысуков и называется Ratling Gun, собран армейским способом, посему периодически взрывается, убивая к ебаням всю прислугу.
- **Warzone 2100** — имеется многоствольный пулемет (assault gun) и многоствольная пушка (assault cannon). Могут устанавливаться на танки и использоваться в качестве стационарных установок, а также как средство ПВО. В мультиплеере можно исследовать сдвоенные версии сабжа. Хорошо косит киборгов и небольшие кучки авиации, против танков со средними и тяжелыми корпусами малоэффективны.
- **Wolfenstein** — помимо игрока и др., **Ади** владеет двумя сабжами в руках и двумя на вундеркостюме, итого нь мал аж ахуй 4, и все бабахают. Боезапас пополнялся универсальными патронами, подходившими и для Люгера, и для МР40 (9×19 мм Парабеллум) — в те староглиняные времена еще

не задумывались о разных типах боеприпасов. Примечательно, что в поздней игрушке «Return to Castle Wolfenstein» можно было найти документ, рассказывающий о прототипе ручного многоствольного пулемета, использующего пистолетные патроны.

- World in Conflict — правда, в виде легкой ПВО, но кого волнует.
- Worms. В Worms 2 может надрачиваться настройками до состояния «срой весь уровень за один клик».
- XCOM: Enemy Within — как оружие по умолчанию для МЕС-бойца (человека в эдакой [мехе](#)). Что забавно, описание гласит: нельзя вести стрельбу на подавление, ибо перегрев оружия (для чего, собственно, и 6 стволов).
- Космические Рейнджеры II. Самое никудышнее оружие тамошней мекси, сосёт даже на ручном управлении. Забавно, что не перегревается и ведёт себя подобно лазеру (100% точность).
- Имелся в ранних билдах S.T.A.L.K.E.R.'а, впоследствии выпилен за ненадобностью. Пострелять из сабжа можно в билдах 1114 и 1098 (того, что ещё Oblivion lost).

Огнемёт

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 кодится 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 оружие, 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 нищесборский 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 робы фанатики, так и ходячие мертвецы горят, горят хорошо, эффективно и годно! Есть еще супер-огнемет, стреляющий напалмом.
- [GTA](#) — огнемет 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 огнемет 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



KILL IT WITH FIRE!!!



Call of duty



Halo

прямом попадании по противнику наносящими средний ущерб от выстрела и **поджигающими 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 легендарный же огнемёт может наносить дополнительный урон холодом.**

- Postal 2 — огнемёт стреляет капсулами с зажигательной смесью, которые рикошетят от стен, разбрызгивая напалм. А при повторном прохождении игры **МПХ** героя можно использовать как огнемёт с бесконечным боезапасом. В дополнениях есть нищесбродский 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 огнемета 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 огнеметчиками-"огнебатальонами", которые весьма здорово аннигилировали мелкую зерготу по небольшой площади? В редакторе имеется даже огнеметчик по имени **Гай Монтер**. Во второй части их сменили шустрые огнеметные багги, выжигающие по линейке все, что попадет в прицел.
- **StarCraft 2** — имеется аж в трёх ипостасях: в кампании — Огнемётчик с огнеметами в руках костюма, Геллион (адский скоростной багги с огнеметом на крыше) а в HotS — его вариант Геллитрон, который из багги превращается в ходячего робота-огнеметчика. 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 Дориа», суровые наёмники, выжигающие антарктических мутантов, и т. д.) И лишь к концу серии, популять с сабжа позволяется и ГГ.
- В сериале C&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-огнеметчики** 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 огнемета. Огнеметчик 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 огнемета 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 дальнбойную 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 возможностью 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**.



GTA

- 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 дальность, и не щадит своих. Кошерно ставить огнеметоблокираторщика с противомолниевой башкой во главе штурмующей колонны — всеравно убьют, а так хоть успеет нагадить по-крупному
- В [Alien versus Predator](#) огнемет в потных от страха ручках хумана является весьма эффективным орудием выпиливания чужих — они так смешно визжат и корчатся... Как в киношке, короче.
- Создатели Rainkiller'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](#) огнемет 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, огнемет в этой игре не требует для владения вообще никаких умений.
- А еще сабж есть и в шутере Timeshift, где являет собой смесь пистолета-пулемета и огнемета. Заряжается специальными зажигательными пулями и баллончиками с топливом (да-да, двумя видами боеприпасов), соответственно ведет 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).
- Огнемет 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, JC 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 еще и танкам бо-бо делает.
- Close Combat же! В третьей версии Анонимус добился, чтобы советский огнеметчик спалил из засады фашистский Тигр, от которого попопрыгались все тридцатьчетверки. А по пехоте огнемет 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 огнемет. 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 РПГ 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 огнемет выполнен в кошерной каноничной версии — ранец с двумя баллонами и стволом. Помимо кошерного вида, доставляет казнями с его применением — Каратель втыкает ствол в едало супостата, выжигая остатки фимозга, или же, неторопливо сняв ранец, хуячит 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 наряду с газовыми горелками является необходимой приблудой 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% случаев таки успеет задеть, и шанс стать героем достаточно велик. Но фанатов игры факт того что огнемет малопригодное для боев

оружие обычно не ебёт и они используют его где ни попадая поджигая кого/что ни попадая 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 проутцам, 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. Огнеметные турели, огнеметные взводы, огнеметные танки, огнеметное 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 луче́мёт 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 виртуально **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 Плазменный *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.

