

# Штампы в компьютерных играх — Lurkmore

**Штампы в компьютерных играх** — стандартные приёмы, которыми разработчики пользуются для привлечения внимания к своему новому и оригинальному продукту, либо просто шаблоны, повторяющиеся из игры в игру от недостатка фантазии или из-за нежелания тратить бабло на более интересную проработку механик.

Местами родственны [киноштампам](#), но имеют свою специфику с поправкой на интерактивность, некоторые технические сложности и усреднённые умственные способности основной ЦА.

## Причины возникновения

Основной рассвет игровой индустрии пришёлся на середину 90-х, именно тогда сотворение игр перешло целиком и полностью из разряда хобби в разряд серьёзного бизнеса. Появлялись крупные студии и издательства с многомиллионным оборотом. В силу того, что в тот же момент ПК и консоли становились всё более доступными для простого обывателя, количество покупателей игр увеличивалось, спрос начал расти в геометрической прогрессии. В индустрии наметилась жёсткая конкуренция. Игры 90-х и начала нулевых не могли выдавать фотореалистичную графику и симулировать реальную физику, поэтому чтобы хоть как-то привлечь к себе игрока, создатели пытались привнести в каждый тайтл свою фишечку. Так рынок был пересыщен большим разнообразием жанров и геймплейных идей, почти каждая серия игр, даже одного жанра, была полностью самодостаточна. Но ближе к середине нулевых ситуация стала кардинально меняться. Появлялись всё более мощные процессоры и видеокарты, при том цена на них падала с каждым месяцем, что делало их доступнее для ЦА. Сказывалось это и на улучшении графики новых тайтлов. Более того, в этом промежутке времени на свет появилась культовая игра [Half-Life](#), которая для своего времени была очень прорывной. Она-то и стала источником основных **геймплейных штампов** на сегодняшний день.

Уже в 2001 вышла ещё более прорывная Operation Flashpoint, имевшая огромную бесшовную локацию, динамическую смену дня и ночи (в то-то время) и множество других наворотов, НО при всём этом обладавшая повышенной реалистичностью, что и отпугнуло от неё большинство игроков: осилить её мог не каждый, а сама она при всех своих достоинствах стала нишевой. С тех пор во многих играх замаячила тенденция на упрощение. В 2004 свет увидел игру Far Cry, которая на тот момент имела прорывную графику и спецэффекты, а также привнесла в игровую индустрию самую настоящую «песочницу», огромную локацию и возможность пройти от одной точки до другой разными путями. Но стать игрой года ей было не суждено. Игрой года стала вышедшая Half-Life 2, которая в отличии от главного конкурента хоть и была коридорной и линейной, но обладала одним важным качеством — в неё можно было играть легко и непринуждённо, чем она, собственно, и запала в душу многих геймеров. Именно она и стала эталоном проходного шутера, многие студии старались равняться на неё, а сама она привнесла вторую порцию **геймплейных штампов**, кочующих из игры в игру, из серии в серию.

С 2005 в свет вышли новые игровые консоли, а их платформодержатели в погоне за профитом всячески лоббировали свои интересы в игровой индустрии. Именно PS3, Xbox 360 и Wii стали задавать стандарты для новых игр. Перекаты, укрытия, автоматическое восстановление здоровья — вся эта нечисть пошла оттуда. ПК, как основная игровая платформа, уступил консолькам свои позиции. Все крупные тайтлы, выходящие на ПК, по сути были мультиплатформами, заточенными в первую очередь под консоли. Последний крупный ПК-эксклюзив, игра [Crysis](#), потерпел былинный отказ. Crysis должен был стать локомотивом ПК-гейминга, а в итоге оказался высокотехнологичной пустышкой. После этого в качестве эксклюзивов на ПК стали выходить игры чересчур нишевые.

А меж тем в 2007 вышла [Call of Duty 4: Modern Warfare](#), потрясшая большинство геймеров своим зрелищным и захватывающим повествованием. Если Халфа стала истоком штампов геймплейных, то Колда стала истоком **сюжетных штампов**. После этого [всё и завертелось](#), штампы уже к 2010 году стали настоящим бичом. Новые игры целиком и полностью копировали основоположные и не приносили ничего нового. Отличались они друг от друга лишь названием и может быть антуражем, не более. Новые игры серии Battlefield и Medal of Honor практически ничем не отличались от серии игр Call of Duty. Почти каждая гоночная аркада копировала серию Need for Speed. Но пипл хавал и просил ещё...

## Общие положения

### Мир и окружение

- Главная тенденция всех игр — [рояли в кустах](#). Точнее, не так... Главная тенденция всех игр — внезапно появляющиеся именно в нужный момент ништяки и прочие полезности, внезапно обнаруживающаяся вундервафля, и именно в тот момент, когда какого-то противника нужно уничтожить именно из неё. Будь это, например, крупнокалиберная снайперская винтовка, заботливо положенная где-то на открытом чердаке жилого дома непонятно кем ([Hitman](#)), мобильная пусковая установка с телеуправляемыми ракетами, которыми нужно сбить взлетающую баллистическую ракету (Call of Duty: Black Ops), или станковый пулемёт, оказавшийся в нужном месте (Battlefield 3).

Нередко повсюду расставлены конструкции, выполняющие функции трамплинов или батуты, расставлены же они так удачно, что, прыгнув с них, вы никогда не убьётесь [апстены](#) ([Grand Theft Auto](#), [Will Rock](#)). Если вдруг необходимо начать погоню, то рядом всегда окажется нужное транспортное средство, которое только стоит и ждёт, когда вы в него сядете и поедете, оно случайно окажется где угодно, даже посреди пустыни. Если что-то нужное обесточено, то рядом обязательно найдётся подключённый куда надо и готовый к работе бензогенератор ([The Last of Us](#)). Или же в него нужно максимум влить горючки ([Tomb Raider](#)).

- Многие крупные игровые проекты AAA-класса всегда содержат в себе отсылки к культовым произведениям культовых же авторов. Например, всюду встречающиеся надписи «Кто такой [Джон Фолл Атлас](#)» в игре [BioShock](#) (ну, или «[Здесь был хакер Вася](#)»), визуальная атмосфера, содержащая в себе аллюзии на [1984](#) Оруэлла ([Half-Life 2](#)), или прямые цитаты известных писателей, внесённые в кат-сцену перед миссией ([Call of Duty](#)). Всё объясняется тем, что создатели используют эти произведения в качестве первоисточника и вдохновения для концепции своих игр. В [Советской же России](#) игры делают книги.
- Временные циклы всегда равняются числу, кратному десяти. Например: древнее зло всегда должно пробуждаться ровно через тысячу лет. Почему бы не через [семь тысяч двести двадцать три года и девятнадцать дней](#), история умалчивает.
- Многие действующие лица ну очень любят вести аудиодневники, иногда и текстовые ([Dead Space](#), [BioShock](#), [Doom 3](#), [Prey](#)). И, конечно же, они всегда будут оставлять части этих дневников в разных местах, которые вам придётся посещать [добровольно-принудительно](#). При этом, вместо одного магнитофона с полным набором записей будет валяться [НЕСКОЛЬКО](#) магнитофонов с одной записью в каждом. Аудиодневник, как правило, есть [рояль в кустах](#), где будет жизненно важный код доступа к нужной вещи/боезапасам либо инструкция, как правильно убить враждебную гадину; между делом проскакивает информация, как узнать чего-то от кого-то/откуда-то или пройти на нужный объект за такой же нужной вещью (как вариант, найти тайник с ништяками), зачастую в виде шифра либо отсылки к другому документу, лежащего в [100500](#) километрах от указующего вещдока. В том же дневнике бывают и пространные повествования о том, что происходило до смерти или пропажи повествователя (потому как игроделам лень заморачиваться с визуальной составляющей), обязательны сомнения, страх и смутные — а то и прямые, если человек сам приложил к этому руку — догадки относительно грядущего пиздеца.
- Непременный [тоталитаризм](#), даже если действие происходит в пост-апокалиптической анархии или в XXI веке в стране первого мира. Обязательны некие злодеи, в руках которых сосредоточен контроль над всем, чем только можно, плюющие на права человека и подобные условности, непременно с угрозой мирозданию (в ущерб себе, да). Все это нужно для того, чтобы игрок не испытывал ни малейших моральных предубеждений против их убийства. Одним из способов вызвать у игрока разрыв шаблона является нежданное-негаданное раскрытие, что все это время игрок мочил хороших, а плохие водили его за нос (*спойлер*: [Metal Gear Solid](#))).
- Большинство народов прописаны как франкции в фэнтезийной РПГ: [Эта Страна](#) берёт зерг-рашем, у японцев суицидальные наклонности и зашкаливающий дух, а американцы — этакий пример военных разработок «как надо», в 95% слизанный с НАТО и поцреотических боевиков голливудского пошиба. Редкий штамп, который намеренно пилится с полным осознанием того, что получится и что именно это нужно публике.
- Это же касается и географии, которая в редкой игре не является целым океаном стереотипов. Наиболее популярные штампы — это отдающая уютом и исторической атмосферой французская провинция, горные буддистские храмы Японии или Кореи, а также снежная Россия (особенно в тёмное время суток). Одно дело — стереотипы о вечной зиме в Этой Стране, другое — что почти в каждой игре дело в России происходит именно ночью, причём данные стереотипы также распространяются и на кино с аниме. Впрочем, на заполярных широтах таки бывают [полярные ночи](#).

## Идейное наполнение

- Большинство шутеров так или иначе плывёт между самым настоящим ура-[поцреотическим](#) оргазмом и невероятно лощено-ванильным антимиитаризмом, что довольно забавно смотрится в буквально идеализирующих войну и стрельбу играх. В народе это клише известно как «Никогда не делайте эту крутую вещь!».
- Посыл «тупое командование, мы для них всего лишь тупое мясо!» в играх, где вы управляете неубиваемым [терминатором](#), что чуть ли не в одиночку приносит победу в любой крупной операции. Особенно иронично, если AI при этом действительно ведёт себя как тупое заскриптованное мясо.
- Практически гарантирована западная политическая повестка в американских или канадских играх. Это настолько воспринимается как что-то само-собой очевидное, что жалобы на отсутствие негров в игре про средневековую Богемию или открытое заявление Ubisoft, что они вставили гендерное равенство в [Древний Египет](#) ради политического заявления, уже мало кого удивляют.
  - Отдельный мем — возможность романсить персонажей любого пола, о чём, как правило, следует рассказывать в каждом втором интервью и недвусмысленно намекать, что возможность по желанию запилить [юри](#) или [яой](#) в играх является альфа и омегой жизненных потребностей любого представителя секс-меньшинств. Иногда выбор романтического объекта не ограничивается только своим видом (пёс в [Fallout 4](#)).
- Если вы играете в игру про борьбу героя-одиночки с [системой](#) и она не переполнена штампами про стереотипный тоталитаризм и по-детски идеализированную революцию, то проверьте диск, возможно вы случайно поставили гонки или файтинг.
- Если не получается придумать какое-то философское наполнение для средневековой игры или

самурайской истории, то просто наполните их клюквенными христианством и синтоизмом. Особенно кричаще это выглядит, когда авторы используют чужую культуру, что порождает такие клише как «анимешный католицизм».

- Несмотря на все перечисленное, лучший способ решения проблем в 90% случаев — силовой. Да, наиболее эффективно и наименее затратно ВСЕГДА дать вражине пиздюлей, до всех вопросов. Если с этим и пытаются бороться, то только лишь повесив на дипломатический путь выживание 1-2 второстепенных персонажей или «хороший» мультяшник в конце. А так — вопреки авторитетному мнению Йозефа Сида, действительно **нет такой проблемы, которую нельзя было бы решить хорошо пущенной пулей**.

## Протагонисты

- Главный герой либо крут как варёные яйца и скопипажен с типичного героя наиболее подходящего для игры кино/теле/аниме жанра, либо тотально обезличен и в некоторых случаях даже не способен сказать и слова (Half-Life, GTA III). Если первое обычно рассчитано на вау-эффект и поклонников какой-нибудь отрасли культуры, например, Каловдутье неплохо продаётся среди любителей боевичков, то последнее прежде всего пилится для более глубокого погружения или отыгрыша роли, спасибо RPG с их [Dark Souls](#) и [Dungeons and Dragons](#).
- Герою геройская личность, так что аморальным или неуверенным в себе людям просто не суждено оказаться в самой гуще великих событий. Если же какой-то герой начнёт испытывать минуту страха или отчаяния, то это не будет длиться долго, быстро закончившись 1-20 минутами драмы и ободряющей речью от его друзей или девушки. Как вариант — весьма популярны АНТИгерои, которые по сути своей личности не особо добрые и очень нехорошие, но постепенно исправляющиеся, и к тому же борющиеся с еще более гадскими гадами, чем они сами.
- ГГ не может иметь страхов и психологических травм, бояться чего-либо или иметь предрассудки. Зашкаливающее ЧСВ ГГ, если оно есть, чаще всего комическое, утрированное и неопасное. Кошмарные видения и угрызения совести никак не сказываются на повседневной жизни. Даже если по сюжету он приобретает фобию, или сталкивается с травмирующим событием (наподобие убийства на его глазах маленькой сестры кочергой по его же вине), эти дефекты длятся недолго и исправляются мгновенно, без долгих лет хождения к психотерапевту. Особенно любят игроделы заставлять ГГ в буквальном смысле сразиться со своим страхом, сиречь победить в бою воплощение этого самого личного ужаса.
- Близость протагониста к антигерою или злодею приводит к тому, что его речь будет состоять из одних саркастичных и едких замечаний. Чем ближе, тем больше. Некоторые протагонисты только ими и разговаривают ([Serious Sam](#), [Duke Nukem](#)).
- «Злой» путь прохождения практически всегда будет еще и **невыгодным**, побуждая к [паладинству](#) даже если играем мы за некроманта-рenegата-еретика-бандита с большой дороги.
- Всё крутится вокруг главного героя, будь он избранный древним пророчеством или просто обычный солдат на войне. Ситуации, когда простой солдат совершает подвиг за подвигом и реально становится причиной победы во множестве решающих битв — совершенно обычное дело для компьютерных игр. Когда сценаристам не лень, даже пихаются от двух до двух сотен (!) концовок, зависящих подчас исключительно от того, смог ли ГГ уболтать девку в селе в седьмой главе дать ему.
- Соответственно, главный герой всегда оказывается именно тем человеком, что так нужен. Таким образом, количество мимопроходилов, случайно оказавшихся отставными морскими котиками, мастерами боевых искусств, избранными или просто одновременно мастерами по всем возможным видам спорта, просто зашкаливает. Некоторые разрабы пытаются как-то рационализировать это, заменяя отставного ветерана всех возможных войн на фаната экстремальных видов спорта или бывалого археолога, хвалебно называя это «реализмом». Как это всё «работает» можно посмотреть на примере Far Cry 3, где лютого ЗОЖ и увлечения экстримом оказывается достаточно, чтобы владеть любыми видами доступного оружия и успешно вести партизанскую войну в тропиках против кучи совершенно отъявленных наёмников и пиратов с военной выучкой.
- Это же касается и любовных дел. Даже если герой не превозмогает в одиночку и окружён целой кучей самых разных персонажей, то всё равно все девушки влюблены именно в него, даже если [герой сам девушка](#). Обычно в играх для девочек это ещё более шито белыми нитками, ибо тамошняя протагонистка к тому же ещё и сирая и убогая, что делает повышенный интерес мальчиков к ней ещё более **вымученным**.
- Женский пол протагониста автоматически повышает её шанс оказаться лесбиянкой или остаться без пары вообще. А всё потому, что фанаты не заинтересованы в беготне за каким-то левым мужиком, да и зачастую вообще считают героинь «своими», что вынуждает сценаристов либо не так сильно развивать романтическую линию, либо писать её так, словно протагонистка условный «мужик», либо давать игроку самому выбрать, кого он будет (и будет ли) сношать.
- Ну и, конечно, ГГ в конце может сделать [DIES](#). В отличие от фильмов и книг, здесь этот выбор зачастую опционален, почти всегда завязан на «спасти мир или взять деньгами», и для сиквела чуть чаще чем всегда выбирается вариант, где ГГ не стал жертвовать собой ради абстрактных идеалов.