Дробовик в играх

Основная статья: [Дробовик](#)

Шутеров, в которых есть те или иные дробовики, **очень, очень много**.

Игроделы любят дробовики, поэтому перечислять их смысла нет.

Стоит лишь выделить два нюанса:

- В играх старой школы (**Doom, Quake, Duke Nukem, Serious Sam** etc.) дробовик — стандартная пушка на кнопке «3», идущая сразу за пистолетом и перед автоматом. (Почти) без разброса дроба, эдакая винтовочка. Пару уровней с ним ходят, а потом в руки попадают автоматы, ракетланчеры, гипербластеры и прочие **BFG**. Но здесь важно помнить следующий нюанс: да, в

олдовых FPS помповые дробовики — оружие слабое, не способное крошить ублюдков в больших масштабах, и имеющие почти никакой разлёт дроби, однако же двустволки (с той же скорострельностью или чуть ниже) — символ сущего ада и погибели, так как разлёт дроби есть, кладут мелочь пачками, а больших — с нескольких выстрелов в упор, причём патронов всегда всё равно много.

- В играх новой школы (спасибо [Quake](#), [Half-Life](#) и [Counter-Strike](#)) дробовик — стоящая особняком равноправная категория оружия с случайной мощностью на выстрел от игры к игре. Тут он эволюционирует за время игры от обрезка до джекхаммера, если этого мало — придумываются плазменные, ионные и прочие разновидности, главный же принцип неизменен — стреляет разлетающимся пучком зарядов, почти бесполезен на средних дистанциях против автоматчика, зело эффективен против толпы или толстокожего, но в упор only.
- В top-down аркадном шутере [Alien Shooter 2](#) и его дополнениях дробовик принадлежит к "новой школе" и обещает неприлично маленький для помпового оружия урон, но не говорит, сколько именно дробинок с таким уроном *на каждую* за выстрел он выплюнет (что позволяет крошить мелюзгу парами или даже квартетами за выстрел в точку чуть позади скопления этой мелюзги). А в его предшественнике, в духе "старой школы", попадание из помповика обрабатывалось как небольшой взрыв со своим радиусом и фиксированным внутри этого радиуса уроном.
 - Также стоит вспомнить [Unreal](#) и наибрутальнейший флак с развеселым смайликом на снаряде вторичного огня (плюётся целым снарядом вместо разорванной дроби), так забавляющим неверных перед их кончиной.
- (спойлер: Впрочем, можно найти и исключения. Например, в РПГ-шуттере «Pariah» максимально проапгрейженный дробовик является вполне себе самостоятельной вундервафлей, способной ваншотить навывлет сразу несколько целей на средних дистанциях — и при том не широким конусом картечи, а компактным кластером оной, так-то! А в [Borderlands](#) (первом) есть дробовик (награда от ТК), дробь которого летит по волнообразной траектории и явственно рикошетит от стен (красиво, но бесполезно). в [Borderlands 2](#), в одном из дополнений есть дробовик стреляющий взрывающимися мечами, который почему то называется МЕЧЕВЗРЫВ!!!, В MMOFPS «[Warface](#)» дробовики медика (особенно сайга-12с) укладывают любого в любой броне максимум с трёх выстрелов, что радует. А в TPS-экшене «[Warframe](#)», злой гений разыгрался не на шутку: там есть вирусный(!) дробовик непрерывного(!!) действия, стреляющий **тентаклями(!x10)**, которыми можно шевелить. Да ещё и называется **Фаг**, что **символизирует**.)
- В [GTA](#) (III и VC) же дробовик доставлял стрельбой аккуратным веером 3-х или 5-и пуль а-ля (противо)абордажный пистолет (не очень эффективно против скопления пеших врагов, но очень хорошо для подрыва подъезжающих авто с теми же врагами)...
 - ...а в [GTA V](#) дробовик по разбросу дроби вернулся к олдскульному варианту «почти винтовка, но совсем не снайперская» и основательно **доставляет** тем, что патроны к нему *дешевле, чем к пистолету*, он может стрелять с **глушителем** (дозвуковая пуля, однако!), а убивает любого врага с одного выстрела даже на 100 метрах. Интересно, что IRL пулевой патрон *12 ga* таки при всей мощи за счёт применения дешёвой одноразовой пластмассовой гильзы стоит дешевле пистолетного патрона 9 мм схожего качества и даже бывает дешевле .22 LR, если вместо пули в патрон положили простенький шарик и обозвали конечный продукт «game load» («патрон для охоты на дичь»).



Лучшее оружие для звездных войн

Бензопила

Основная статья: [Бензопила](#)

При одном принципе — десятки вариантов: от бензопилы «Дружба» (обязательный атрибут мясного Зд-экшна) до виброножей и наномашин.

В играх бензопила встречается двух типов. Во-первых, как оружие, не требующее боеприпасов и посему являющееся оружием отчаянья, ну как штык-нож, монтировка или кованый сапог. Естественно, чтобы поставить бензопилу на место кошкoдeра — весь остальной арсенал должен стоять на уровне космической фантастики с плазмаганами, лазерами и рельсами. Второй тип бензопил — пилы, сами являющиеся редкой артефактной убивалкой в игре. Если арсенал состоит из бейсбольных бит, [коктейлей Молотова](#), битых бутылок и по случаю ржавенького нагана с тремя патронами, то на их фоне пила сама становится [вундервафлей](#).



Пиксельный экстаз.

Одно остаётся неизменным: использование бензопилы **доставляет**.

Краткое руководство к эксплуатации:

После активации устройство выпиливания следует прислонить к объекту, подлежащему выпиливанию. Приложив некоторое давление, следует возвратно-поступательными движениями произвести процедуру усекновения ненужных и излишне выпирающих частей: рук, ног, **щупалец**, голов, плавников, антенн и т. д. Если объект все еще выделяется из всеобщего месива, то процедуру следует повторить до получения необходимой консистенции.

Встречается в играх:

- **Dead By Daylight** — основанная сила Каннибала, после завода мотора маньяк чарджится вперед, размахивая сабжем, ломая палетки и ёбла сурвов, валя их сразу в предсмертное состояние. Имеются в наличии улучшения на скорость заводки, скорость при чардже, накладываемого на опездюливавшегося выживальщика дебаффа и т.д..
- **Alien Swarm** — бензопила является не только достаточно эффективным и долгоиграющим средством самозащиты, но и помогает выпиливать двери/завалы/осыпи.
- **Borderlands** — один из персонажей имеет на вооружении гибрид — **пилотопор**, представляющий собой топор с циркулярной пилой на конце.
- **Bioshock Infinite** — у игрока есть *аэрокрюк*, то есть инструмент для цепляния за воздушные рельсы. Выглядит как мелкая циркулярка с 3 крюками вместо лезвия. Не совсем пила, но в ближнем бою имеет тот же функционал.
- **Dead Island** — рецепт крафта сабжа получили те, кто сделал предзаказ, сама бензопила именуется как «Потрошитель» и представляет собой биту с циркуляркой. Обычный вариант сабжа в игре также присутствует, но в виде пасхалки в третьем акте. Завладеть ей можно, найдя в джунглях Джейсона Вурхиса, дав ему пизды и забрав эту самую пилу. После этого можно невозбранно выпиливать местный бестиарий, заваливая все округи окровавленными конечностями. Причем пилка имеет хорошую прочность.
- **Dead Rising** — аж два типа бензопилы. Обычная выпиливает хорошо, но ломается. А вторая бензопила идет в качестве презента за убийство босса — клоуна. Второй тип бензопилы считается в игре адски читерским оружием и выпиливает за раз даже самого живучего босса в игре. А если вы ещё и нашли книгу, увеличивающую стойкость оружия + книгу на увеличение дамага, то **конец немного предсказуем**.
- **Dead Rising 2** — два в одном! Берем весло, две бензопилы, и вуаля. Аппарат для выпиливания зомбарей в промышленных масштабах готов! Кстати, их можно прилепить к мотоциклу, почти как в **Carmageddon**'е. Правда, на этот раз боссы в игре настолько суровы, что расценивают удар вашей бензопилы как укус от комара. Хардкор такой хардкор. Алсо в игре присутствует циркулярка: как самостоятельное оружие и как основа для двух крафтовых вундервафель — выпиливателя с тремя дисками и тарелкомета.
- **Dead Space** — практически весь арсенал — средства технологического выпиливания будущего, есть и стандартный вакуумно-дистанционно-рукопашный циркулярный.
- **Dishonored: The Knife of Dunwall**. У мясников на китобойне есть здоровенные дисковые пилы со встроенным игломётом, наносящие неадекватно большой урон. Для игрока ценны как металлолом на продажу.
- **Doom** — бензопила олицетворяет любовь и счастье (бабушка всех бензопил в играх). В **новом Думе** года сражения стали динамичнее, а боезапас меньше и бензопила теперь не только и не столько средство унижения одиночных противников и оружие последней надежды, сколько инструмент пополнения боезапаса потому, что после основательного распила из трупа любого противника вываливаются тонны боеприпасов.
- **Evil Dead** — присутствует в виде протеза на отрубленной правой руке главного героя Эша. Предназначена для выпиливания орд мертвяков и создания эффектных комбо. В игре целых два вида бензопил.
- **Fallout** — электронож «Потрошитель» и **Автоматический топор** — нечто среднее между пожарным топором и бензопилой. В Нью-Вегасе появляется и каноничная цепная.
- **Gag** — стандартная бензопила марки, что характерно, Friendship.
- **Gears of War 1, 2, 3** — компактная бензопила закреплена как подвес у штурмовой винтовки (основное оружие), при ее использовании в ближнем бою прокручивается живописнейшая анимация (одна из нескольких видов). Что любопытно: если два противника одновременно перейдут на бензопилы, игра перейдет в режим дуэли на пилах, что доставляет.
- **GTA**, почти все части — если не брать в расчет то, что с сабжем ГГ двигается медленнее, чем колченогая беременная шлюха, то можно сказать, что это воистину brutальное оружие предельно ближнего боя. Всем маньякам маст хэв.
- **Heavy Metal F.A.K.K. 2** — огромный двуручный меч-бензопила.
- **Incubation** — жестокая вафля, за один ход выпиливающая любого врага. Из минусов, естественно, необходимость приближаться вплотную. В аддоне **Wilderness Missions** без как минимум одного солдата с бензопилой большинство миссий пройти вообще нереально, тем более, что патроны к огнестрелам не бесконечны. Алсо, по ходу сюжета нужно будет спасти перца, который на зараженной планете весьма успешно выживает с одним лишь сабжем.