## Войска и армия

- Если в какой-либо игре вам предстоит играть за бойца какой-либо армии, то с вероятностью 80% этот боец будет служить в Морской Пехоте США, с вероятностью 15% боец будет служить в армии любой страны НАТО и с вероятностью 4,999% этот боец будет просто американским шпионом, служащим во вражеской армии.

- Американские морпехи настолько универсальны, что им не нужны какие-то там воинские специализации. Любой американский пехотинец одновременно может быть: сапёром (Battlefield 3), секретным агентом, действующим в тылу противника (Battlefield 4), танкистом, радиоэлектронщиком, механиком-ремонтником, наводчиком артиллерии. Может американский пехотинец побыть и членом наблюдательной комиссии ООН, проводя расследование и собирая доказательства о преступлениях вражеской стороны (Arma 2). А может выполнять роль особиста, военного трибунала, военной полиции, а то и службы исполнения наказаний для военных преступников; при том на все эти роли он получает одобрения от высшего руководства **без промедления** и всякой бюрократии (Call of Duty: Modern Warfare).
- Хотя какая-то субординация в армейских частях, группах и соединениях отсутствует напрочь. Даже если предстоит пройти игру в составе группы, то все они будут бежать толпой и воевать кто во что горазд. Тактика, правила ведения боя, различные построения и прочая матчасть из ИРЛ никому из них неведомы. Если в группе и присутствует хоть кто-то «старший», то его звание скорее носит номинальный характер. Максимум, что он будет делать — выполнять роль целеуказателя, шумоимитатора, ну и ещё будет отдавать команду «Огонь!», когда того потребует сюжет игры.
- Если по сюжету игры американской армии предстоит защищать другую страну, то абсолютно все американские солдаты будут готовы сложить головы и **искренне радеть за неё аки за свою собственную**. Не безразлична им судьба какой-то восточно-европейской страны, раздираемой повстанцами (Arma 2), живота они не пожалеют ради российского острова, отжимаемого китайцами (Operation Flashpoint 2: Dragon Rising), с честью и достоинством они отстают за неприкосновенность Южной Кореи супротив северных захватчиков (Call of Duty: Advanced Warfare).
- Пытаются демаскировать себя и видеоигровые снайперы, используя лазерный целеуказатель. При том лазерный луч ещё и умудряется издавать тихий звук заряжающихся конденсаторов. Если советь таки заставляет игроков разработчиков снять ЛЦУ с винтовки, то тогда это с лихвой компенсируется отсвечиванием оптического прицела (Battlefield 4). При том если в ИРЛ оптический прицел и вправду отсвечивает, но только при солнечной погоде, то в играх он отсвечивает даже в темноте, как 20-киловаттный прожектор.
  - Как вариант — непонятно с какого хрена светящий обратно в цель наблюдения **прибор ночного видения**.
- Все бойцы в играх всегда экипированы на все случаи жизни. Например, вместе с целым ворохом пушек и всяких прочих убер-девайсов, любой боец может всегда иметь при себе готовый к использованию парашют (Call of Duty: Black Ops) и даже надеть на себя вингсют и этим вполне носить его как обычную одежду, которая никак ему не мешает в повседневной жизни (Far Cry 3).
- Вся военная техника в игре имеет одинаковые ТТХ с аналогичным видом военной техники противника. Это, конечно же, не реалистичности для, а баланса ради. Исключение составляют большинство современных стратегий.
- Все прицельные комплексы для самонаводящегося оружия работают как-то поразительно точно и никогда не выдают отказов и промашек. Более того, они всегда точно и корректно выдают информацию о цели. Например если с Javelin`а навестись на танк Т-72Б3, то прицельный модуль всегда покажет, что это именно танк Т-72Б3, а не Т-72С.
- Все враги в играх имеют неограниченный боезапас. В особо фимозных случаях враги могут спауниться до бесконечности (S.T.A.L.K.E.R., Far Cry 2). Естественно, количество трофеев, снятое с врага, включая те же боеприпасы, абсолютно рандомно от нуля до бесконечности.
- Все боеприпасы в играх одинаково полезны. Где бы вы их не использовали. Фугасные, кумулятивные, осколочные, разницы нет.
- Только в играх боеприпасы всех типов можно встречать в самых неожиданных местах: в кафе, в больничной палате, в корпусе университета, в кассе аэропорта и **обязательно в унитазе общественного туалета** (а в соседнем, если жанр игры располагает, будет валяться чья-нибудь голова; в Alien Shooter 2 в унитазах помимо патронов находились деньги и даже дополнительная жизнь).
- Если игра сделана в Америке, то американское вооружение в ней обязательно будет превосходить аналогичное советское/российское. Даже если американская и русская автоматическая винтовка в игре равны по классу, то русская обязательно будет хоть чем-то хуже американской. Например, её чаще будет клинить, у неё будет больше отдача и разброс пуль. Даже может быть меньше патронов в магазине. То же самое правило распространяется и на технику. Исключение — многопользовательские игры, где важен баланс между командами.

## Объекты и предметы

- Любая бочка, ящик, баллон, выкрашенные в красный цвет, обязательно взрываются, когда в них стреляешь. Жёлтые же баллоны, при попадании в них, изрыгают струю огня, испепеляющую всё вокруг, и зачастую через непродолжительное время тоже взрываются. При том такой опасный груз может быть раскидан где угодно, даже в общественных местах, тогда как в реальности его всегда стараются убрать от греха подальше. В особо фимозных случаях имеются взрывающиеся огнетушители.
- Материалы в игре могут обладать какими-то совсем непонятными свойствами, нетипичными для нашей реальности. Например, можно воткнуть нож в металлический пол аки в дерево (Resident Evil 4), можно скользить по бетонному полу или асфальту аки по льду на катке (Mirror`s Edge), любая деревяшка может рассыпаться от одного удара монтировкой (Half-Life).
- Замки на любых дверях (даже электронные) вскрываются за одинаковое время. Похуй на перестрелку, пожар, затопление, набигание толпы — время вскрытия замка не меняется. Если