Образец дистанционного выпиливателя.

<https://www.youtube.com/watch?v=WPUjUVTKYxU>

Так выпиливают бензопилой в **Fallout**'е 3

- Killing Floor — выбираешь перк Berserker, покупаешь сабж и можешь пилить монстров сотнями, забрызгивая кровью и засоряя их конечностями местность. Но с ней берсерк теряет мобильность, что для берсерка не труп. Также есть ачивка за выпиливание двух мясников (этакий монстр в белом фартуке и с сабжем вместо руки) за одну волну. Ачивка называется «Горькая ирония», что символизирует
- Left 4 Dead 2 — любимое народом средство выпиливания зомбей, вот только встречается редко. Зато метко. Также нежно обожаемое обеими командами в версусе: Выжившие имеют удовольствие напролом и бездумно отыгрывать светлый образ этого вашего Эша, чем предоставляют Зараженным лучший шанс обратить в ислам всю четверку одним хитротактическим гамбитом.
- ВНЕЗАПНО, Legend of Zelda: Breath of the Wild — Древнее Лезвие-Пила Шиика, дичайший гибрид двуручника и цепной пилы, работающий на магии.
- Mad World — основное оружие агента кровавой гэбни Джека Кеймена.
- Magicka — бензопила здесь — **единственное** оружие, имеющее озвучку вне момента применения. Урон огромный, и хотя для удара нужен нехуевый размах секунды в три, одно из самых эффективных орудий ближнего боя. Жаль, есть только в мультиплеере.
- Manhunt — встречается только на последнем уровне. Кстати, чтобы добраться до Режиссера, нужно **выпилить дверь!**
- Messiah — если подкрасться сзади, можно выпилить на спине несчастной жертвы «кровавого орла».
- Obscure 2 — цепная пила на электричестве, которое быстро кончалось, да и для выпиливания врагов из-за особенностей геймплея подходила чуть менее, чем наполовину. Служила, в основном, для преодоления препятствий в виде поваленных деревьев на дороге. Одна из немногих игр, где бензопила не доставляет.
- Painkiller — одноименное оружие, циркулярка с тремя режимами выпиливания.
- Payday 2 — компактная электропила OVE9000 с металлическими/углепластиковыми дисками, которые стачиваются в хлам буквально за несколько секунд работы. Может использоваться как для спиливания замков на дверях или сейфах, так и для расчленения спецназа, хотя последний вариант довольно непрактичен. Имеется так же обычная бензопила в слоте для холодного оружия.
- Planetside 1, 2 — chainblade, табельное оружие ближнего боя у фракции Terran Republic.
- Quake 3 Arena — там она оформлена в виде перчатки.
- RedLine — циркулярная единичка в паре уровней сей киберпанко-автострельной пешкострелялки позволяет летать при использовании.
- Redneck Rampage — двурежимная циркулярка. В первом режиме метает диски (осторожно, рикошет!), во втором — естественно пилит.
- Resident Evil 4, 5 — герою воспользоваться вундервафлей нельзя, зато ею владеют самые няшные враги с увеличенным ХП. Что интересно, при совмещении сабжа с телом героя игры наступает мгновенное фаталити, спастись от которого невозможно.
- Scarface — с её помощью озверевший Тони Монтана распидорашивает одного из братьев-наркобаронов, смотрящих в районе Маленькая Гавана, попутно прихватив дохую мелкого быдла.
- Serious Sam — в этой игре главный герой бензопилой жесточайше **двачует** любовь и счастье, сея разумное, доброе, вечное.
- Shank 1, 2 — в первой части является обычным тяжёлым оружием, во второй стала настолько мощной, что является лучшим тяжёлым оружием ближнего боя. В одном из роликов второй части можно наблюдать, как пышущий брутальностью главный герой отрезает её хвост вертолёта (!).
- Skyforge — складной двуручный (**sic!**) меч-бензопила, коей Берсерк смачно нарезает на ломтики всех, кто попадётся ему под руку.
- Sudeki — персонаж Тал мог использовать Chain Sword. Вместо лезвия у этого меча — циркулярная пила.
- Trapped Dead — бензопила является самым мощным рукопашным оружием. Рекомендуются давать персу с соответствующим скиллом.
- Unreal — дистанционно поддвачивает предыдущим пунктам, сея прогресс, просвещение и технократию.
- X-COM 2 — бур **is fine too**.
- Vaxa — Цепными пилами в виде мечей, топоров и даже ножей воюют (почти) все расы вселенной ТолькоВойны.
- 7 Days to die — в процессе лутания всего и вся можно найти собранную бензопилу (или скрафтить из деталей). Она, конечно, для добывания древесины нужна, но и зомбей расчленяет неплохо. Очень неплохо.

Монтировка

Ну, а как же без нее? Старый добрый гвоздодер (молоток, отвертка, гаечный ключ больших размеров, **титановый** или **урановый лом**) не раз и не два спасал жизнь игровым персонажам. Нет под рукой монтировки? Сойдет и обычная штыковая лопата. Головы ей рубить не менее весело, чем катаной. Нет под рукой лопаты? Юзайте телекинез на метлу и бейте супостата по голове рукоятью. Раскрошенный череп гарантирован.

Принцип действия

В принципе, монтировка — это всегда твердая «единичка». То есть дефолтное оружие, которое в ранних 3D-экшенах служила просто как слабое оружие с бесконечным боезапасом (на тот случай, если окончательно закончились патроны), ну а позже — как способ разбивать ящики и другую неживую утварь (на которую жалко патронов). И именно последний аспект сделал её таким популярным девайсом. Почему? Да потому что разбивать оные ящики, доски, заграждения и крысopodobных монстров в экшенах новой волны приходилось чуть менее, чем половину игрового времени. А по устоявшимся стереотипам логичнее это было делать продолговатым железным предметом (в *RTCW*, например, толстая каменная плита разваливалась после десятка тычков ножом, что, согласитесь, не комильфо). Вот так фомка/монтировка прочно вошла в нашу игровую жизнь. И теперь ее будут лепить даже в космосимах и средневековых RPG — как дань традиции.



Навечно в наших сердцах.

IRL

Аналогично [бензопиле](#) — покупайте хоть ящиками. Ну или можно пойти на какую-нибудь стройку и отодрать там кусок арматурины. Погнутая труба сантехнического происхождения тоже сойдет. В зависимости от размера можно носить с собой [в любимой торбе с логотипом Арии](#) или запихнуть в тубус с чертежами (и туда еще поместится пара бутылок пива в придачу). Если вы человек спортивной натуры, купите себе бейсбольную биты или клюшку для гольфа — согласитесь, ведь «легким ударом руки снес полчереп бейсбольной битой» звучит лучше, чем «долго и нудно мочил ржавой трубой, пока жертва не перестала хрипеть».

Встречается в играх:

- Вся [Half-Life](#) — одна большая ода монтировке
- Bioshock — сабжа нету, но есть выдаваемый в самом начале разводной ключ, который по мере прохождения может быть раскачан в поистине эпическую вундервафлю, способную выпилить всех, включая финального босса.
- [Квака](#) — никто не забыл окровавленный топор из первой части?
- Redneck Rampage — чуть ли не первое появление сабжа!
- Killing Time
- [Фоллауты](#) — в первых частях — свинцовая труба, каноничный гвоздодер, дубина с гвоздями, бита, нож, кувалда и весьма доставляющие «Потрошитель» (карманная бензопила на батарейках) и электропогонялка для скота, ебашащая врага искричеством и жрущая батарейки почище всяких плазмаганов. В третьем и Вегасе гвоздодер заменили на баллонный ключ, плюс добавили всякую ерунду, вроде пожарного топора.
- Jagged Alliance 2
- Condemned: Criminal Origins — практически весь посвящен использованию широкого арсенала сабжа.
- [Prince of Persia](#) — в Warrior Within, после потери меча из-за одной [тян](#), нужно драться куском корабля.
- System Shock 2 — помимо разводного ключа имеются джедайская шашка и веточка [неизвестного инопланетного растения с кристалликом](#). Ключ кошерен, два других оружия для использования требуют не кислой прокачки, так что менее кошерны.
- Silent Hill — ну, кусок трубы там вообще как дефолт-веапон, а нож для бумаги — вообще убероружие.
- Will Rock — [археологическая саперная лопатка](#).
- DM M&M — ножи, мечи, посохи. Средневековые, в общем.
- [Hitman](#) — арсенал сабжевого оружия доставляет. К вашим услугам: отвертка, молоток с гвоздодером, секатор, лопата, кухонные ножи и прочие предметы садово-хозяйственно-кухонного инвентаря.
- Mafia — фомка в роли бестолковой железки, бейсбольная бита, выкидной нож, доска и ведро в паре миссий.
- Manhunt — демонстрирует как именно нужно юзать девайс с наибольшей эффективностью, смотри и учишь, школата.
- Max Payne — кусок трубы.
- Magicka - Засветилась как пасхалка к Халфе, юзабельна.
- The Suffering — заточка какбэ символизирует.
- ЧОрная Метка
- .flow — хоррор-спинофф [Yume Nikki](#). Против всех тараканов из головы главной героини она применяет кусок трубы, но есть и один персонаж, который при попытке его убить только [ухмыляется](#). А еще один может и сам трубой вклепить.
- GTA — появился начиная с 3-й части (до этого приходилось довольствоваться кулаками). К San Andreas арсенал холодного оружия неслабо вырос и стал включать в себя не только обыкновенные нож, бейсбольную биты, катану и бензопилу, но и коллекцию самотыков.
- Postal — лопата и полицейская дубинка во второй части; с дополнялкой — мачете, коса и кувалда. В моде Eternal Damnation арсенал огромен: от нескольких видов кастетов, бейсбольных бит и топоров до серпа, вил и шуруповерта. Последний внезапно сильнейшее ближнебойное оружие, по dps обгоняющее бензопилу. Большая часть оружия различается уроном, дальностью поражения и шансом отчекрыжить врагам тыкву, вместо того чтобы разнести её в пыль, что при местной механике зомби (они живут пока их голова цела, даже если она отделена от тела) и их засилии в этом моде критично.
- Vampire Masquerade: Bloodlines — в наличии: самая что ни на есть трушная и каноничная монтировка,