- лёгкую «картонную» дверь можно вынести нахуй с ноги, ГГ всё равно ковыряется в замке.
- Наметанным глазом любой ГГ точно определяет, сколько стоит любой подобранный с земли предмет при продаже. Продать, разумеется, можно любой трофей (даже если это сопли макаки-резуса или кусок листового железа от вражеского танка), и любому торговцу (даже если это, например, бармен, а продают ему сломанный ПМ). При этом никаких вопросов у правоохранительных органов и даже налоговой не возникнет: ни где взял, ни заплатил ли таможенный сбор, ни где лицензия — даже если вещь забрызгана кровью предыдущего владельца.
  - Вместимость рюкзака или иного инвентаря ГГ. Иногда она неограничена, иногда ограничена такой величиной, что суммарная масса таскаемого хабара превышает массу тела владельца в несколько раз. При этом, никаких видимых сумок и разгрузок на теле ГГ нет, и все его имущество (четыре разных оружия, боеприпасы к каждому по 1000 штук, охотничьи трофеи, набор реагентов, и это не считая записей и инструментов) хранится у него в карманах. При этом на скорости передвижения ГГ это все за редким исключением никак не отражается, либо моделируется весьма своеобразно: с ножом в руках бегаются куда быстрее, чем с пулеметом, а на общий же вес снаряги всем похер (**Counter-Strike**). Для явления, когда ГГ из штанов достает (и в штаны же прячет) пушки общим числом от двух до нескольких десятков образцов, физически там не помещающихся, даже придуман троп [Hyperspace Arsenal](#).
  - Если геймплейные и/или сюжетные способности вашего героя завязаны на использовании неких объектов в мире, то расположение оных будет крайне неожиданным. Это могут быть торговцы и дроны с патронами и апгрейдами (**Bulletstorm**, **Doom**), захороненные трупы и древние обелиски/ артефакты (**Legacy of Kain**, **Shadowlands**, тысячи их), главное — они будут торчать в игровом мире **везде**, даже в стане врагов, на улицах мегаполиса, в глухом лесу, на дне моря, в стоявшей запертой 100500 лет гробнице — где угодно. Даже если их расположение не оправдывается ни сюжетом, ни логикой, приходится пихать, ибо не оставлять же вашего героя без с трудом разлоченной фичи; например, захороненных мертвецов вы будете находить на верхних этажах зданий, а библейские реликвии на свалке.
    - В некоторых играх, правда, обходят такие лимиты, делая привязку не такой жесткой и не лентяя делать нужный объект в 100500 вариациях. Так, например, **Ghost Master**, где многие абилки призраков требуют привязать их, скажем, к трупу, остроумно и очень щадяще считает трупами ряд вполне уместных в игровых домах объектов, будь то чучело оленя, заспиртованный препарат, ковер из шкуры медведя, и даже норковую шубу.

## Электроника и оборудование

- Весь стаф, находящийся под опасным электрическим напряжением, должен обязательно искрить и разряжать аки катушка **Теслы** и зловеще жужжать аки пчелиный улей. ИРЛ же электричество не видно и не слышно (за исключением момента короткого замыкания например или там коронного разряда), что может сыграть с анонимусом довольно злую шутку. Хотя, для трансформаторов гудение вполне справедливо.
- Любую суперсложную систему, будь это атомная электростанция, космический корабль и прочее, можно спокойно запустить нажатием 2-4 кнопок в правильной последовательности. Кнопки эти, как правило, располагаются в разных труднодоступных частях локации и всегда выделяются среди 100500 других безликих кнопок и приборов. Учёт параметров (давление, напряжение, температура, сила тока и пр.)? Тактичность действий? Оставим всё это ИРЛ, в играх такие формальности неуместны.
- Напротив, если же в игре требуется что-то отключить, то для этого потребуются разьебать 2-4 каких-то непонятных устройств, которые зачастую всё так же расположены в разных частях локации в труднодоступных местах. Простые выключатели именно в таких случаях поставить забыли.
- Любой герой игры сможет с лёгкостью и не растерявшись разобраться с любым неведомым ему аппаратом или системой буквально в одну секунду, даже если это какой-нибудь инопланетный центр (**Crysis**). Чинят они всё это дело так же легко и в несколько движений, не особо заморачиваясь. Любой механизм в игре можно без проблем заставить работать, каким бы ржавым и застоявшимся он не был. Например, можно заставить подниматься вверх обесточенный и простоявший 20 лет без всякого техобслуживания лифт, всего-то нужно лишь отрубить стальной трос лишь одним взмахом ножа (**Metro 2033**).
- Хакерство в играх зачастую представлено либо в виде отгадывания паззлов (**BioShock**, **Watch Dogs**), либо просто в виде нахождения рядом с компьютером, пока на него сам по себе грузится супер-пупер эксплойт, а вы в это время отбиваетесь от Over9000 особых набигающих противников. Языки программирования, кропотливый анализ кода, возня с эксплойтами, долговременный брутфорс, социальная инженерия — всё это унылое занятие достойно только ИРЛ.
- Если в игре что-то должно быть компьютеризировано, то компьютеризировано может быть всё, даже водопровод, даже канализация. При том такая компьютеризация всегда имеет возможность с лёгкостью спровоцировать катастрофу. Взрыв газопровода например (**Battlefield 4**). Или взрыв паровой трубы в определённом участке (**Watch Dogs**). В реальности одной из главных целей компьютеризации является нивелировать все опасные прецеденты до минимума.
- Все пульты управления в играх имеют 100500 индикационных лампочек и всякого рода приборов, назначение которых неизвестно, да и показывают они какие-то графики непонятного содержания. Особняком среди всего этого всегда стоит нужная кнопка или рычаг.
- Компьютерные интерфейсы в играх кроме нужной информации показывают ещё и какие-то графики, **бегающие циферки непонятного содержания** и какую-то неуместную анимацию. Юзабилити? Нет, не слышал.

- Если события в игре происходят хотя бы в ближайшем будущем, то обязательно должны быть автоматические турели и дроны.
- Если в видеоиграх есть возможность [поиграть в видеоигры](#) или же там присутствует какой-нибудь элемент геймерства, то геймерство будет представлено лишь аркадными автоматами, либо каким-нибудь примитивненьким платформером или какой-нибудь примитивненькой пострелушкой на уровне 1-го Doom. Нередко такие скромные поделки в мире нашей игры будут представлены как супер-пупер-мега игра всех времён и народов. Крутые Yoba-шутеры с графоном? Реалистичные симуляторы? Многогранные и разносторонние стратегии? Ну... Э-э-э... [Вы и сами уже в это играете.](#)

## Транспорт и передвижение

- Если в играх есть возможность угона машин, то любую машину в игре можно угнать за 2 секунды, даже дорогуший спорткар. Если машина заперта, то можно просто разбить стекло, забраться вовнутрь, а потом в мгновение ока завестись и поехать. Если же разработчики и удосуживаются сделать этот элемент игры хоть немного реалистичным, то представлено это в виде «соедини правильно два провода из четырёх» (Alone in the Dark 2008). Блокировка руля? Блокировка зажигания? Дополнительная секретная сигнализация? А блокиратор коробки передач? Не, не слышали. При том на угнанной машине можно спокойно разъезжать и никакая полиция вас искать не станет.
- Если где-то по сюжету вам придётся ехать на лифте, то вы никогда не доедете спокойно до нужного вам этажа — с вероятностью 146% с вами произойдёт один из трёх вариантов развития событий: **1.** Лифт застрянет и тогда вам придётся вылезать из кабины в шахту через внезапно открывшийся на потолке люк. И ползти по шахте придётся, занимаясь паркурром; **2.** Лифт застрянет и вам придётся отстреливаться (или отпиздиваться, если жанр — битемап) от наползающих противников, находясь в кабине, и когда уничтожите всех, лифт спокойно поедет дальше; **3.** Внезапно кабина лифта сорвётся с тросов, провалится на цокольный этаж, где вы окажитесь в окружении 100500 единиц противника. Ежели вы вызвали лифт, и он неспешно подъезжает на ваш этаж, то ждите набега 100500 чересчур притких противников, от последнего вам придётся отбиваться уже заскочив в кабину лифта при закрывающихся дверях. Если же в какой-то катсцене игрок запрыгивает в стоящий и открытый лифт, дабы укрыться от врага, то кабина лифта обязательно срывается и падает вниз.
  - Хотя, бывает и наоборот — засранный ржавый лифт, который вообще не похож на работающий, успешно довозит до нужного этажа (F.E.A.R.).
- Если игра содержит элементы [стелса](#), то всегда выясняется, что у ваших врагов напрочь отсутствует периферийное зрение, а чувство слуха и вовсе атрофировано. Можно проползти буквально в полуметре от врага и он вас не заметит. Если какой-то враг преграждает вам путь, то можно будет кинуть камешек в сторону и он пойдёт к нему, чтобы стоять и долго его разглядывать. Враги, как правило, передвигаются только по одному маршруту. Зато эти враги имеют очень развитое 6-е чувство и обладают [хайвмайндом](#), но всё это будет действовать только тогда, когда игрок будет [случайно](#) обнаружен. И тогда скрыться уже не получится. Даже если вы убежите за километр, хорошенько спрячетесь и перестанете подавать признаки жизни, они всё равно вас найдут. В особо ебанутой вариации герой со своими поделниками проплывает на работающей моторной лодке под низким мостом, на котором стоит пара вражеских часовых, даже бровью не поведших и в тихую ночь моторку не услышавших (Battlefield: Bad Company 2).
- Просторные вентиляционные шахты — самый распространённый обходной путь.
- Если в игре предстоит ехать на поезде, канатной дороге, монорельсе и т. п. в окружении врагов, то ваш подвижной состав в кульминации обязательно потерпит крушение. Спойлер: главгерой это обязательно переживёт и продолжит идти дальше. Не лишены подобной участи и другие транспортные средства, будь то: пассажирский самолёт, океанский лайнер, дирижабль, подводная лодка.
- Парашюты в играх безотказно срабатывают на любой высоте, даже с 5 метров. Их безопасно использовать при любой погоде, даже в ураган. И они моментально и мягко раскроются при любой скорости падения. Все неприятные моменты, встречающиеся у парашютистов ИРЛ, в играх отсутствуют как класс. При этом спускаясь на парашюте, можно без проблем стрелять из оружия, разговаривать по телефону, клевантить не обязательно. Самое страшное, что может случиться — возможность зацепиться за дерево, ЛЭП или какую-другую опору и повиснуть на ней строго в сюжетных рамках. И то, незадачливый виртуальный парашютист без проблем самостоятельно выберется из подвешенного состояния и спокойно слезет или спрыгнет вниз.
- В качестве альтернативы для [взрывающихся вертолёт](#)ов из [Голливуда](#), в играх была представлена своя фишка под названием «запрыгиваю в вертолёт в последний момент перед большим пиздецом и улетаю прочь». При этом, вертолёт сможет прилететь за вами куда угодно, хоть в уральскую глубинку, хоть чёрту на кулички и доставить вас оттуда хоть в солнечную Калифорнию. Видимо, это какие-то особые вертолёт, имеющие неограниченную дальность полёта и на которые не действуют даже самые продвинутые вражеские средства ПВО. Зато появившийся из ниоткуда чувак со «Стингером» или фаерболом (Mortal Kombat 2011) расправится с этим вертолёт на раз. Естественно, при крушении погибнут все, кроме нашего протагониста. Ежели вы достигли точки эвакуации, а вертолёт предстоит ожидать, то обязательно перед прилётом должен будет состояться набег 100500 противников со всех сторон. ГГ может эвакуироваться с земли даже с помощью летящего САМОЛЁТА (Project I.G.I. 2), который ИРЛ даже при скорости 100 км/ч что-нибудь оторвёт эвакуирующемуся.
- Вся колёсная техника в игре имеет абсолютно идентичное управление, будь это спорткар или фура с полуприцепом или БТР. Разница между ними будет заключаться только в скорости и манёвренности.

- Все машины и прочая колёсная техника в играх оснащается какой-то супер-продвинутой автоматической коробкой передач. Такая АКПП работает всегда корректно, где бы вы не ехали, будь это пересечённая местность с крутыми уклонами или же ровненький автобан. Если в игре и имеется возможность сделать так, чтобы передачи втыкались вручную, то на ручное управление тогда уже перейдут абсолютно все машины. При том неправильное втыкание передач не приведёт ни к каким фатальным последствиям для машины.
- Вся летающая техника в игре — образчик стабильности. Никакие неблагоприятные факторы, как например турбулентность, нисходящий поток и прочее, на них не действуют. Конечно, в играх, направленных на [определённую категорию игроков](#), неблагоприятные факторы из ИРЛ имеют место быть, но реализованы они там скорее для галочки и придания эффектности, практически никаких повреждений летательному аппарату они не наносят, а способны его только немного повстряхивать.
- Самолёты в играх способны выполнять [абсолютно любые пируэты](#). Никакие многократные перегрузки, создаваемые вследствие этого, никак не влияют на пилота. Максимум, у пилота только в глазках потемнеет и автоинформатор об этих самых перегрузках заворчит.
- Если конечная точка уровня по факту находится в ста метрах от героя, знайте — тут же произойдёт обвал/нападение вертолёт/дорогу преградит неубиваемый монстр и в течении получаса придётся искать обходной путь. В старых играх герою преграждал путь **неперепрыгиваемый маленький камень**.
- В постапокалиптических играх в качестве транспорта игроку может предлагаться довольно дорогое и труднополучаемое транспортное средство, в то время, как мир завален кучей брошенных транспортных средств, но они лишь выполняют роль декораций и починить их нельзя, даже если это велосипед (Fallout, Last Day of Earth).

## Наши и Враги

- **Боссы** в размерах всегда крупнее и жирнее остальных NPC. Даже если все ваши враги исключительно homo sapiens, то боссы всё равно будут иметь нереальные размеры и пропорции тела ([World of Warcraft](#)).
- Все трудноубиваемые боссы имеют уязвимые места, подкрашенные в оранжевый цвет (Dead Space).
- Командир врага, он же босс, будет самым искусным бойцом, едва ли не опаснее, чем вся его армия вместе взятая. Почему тогда сражаются они, а не он сам, вопрос залу. Естественно, ГГ он удостоит боя только когда все его войска дружно передохнут.
- Если игру предстоит проходить с [A.I.-напарниками](#), то многого от них не ждите, они всегда будут [лажать](#), [промахиваться](#) и заниматься чем угодно, только не делом. А если потребуется заюзать что-нибудь важное, то они обязательно попросят сделать это только вас. Хуже всего, когда скилл здоровья вашего компаньона ограничен, а френдли-файр работает и никак не отключается. И обязательно должен будет произойти тот случай, когда с вашим компьютерным(и) союзником(и) придётся расстаться на время не по своей воле, после чего вам предстоит найти путь обратно к нему. Например, случай когда ваш компаньон успеваеет пройти по мосту на другую сторону первым, а вы не успеваеете, ибо мост ломается, вы вместе с обломками моста оказываеетеесь внизу и ищете выход, пока ваш компаньон тупо стоит и ожидает вас.
- В большинстве случаев виртуальный компаньон будет по скрипту открывать двери на новые локации для дальнейшего прохождения или же запускать нужные механизмы и устройства, а также проникать в труднодоступные для вас места, чтобы достать нужный лут и принести его вам, поэтому просто взять и убежать от него не получится. Если игра ближе к [научной фантастике](#), то все свои действия ваш напарник будет комментировать пафосными фразами, состоящими из «[винегрета](#)» технической и sci-fi-терминологии, например: «Сейчас я попробую активировать плазмотронный гиперсегрегатор через гидропонный квантовый узел, задействовав нейтронный сингулятор», — что бы означала эта фраза, не знает никто, да это и неважно: главное, что звучит круто.
- Если в игре у вас появляется неизвестный благодетель, который сообщениями по радиации и юзая дистанционное управление пытается всячески вам помочь, то при личной встрече этот благодетель либо внезапно погибает, либо внезапно трансформируется в антагониста (Far Cry, BioShock).
- Если в игре предстоит съёбываться от надвигающегося большого пиздеца (во время сработавшей системы самоуничтожения например), то ваши враги вместо того, чтобы также съёбываться в ужасе, будут ожидать вас, чтобы всячески вам помешать. Хотя, у военных вместо мозга и инстинкта самосохранения «Приказ™», так что, как посмотреть...
- Враги, сражающиеся между собой (когда сторон больше двух, или просто одна из них враждебна ко всем без исключения), при виде игрока проявляют удивительное единодушие и немедленно прекращают драться друг с другом, атакуя его сообще — порой с сыгранностью, доверием и взаимовыручкой, достойной как минимум сборной страны. Даже если это бандиты и, например, дикие животные (!).
- Инфраструктура, выращивание еды, домашняя скотина, уборка, и вообще всякая мирная жизнь есть только у Наших. Враги питаются подножным кормом и отнятой у Наших тушенкой, ремонтируют только дыры от пуль, собирают только [ганчики](#) и оружие, выращивают только [вещества](#), убирают только в казармах силами рабов, разводят только собак и прочую агрессивную фауну — в общем, даже в стольном граде Врагов вы вряд ли найдете гражданских (которые не попытаются вас убить) и мирное хозяйство (не направленное на производство орудий смерти).
- У всех Врагов просто суицидальное желание атаковать игрока, как будто за ними персонально наблюдают заградительный отряд, главный злодей, Господь Б-г и лично комиссия по злодейским делам. Похуй, что игрок к этому моменту живая легенда, кушает на завтрак танки/драконов/динозавров, что их хилые автоматы/ножики не могут его даже поцарапать — вражеские солдаты и не