бейсбольная бита, полицейская дубинка, нож, отрубленная человеческая рука (!), топор (только покупается), кувалда (аналогично). Символом же тотального пиздеца в данной игре помимо огнемёта является садовый нож, кой можно получить только за бабло и только перед самой последней миссией. Но он того стоит.

- Day of Defeat: Source — немцы могли навешать натуральных пиздюлей пиндосам саперной лопаткой. Алсо, в этом вашем Steam есть достижение «Копать ради победы», который, естественно, заключается в использовании сабжа.
- Prey — газовый ключ.
- Team Fortress Classic — кроме сабжа, имевшегося у всех классов, был еще и зонтик, имевшийся только у Civilian'ов, но из-за чрезвычайно малого запаса здоровья у оных, потенциалу его так и не дано было раскрыться.
- Deus Ex — демократизатор, нож, фомка, меч и читерский лазерный меч, с которым можно было пройти оставшиеся $\frac{2}{3}$ игры не тратя патроны вообще.
- Left4dead 2 — кроме самого сабжа присутствуют сковородки, биты для крикета, пожарные топоры — [тысячи их](#).
- Горький-17(18)
- Team Fortress 2 — солдатом можно надавать всем врагам по рогам саперной лопаткой или горняцкой киркой. Гаечный ключ инженера тешит душу. И да, не забывайте про пожарные топоры и молот огнемётчика, бутылку сидра для подрывника, дорожный знак с возможностью нанести наклейку (грамари наци рады), сковороду а также доску с гвоздем для солдата и подрывника. Два меча/топор и щит также кошерны. На сегодняшний день демо получил одноразовый [пневмопих](#) в виде неразорвавшейся гранаты, пирыч — грабли, а скаут — бейсбольную битку с шипами и свежую рыбу в газетке, для [эстетов](#). У того же скаута есть возможность забить противника [with bare hand](#) (рука, правда, чужая). В принципе, набор из разных перчаток для рукопашного боя у хевика тоже можно отнести сюда. А сама монтировка тут присутствует тока в стадии проекта.
- Blood — вместо монтировки — вилы.
- Ratchet & Clank — разводной ключ же!
- Arcanum — правда, тоже труба.
- С некоторой натяжкой — [Planescape](#)(окоченевшие конечности мертвяков).
- Trespasser — кроме ломов, палок и [черенков](#), можно было вооружаться вообще всем, что не прикручено к полу.
- Red Faction (все игры) — лома-то там нет, но есть более внушительный вид оружия ближнего боя: кувалда. В Red Faction: Guerilla их аж 3 вида, а также мародёрский топор «Потрошитель». Ими удобно не только выносить врагов толпами, но и разрушать постройки.
- Freedom Fighters — разводной ключ; также доставляет возможность забить врага аптечкой.
- Kingpin — кусок ржавой трубы. Собственно монтировка тоже есть, можно купить в самом начале за \$1, а пожно и потом найти.
- Zombie Panic — кроме сабжа было еще 18 нетривиальных типов рукопашных зомбivyпиливателей, как то: кастрюля, вентиль, доска, клавиатура (!), складной стул и мачете (которое вроде как не мачете, а кукри, но школьники упорно зовут его катаной).
- Call of [Cthulhu](#): Dark Corners of the Earth — самое первое оружие, которое находит игрок. Чуть менее, чем никакое, требует два—три удара по вражьему черепу (один, если по затылку). В процессе использования весьма неиллюзорен шанс стать героем, ибо противник вооружен православными двустволками и пиндостанскими пистолетами Colt M1911.
- Saints Row: The Third — обычная бейсбольная бита, которую можно истыкать гвоздями за дополнительную плату, и «гордость» разработов, намекающая, что этот ваш Санандреас усаживает, — метровый фиолетовый резиновый хуй с рукоятью от биты.
- Arcanum: Of Steam and Magick Obscura — длинная труба, железнодорожный костыль — очень слабое оружие.
- DayZ - собственно, сама монтировка. Красная, что символизирует.
- Любой консольный и не очень битемап.
- Dead Island - 99% оружия в игре - холодное, где примерно пополам колющего/режущего (серпы, мачете, ножи, тесаки и т.п.) и тупого. Присутствуют: фомка, разводной ключ (в модификациях под одну руку - лёгкий, и под две - тяжелый), бейсбольные биты, вёсла, мётлы, лопаты, молоты. Также присутствует возможность раскатать любой из вышеуказанных инструментов несения смерти в массы при помощи подручного хлама: на молот навешивается блин от штанги, а к бите цепляется батарея с проводом - электрошашлычница готова. Холодное оружие (тесаки, мачете) с раскалённым клинком (опять-таки, из-за присоединенной батареи) вызовут рёв одобрения даже у самой взыскательной публики. Для особых гурманов есть возможность навесить на тяжёлые молоты батареи и провода (желательно играя за Сэма Би из-за прокачки шанса на крит) и убивать даже самых больших зомбарей ваншотом о ближайшую стену или автомобиль либо сбросив с высоты.
- Dying Light - ситуация аналогична с Dead Island.
- Payday:The heist - В миссии в Mercy Hospital используется, чтобы вылезти и лифта после бомбардировки здания.
- Bloodborne — складная пилокоса, меч с ножнами-молотом, трость-хлыст и ещё несколько экзотических вариантов разной степени извращённости.
- Hotline Miami - присутствует наряду с различными битами, ножами, мечами и прочими кошерными вещами. Красная, ничем особенным не отличается от других предметов для превращения уровня в дорогу уровня «украшенную внутренностями врагов»; однако открывает доступ к локации с маской (*спойлер*: на пятой миссии, после прохождения всего уровня)
- State of Decay - весь набор дробящего оружия ближнего боя. Кроме того, "ни один апокалипсис без