подумают дезертировать перед лицом врага, против которого у них нет никаких шансов, с репутацией армии-в-одном-лице. Дикие звери не убегают прочь, даже получив по щцам, бандиты искренне считают, что попытка ограбить мужика в доспехах и с вооружением как у маленькой крепости — это хорошая идея.

- Несмотря на то, что единственной реакцией Врагов на появление игрока является огонь на поражение (опять-таки, неважно, какова его репутация и юридический статус), если им вдруг удастся по сюжету его одолеть, никто и не подумает просто пристрелить героя на месте. Его или попытаются казнить каким-нибудь нестандартным способом, из которого он успешно выпутается, или отвезти к государю для казни лично (куда он, естественно, не доедет), или сдадут в поликлинику для опытов. При этом оружие и личные вещи захваченного героя будут лежать рядом на тумбочке или в сундуке в соседней комнате, где он сможет немедленно их вновь надеть, и никто из охраны или злодеев ничего из этой горы ништяков не украдет. К слову, если герой — мастер единоборств, вор с навыками вскрытия любых замков, маг или еще какой мутант, опасный/способный спастись и без оружия, его все равно будут держать в такой же камере, как и обычного человека, максимум приставив одного-двух стражников, убиваемых пальцем ноги.

## Романтика и отношения

- Полная свобода нравов и отсутствие как предрассудков, так и предпочтений у персонажей. ГГ может заарканить инопланетянина (любого пола), гомосексуальную лесбиянку, иностранца, ведьму, даже представителя вражеской стороны, и никто и не подумает попрекать его нарушением Морального Кодекса Строителя Коммунизма, Галактического Устава Анти-Ксенофилов и Священной Книги Главного Божества. Абсолютно все потенциальные партнеры для ебли могут быть успешно соблазнены независимо от внешности главгероя, его/ее уровня доходов, расы, возраста, роста, веса, длины члена, размера груди и биологического вида: к каждому нужно просто тупо проследовать дорожкой выверенных квестов и диалогов.
  - Ограничение по полу в играх до 2010-х действовало всегда, с четким разделением персонажей по ориентации, однако в последнее время и его начали убирать в угоду известным меньшинствам: если уж ГГ может соблазнить целевого персонажа даже год не меняв трусы, то на такие мелочи как пол тем более внимания обращать не стоит.
- По понятным причинам, в половине случаев заключается в наличии в игре идеализированной девы в беде, которую ГГ должен спасти и которая служит его главной мотивацией. Штамп настолько въедливый и универсальный, что даже игры без романтики (формально) получают друзей или близкую родню протагониста для этой же роли. Естественно, с закономерно возникающими гейско-лесбийскими или инцестуозными ассоциациями, жертвой чего уже успела стать новая трилогия Лары Крофт.
- Фэнтези обязательно будет иметь бабу-рыцаря как попытку сказать «мы не пропагандируем гендерные стереотипы и не изображаем девиц в беде!», впрочем, герою всё равно придётся её спасать, а если та самая является протагонистом игры, то во избежание ломки шаблона, мадам всё равно получит пассивный любовный интерес, зачастую ту же даму в беде, что очень любят использовать японцы при создании юри-ориентированных поделок.
- Если главзлодей приходится папочкой главному герою, то фоном в игре обязательно должна идти его трагическая история любви с кристально чистой и невинной матерью протагониста, традиционно полюбившей ГЗ за добрые качества, но драматично погибшей из-за его драматичных идейных метаний. Опционально злой брат/сестра ГГ, которые встали на сторону отца или имеют свои цели во всей этой семейной Санта-Барбаре. Сферический пример этого можно наблюдать в файтингах «Tekken», где брато-папо-мама-кузино срачи продолжают уже 2-3 поколения.
- Герой может быть крут как варёные яйца, обладать внешностью и фактурой писанного красавца и спасителя миров, однако даже ему бабы дадут только в самом конце. Причина сего в том, что иначе не интересно, да и целевая аудитория таких игр просто будет чувствовать себя неловко на фоне настолько успешных персонажей. Игры вроде [Ведьмака](#) в этом плане как глоток свежего воздуха.
- Романтика в играх про группу персонажей очень часто рискует оборваться на полуслове, ибо официальный конец не позволит разработкам дойти бабки на [шиппинге](#) и тех, кто мечтает увидеть протагониста не с его подразумеваемой любовью, а с кем-то из корешей. Особо этим злоупотребляют многосерийные франшизы вроде серий Tales of и Persona, традиционно славящиеся тем, что каждый их персонаж имеет заметное напряжение как с кем-то противоположного пола, так и с обязательным лучшим другом/подругой. Подобный подход порождает дихотомию «шиппинг — романтика», сводящуюся к тому, что чем больше в работе материала для шиппинга, тем меньше в ней какой-либо «реальной» романтики и наоборот.
- Любые не романтические отношения будь то дружественные, родственные, рабочие или враждебные будут изображаться с таким эмоциональным напряжением, мелодрамой и метафорами, что зачастую их сложно отличить от действительно романтических. Особенно этим «страдает» изображение дружбы и соперничества в японских играх, что вызвано как упомянутым выше шиппингом, так общей любовью японцев к мелодраме и восприятию дружбы как отдельной формы любви. Иногда это получается настолько жирно, что даже сами авторы или персонал начинает дразнить аудиторию на ивентах или в сиквелах игры, вызывая порой нехилые срачи, когда это зайдёт слишком далеко.
- Нет лучшего финального босса, чем родственник протагониста того же пола, а ещё лучше брат- или сестра-близнец. Причины популярности этого штампа банальны: из братьев и сестёр всегда получается равный по силам, но противоположный по взглядам противник. Да и над мотивацией долго думать не надо — в общем, универсальный антагонист. Клише берёт своё начало ещё из [Библии](#), в честь чего носит пафосное название «Каин и Авель».



- Разрабы часто забивают на прописывание диалогов и сцен под любой из выбранных игроком полов для своего персонажа, поэтому в играх сплошь и рядом возникают ситуации, где женские НПС продолжают падать штабелями перед игроком-девушкой, а та кадрит их как заправский бабник. Откровенные романтические опции обычно расставляются правильно, во избежание «непредвиденных последствий», хотя это всё равно не перестаёт дарить море лулзов тем, кто играет в очередную часть **Покемонов** и с удивлением обнаруживает, как в детской игре девушка-протагонист вызывает практически ту же реакцию у женского населения, что и парень. Впрочем, с недавних пор это уже считается не багом, а фичей, которую открыто рекламируют даже новые части такой **ЙОБА** как **Assassin's Creed**.
- Справедливости ради, романтика в играх никогда не является обязательной: если игрок не хочет, то и не увидит, как ГГ дручат в палатке. От этого правила как-то попробовали отступить в Ubisoft, благо по сюжету вселенной **Assassin's Creed** память передается по наследству, и вскоре получили волну ненависти от **феминисток**, что глав-тян неизбежно по ходу повествования подкладывают под мерзкого угнетателя с целью залететь.