него (лома) не обходится". Нуф сказал.

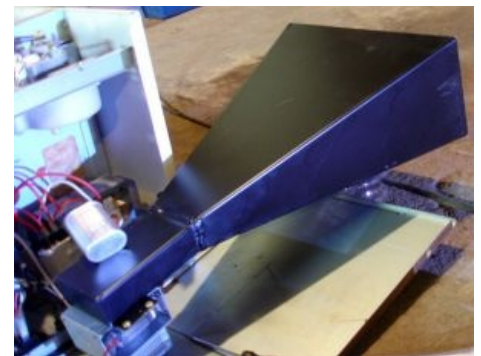
- Space Station 13 - 95% убийств на станции совершаются ударом кислородным баллоном по голове. Фактически самое эффективное и легкодоступное ручное средство уничтожения всего и вся, которым, бывало, новички из-за незнания механики игры забивали до смерти самих себя. Да, игра имеет небольшой арсенал вооружения - от стан батона до хонкающей мехи из бананиума, но кислородный баллон заслужил право именоваться оружием возмездия - если оператор девайса достаточно ловок, он может отробастить любого другого игрока за пару приёмов. А самое главное, что у баллона бесконечный запас прочности, количество ударов ограничивается только лагами сервера, а ещё персонаж с баллоном в руках не привлекает внимание в отличие от синдикатовца со световым мечом или обдолбанного химика, спиздившего стан батон у своего друга сбшника, с которым тот употреблял продукты своих трудов. Монтировка тоже есть, ей тоже можно крошить ёбла не хуже баллона, но реакция службы безопасности на ношение её в руках бывает несколько неоднозначной, если ты не какой-нибудь инженер или робототехник. Также механика игры позволяет использовать в качестве холодного оружия почти всё, что можно взять в руки.
- The Witcher 3: Wild Hunt, дополнение Hearts of Stone - Герыч, под контролем местного призрака-распиздя, ебашится с деревенской гопотой собственноручно отодранным куском штатетника. На свадьбе, да.

Генератор электромагнитного импульса (ЭМИ)

Можно встретить во множестве игр, где противниками выступают, всякие там [роботы](#), [киборги](#), [роботы](#), турели (sentry guns) прочие [быдлодевайсы](#) с неонкой унудре. Чаще всего девайс предстает перед нами в виде ручной гранаты или мины. Удар ЭМИ совершенно неэффективен по [живородящим](#), состоящим из углеводов существам (*спойлер*: ах тыж ёбаный ты нахуй, может случиться [вываривание мозга живьём!](#)). Однако, если на живом враге надето [что-либо нанотехнологическое](#), то и его может неплохо «замкнуть на массу».

IRL

Если не считать постоянное микроволновое излучение (радары и микроволновки), то именно импульс электромагнитного излучения — это побочный эффект взрыва ядерной [бомбы](#). Однако из-за [низкой точности](#) этот источник ЭМИ признан малоэффективным. Тем более, что ему пофиг на своих. Тем не менее уже [созданы](#) неядерные артиллерийские боеприпасы для точной доставки ЭМИ прямо в штаб вероятного противника. (*спойлер*: Кстати, в рядах упоротых покреотов бытует восторженное заблуждение, что, дескать, сильное отставание отечественной военной электроники играет нам на руку, ибо [наша ламповая](#) аппаратура не выгорает от ЭМИ. В отличие от... Авотхуй! Лампы конечно не расплавятся, но трансформаторы и катушки индуктивности сильно восприимчивы к наведенным ЭМИ токам, и выгорают очень даже [феерично](#). А оптоволокно почему то ну никак не хочет подключаться к [древнему](#) радиоприемнику P-154, хоть ты убейся!)