## Общество и население

- Преступники в играх ну просто очень любят общаться загадками и намёками. При том нашему главгерою (или вообще непонятно кому) они всегда будут подкидывать подсказки в завуалированной форме, чтобы по ним можно было этого преступника найти. Попутно они обязательно поведают главгерою о своих мотивах преступления. Мотивы игровых преступлений с логикой и здравым смыслом нашей реальности как-то не совпадают, конечная цель преступника и вовсе находится за гранью понимания, тем самым всё это вызывает фасералм у любого нормального человека. Например, преступник может похищать и убивать детей, чтобы наемкнуть их родителям, насколько они, как родители, никудышные и за своим чадом совсем не следят (**Heavy Rain**). При том организация преступлений будет какой-то чересчур сложной и вероятно дорогостоящей, в то время как преступник может быть фриком и бомжом.
- Костюмы и одежда. Зачастую представляют из себя просто неестественный пиздец. Посмотри, во что одеты герои игры и попробуй вообразить, как в такой одежде ИРЛ можно комфортно бегать, карабкаться по зданиям или пиздиться с противником? Или даже самое насущное: вот как в такой одежде посещать туалет по малой или большой нужде? То-то же...
- Особый фейспалм вызывают случаи, когда герои игры пытаются имитировать гуманизм, человеколюбие, сострадание и рыцарское благородство. Особенно главный герой, особенно в шутерах. Он может убить 100500 человек противника, но, добравшись до главного из них, после батальной сцены оставить его в живых с пафосной фразой «Я не стану убивать тебя ибо не хочу уподобляться таким как ты». Может он так же благородно пощадить одного обезвреженного противника, ссылаясь при этом на какие-то свои правила и принципы, несмотря на то, что недавно под управлением игрока он всё так же убил 100500 человек противника самым изощрённым образом (**Crysis Warhead**)? Самый яркий упоротый пример можно лицезреть в игре **Terminator Salvation**, когда роботы захватили несколько человек в плен, и Джон Коннор решил устроить против них крестовый поход дабы освободить пленников... Попутно потеряв более 100 человек. В **Metro: Last Light** такое безобразие и вовсе доведено до абсурда: игра как бы порицает убийство не только врагов-людей, но и врагов-монстров, которые в главном герое видят свой обед. Исключения есть, но они крайне редки: например, в играх серии **Dishonored** можно действительно пройти всю сюжетку, не убивая даже боссов.
- Хуже, когда игровые болванчики пытаются имитировать нрэн горячие любовные страсти или даже лёгкую эротику. Несмотря на то, что изображается гетеросексуальный контакт, рвотные позывы такая сцена способна вызывать не хуже какого-нибудь группового гей-порно с участием копрофилов. **А причина вся в этом**. Ещё хуже, когда такое богомерзие нельзя скипнуть.
- Если действие игры происходит уже **после эпичного большого пиздеца**, то останки человечества, вместо того чтобы объединиться и в идеале попытаться восстановить разрушенный мир, а то и вовсе поскорее набрать себе как можно больше остатков еды, воды и прочих ништяков, дабы отсрочить неизбежное, предпочитают разделиться на группки и продолжить планомерно истреблять друг друга. Группки эти, как правило, сколачиваются вокруг идеологий, религий, и прочих абстрактных убеждений. Пассионарность во все поля, которая в ИРЛ-постапокалиптическом мире была бы скорее всего совсем уж неуместной. В особо фимозных случаях людишки могут затеять эпичную битву за свои убеждения, с **Over9000** жертв (**Metro: Last Light**. «*Какая nepозволительная трата человеческого капитала! А за что?*» — метко сказал один из героев этой игры). Товарно-денежные отношения каким-то образом продолжают действовать и после апокалипсиса, в особо фимозных случаях в качестве валюты используется всякий единообразный лут, армейские патроны например.
- Даже если задание, выданное ГГ, идет вразрез с законом, моралью и любыми общественными нормами, и, зачастую, независимо от способа выполнения, к нему никогда не будет никаких вопросов со стороны ближайшего полицейского. ГГ может ездить по городу упоротым на угнанной машине, сбивать, пиздить и грабить плохих парней/распутных девок, и никто даже не придет к нему с вопросом, точно ли все двести трупов были превращены в таковые в порядке самообороны, типа раз гопота/враги/нелюди/шлюхи, то и так все понятно. Однако стоит ГГ перейти дорогу кому-то *по сюжету*, как на него немедленно объявят охоту и начнут стрелять на поражение абсолютно все, кто доялен нынешней власти в лице злодея (убивать их в ответ, разумеется, не будет считаться дальнейшим нарушением, и в конце все грехи спишутся). Вне сюжета же даже попадание в руки полицаев влечет максимум арест, где будет 100500 возможностей побега из-под стражи, а то и вовсе смехотворные по размеру штраф или взятка, даже если ГГ был пойман с оружием при попытке

пронести в королевский дворец тонну тротила, перемешанного с кокаином.