Портативный непрерывного действия. Но если [прицепить тиратрон](#), будет жарить импульсами.

Встречается в играх:

- GTA V Online - ограбление "Налет на Humane"
- Fallout 1,2 и 3 - электромагнитные гранаты
- Deus Ex 1 и 2
- Crysis 2
- EYE Divine Cybermancy
- System Shock 1 и 2
- Team Fortress 2 - «SPY SAPPING MAN SENTRY!!!» же
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (наиболее православно, и в сетевой, и в сингле)
- Call of Duty: Black Ops 2 - Как в виде гранаты, отрубающей почти все прицелы в игре, так и в виде бомбы из MW2
- Splinter Cell - в третьей и четвёртой части у ГГ к пистолету прицеплена вундервафля, которой можно было гасить на некоторое время лампочки, камеры и т.д. В напрочь же еретичной пятой части, при помощи гигантских установок, злодеи устраивают локальный пиздец площадью в две трети Вашингтона (того, что D.C.).
- Starcraft - у Science Vessel'ов. Разряжает в радиусе действия вся щиты и батарейки. Также у [призраков](#) во есть граната, магнитящая у врага все шестеренки до полного паралича, во второй части граната заменяется на сабж.
- C&C Tiberian Sun - у обеих сторон была стационарная пушка с длинной перезарядкой позволяющая свести на нет танк раш противника, а у GDI есть мобильная прибулда, которая при должной сноровке может отключить даже Обелиск.
- C&C Tiberium Wars - присутствуют как случайно разбросанные постройки, которые можно захватить технарями. Гораздо больше присутствует в аддоне Kane's Wrath как специальные возможности обычных юнитов, вроде EMP гранат etc.
- C&C Generals - в виде подарка от доблестных красноармейцев. Сбрасывается с самолеты, парализуя полкарты. В Zero Hour есть пара юнитов, которые ЭМИ глушат технику или отдельно взятое здание

- Red Alert 3 - Тесла-юниты
- Homeworld: Cataclysm - Корветы из 2-х служителей после исследований могли у себя перегрузить корабельные реакторы, из-за чего на рядом пролетавшего врага от ККС несли ЭМИ-разряд под видом молнии. Отключал "должника за электрику по случаю" на несколько секунд.
- Серия [Dark Forces / Jedi Knight](#): в Jedi Outcast и Jedi Academy встречается электромагнитная пушка - труба с раструбом, которая ебашит дроидов и меха только так, но малоэффективна против мясных противников - штурмовиков, ситхов и иже с ними.
- ВНЕЗАПНО в NFS Hot Pursuit (2010) - генератор ЭМИ есть и у копов, и у гонщиков. При использовании, на пару секунд вырубает электронику авто (что соответственно начинает его тормозить), в сочетании с разгоном и нужной траекторией, машину жертвы можно отправлять на свалку. Также имеется подавитель (у гонщиков), который вырубает к чертям оружие и навигацию у копов. Также есть и в NFS Rivals.
- Act of War - передвижная установка на шасси MRLS.
- В UT3 у машины Nightshade имеется богатый арсенал плюшек, среди которых присутствует и портативный ЭМИ-генератор, люто доставляющий тем, что временно выводил из строя любую вражескую технику (даже безобидные хOVERборды), попавшую в радиус поражения, не позволяя ей воспользоваться.
- В Battlefield 2142 встречается в виде гранат, мин, и мощного направленного импульса с орбиты. Временно выводит из строя технику, а у пехоты начинает жутко глючить электроника типа прицелов и нацеленных индикаторов.
- В Syndicate ЭМИ-мины, да ещё и многократные, являются излюбленным оружием [простых нищих против киборгов](#) (*спойлер*: правда, у киборгов только отключается «технофарш»).
- В Team Fortress (первом и классике) инженер имел ЭМИ-гранату, взрывающую весь боезапас попавшего в радиус действия противника. Эффект зависит от количества боеприпасов и разнится от лёгкого испуга до размывания к херам по всей карте. Планировалась, как и другие гранаты, в [Team Fortress 2](#), даже получила свою модель, но была вырезана.
- Aliens versus Predator 2 — один из четырёх видов зарядов для гранатомёта (EMP grenades). Обездвиживает хищников и чужих. Отключает хищникам режим невидимости и сажает им батарейки в ноль. Выводит из строя электроприборы хуманов, вроде датчиков движения. Аналогичным действием обладает альт-атака «пистолета хищника» (Predator Pistol).
- Unreal 2 — ЭМИ-граната как один из шести видов боеприпасов к гранатомету, альт-атака шокового копья пришельцев.

Конечности

Оружие в компьютерных играх/Конечности

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.
2. ↑ В принципе, само по себе изготовление дешёвого противопехотного боеприпаса при отлаженном производстве других типов гранат ПГ-7 не так уж сложно для партизан — болгары в середине 70-х делали их из набитых ВВ кусков водопроводных труб малого диаметра.
3. ↑ [w:FGM-148 Javelin](#) с одной стороны и [w:Блоупайп](#) с другой