## Здоровье и медицина

- Паразиты в играх делают своего носителя сильнее и в какой-то степени совершеннее простого и здорового человека, либо же убивают сразу и с гарантией. ИРЛ всё совсем наоборот. С мутациями дела обстоят так же.
- **Радиация** в играх убивает в одно мгновение. В редких случаях герой может после длительного облучения бегать ещё с пяток уровней и уверенно пиздиться с финальным боссом. В особо фимозных случаях радиацию можно вылечить с помощью волшебной таблетки, а то и выпив бутылку водки (S.T.A.L.K.E.R.).
- Время, за которое на организм действует проклятие/мутация/радиация/зараза/кровотечение/яд есть величина не просто произвольная, а меняющаяся даже в пределах одной игры. В бою все перечисленное убивает/валит с ног максимум за минуту (либо, если по сюжету, то сразу после его окончания, во время заставки), а перед тем может протекать бессимптомно от 3 секунд до нескольких лет. У персонажей никогда не будет постепенного ухудшения состояния здоровья (если не понимать под таковым медленное отнятие хитпойнтов), симптомы всегда в один момент скачут от «здоров как бык» до «щас сдохну». И, разумеется, заражение ужасным вирусом или острое отравление нейротоксином можно вылечить одной таблеткой, которая тоже действует мгновенно плюс иногда на короткое время дает иммунитет (ИРЛ с точностью да наоборот).
- С другой стороны, игрок может стоять в облаках ядовитого газа или воздушной чумы, и будет только получать урон, пока находится в них, без всяких дальнейших эффектов, когда выйдет.
- Несмотря на то, что в играх имеют место быть супер-пупер вирусы, превращающие людей и прочую живность в зомби, кровавых мутантов или чего **похлеще**, простые, но не менее опасные болезни, такие как: малярия, холера, гангрена, гельминтоз, токсокоз и прочее, в них отсутствуют как класс. Можно плавать в загрязнённых водоёмах, бесконечно ползать по канализации, лезть в помойки, есть мясо дикого зверья — с героем ничего не случится.
- Металлическая лестница на морозе, а ГГ без перчаток? Похуй, залезет без всякого примерзания рук. Бегаёт с непокрытой головой зимой несколько часов? Посрать, заболеть ГГ не может. Плавает в ледяной воде? Плевать, воспаление легких и обморожение не для нас.
- Если предстоит играть где-то в тропических джунглях, то можно не опасаться быть покусанным, поклёванным или поцарапанным. Если же агрессивная флора и фауна имеет место быть, то представлена она только крупными хищниками, птицами и змеями. Ядовитые и опасные насекомые, мелкие водоплавающие, растения, грибы отсутствуют, а если и появляются, то сбившись в стаи и атакуя как единый организм (который убивается ровно так же, как и цельный **левь** того же размера, то есть пулями и ножом).
- По ходу игры герой может быть многократно ранен, отпизжен, контужен, обожжён до полумёртвого состояния — аптечка моментально пофиксит его. Но стоит герою получить ранение *по сюжету*, как в течении долгого времени герой будет умирать, медленно двигаться или вообще лежать несколько дней (собственно, как ИРЛ и бывает), пока его напарник ищет ему лекарство (The Last of Us).
- Аптечкой, закрывающей все раны, может быть не только медпакет, но и кусок яблока, свежезажаренная курица и упаковка с витаминами, любая горячая и холодная еда (Return to Castle Wolfenstein). Всё это можно **найти на ближайшей помойке и спокойно есть** — понос не прохватит.
- От вирусных инфекций вылечить может *вакцина* (обезвреженные образцы заразы, приучающие иммунитет с ними бороться). Кто не в курсе, вакцина — превентивное средство, то есть когда организм уже заражен по-настоящему, она не поможет. А все потому, что игроделы вслед за организмами и литераторами почему-то считают, что *сыворотка* (влитие в кровь антител в лошадиных дозах) — слишком плохое слово, почти ругательное. Готовится лекарство на огромных аппаратах за считанные минуты, путем смешивания разных колбочек и добавления заботливо заготовленных где-то в соседней лаборатории образцов.
- Показатели здоровья и урона, растущие по мере прокачки и позволяющие выживать после попадания в лицо снаряда из гаубицы, которая недавно рвала человека в клочья, или убивать **с одного удара** слона, которого когда-то с трудом валили копьями двадцать человек. При этом, никогда и нигде игрок (да и враг) не будет слабеть от кровопотери и терять сознание, получив два раза молотом по голове и три колотых раны: вместо этого, когда здоровье опустится до нуля, он просто брыкнется и мгновенно умрет (если до того под влиянием особых способностей не станет перед смертью еще сильнее). Со здоровьем в количестве процентов так двух можно бегать неограниченно долго, без всяких последствий и неудобств (кроме того, что следующий удар гарантированно добьет).
- Падение с высоты, захлебывание в воде и прочие небоевые травмы только уменьшают пресловутый запас здоровья. Вправлять у доктора не приходится даже вывихнутые лодыжки (самое малое, что может произойти при прыжке на сыру землю с третьего этажа), достаточно выпить целебное зелье.
- Если ГГ одет в фантастический бронекостюм, то он может полностью забыть про урон от падения с любой высоты, вплоть до орбитального десантирования, при этом всё объясняется наличием супер-пупер защитного гелевого слоя в костюме и его блокировкой, а также генетическими модификациями его носителя (Halo). Как это объясняет сильнейшие перегрузки от столкновения с землёй, до сих пор неизвестно.
- Здоровье со временем восстанавливается само, и порой даже в бою, если влезть в укрытие и подождать — болезнь многих современных игр (начато с Halo, популяризировано Call of Duty).
- Все отравления, кроме сюжетных, универсальны, и лечатся однократным приемом некоего стандартизированного противоядия, приготавливаемого из общедоступных (и зачастую взаимозаменяемых) ингредиентов, например, ядовитых желез, неважно, с каких существ они добыты.

Однако, стоит лютым врагам отравить персонажа сюжетно, как тот быстро сляжет или ослабеет, а вылечить его сможет только зелье, сваренное из четко определенного перечня компонентов, уникальных для данного яда (как, собственно, ИРЛ и бывает).

- Персонаж не считается умершим, пока ему не нанесут структурные повреждения, нарушающие целостность тушки: например, отрежут голову, вынут сердце, порвут пополам (как правило, в заставке, а не в игровом бою). Все остальные повреждения, какими бы они ни были по тяжести, можно исправить.
- Главгерой сном восстанавливает здоровье, даже если получил тяжёлые травмы и увечья. Казалось бы, обычная формальность, но сном лечатся даже отравления, переломы и заражения. Короче, тот случай, когда сон — лучшее лекарство.
- Во вселенной игр любого жанра ошеломляюще высокий уровень медицины, даже если события происходят в маховом средневековье. Любой врач может вылечить вас от какой-угодно напасти, фармацевтика также на высоте (любую болезнь или заражение можно вылечить), опционально лечебными свойствами может обладать даже еда. Если частое потребление препарата вызывает побочный эффект вроде ломки или зависимости, то есть средство, которое в секунду побочку устранил, а при наличии врача за нескромную плату он вылечит вас мгновенно.

## Шутеры от первого лица

- В 99,9% шутеров при перезарядке патроны просто телепортируются из рюкзака в магазин, а недострелянные и выкинутые на мороз вместе с обоймой, соответственно, телепортируются в рюкзак. Очень редко можно встретить такое, что при перезарядке не полностью отстрелянного магазина все патроны, что в нём остались, исчезают (серия SpecOps для PSOne, [Mafia](#)), либо таки наличествует такое понятие, как разгрузка (пара модов на S.T.A.L.K.E.R.).
- Патроны, подобранные с трупов вражин, подходят к НЕ трофейному оружию ГГ, главное чтобы тип оружия совпадал (например, штурмовые винтовки). И не важно, что ГГ может быть вооружён SCAR-N, а убитый и облутанный им враг имел АКМ. Подобное непотребство отсутствует в S.T.A.L.K.E.R. Аналогично: патроны могут подходить сразу ко всему определённой классу оружия, что вызывает особый смех, когда видишь универсальные «патроны для пистолета» и «патроны для ПП».
- Игрок, каким бы ни был элитным солдатом или контр-террористом, ничуть не стесняется подбирать с трупов или из ящиков в стане врага гранаты, оружие, патроны и прочие трофеи. ИРЛ за такие фокусы солдата или спецназовца вздрючит весь отряд по очереди, потом все командование до седьмого чина, потом жена, дети и собака: те немногие, кто пытаются повторить это ИРЛ, очень быстро остаются без пальцев (зачастую и жизни), подняв «случайно оставленные» на видном месте патроны с тротилом вместо пороха, гранату без замедлителя, водку с «пакистанским ядом» (без цвета и запаха) и прочие приветы от хитрого врага.
  - Редкой инверсией является ныне древняя игра 1998 года Delta Force — в ней подбирать трофеи нельзя в принципе, используй что дали.
- Любое неразрушимое укрытие по умолчанию непробиваемо. Вообще. И даже разрушимое непробиваемо, пока не разрушено. Исключения таки есть, но в них весь абсурд просто переключал на другой полюс — например, из снайперской винтовки можно пробить несколько метров дерева или горной породы и без потери точности убить вражину, спрятавшуюся за скалой (CS).
- **Стандартный арсенал**, кочующий из игры в игру, зачастую даже без указания конкретной модели, а тупо по названиям категорий. В большинстве игр не меняется не только арсенал, но даже порядок нахождения/приобретения этих стволов по сюжету.
  - **Нож** бывает двух видов. То это убер-девайс, обеспечивающий мгновенную **аннигиляцию** супостата или, как минимум, демедж как от выстрела из гранатомёта. То напротив, убивает врага чуть ли не послойно режущими ударами. Иногда даже оружием не считается, не занимая места в инвентаре. Порой, чтобы игрок хоть раз за игру им воспользовался, даёт читерское мгновенное бесшумное убийство (обязателен уровень, где все остальное оружие отберут). Иногда вместо ножа выдают что-то другое: например, Half-Life прославила на весь мир **монтажку**.
  - **Бензопила** как подвид ножа абсолютно ему идентична, кроме того, что ее и не пытаются выдать за тихушное оружие. Возможны и иные вариации навроде пилоштыка (Gears of War) или дикой росомахи ([Postal 3](#)), но суть та же: большое медленное ковыряло.
  - **Пистолет** зачем-то выдается ГГ на старте (а то и находится на ближайшей помойке) и используется ровно до момента нахождения ну хоть чего-нибудь другого. Стреляет недалеко, косо, слабо, медленно и смешно. Иногда, чтобы оправдать свое существование (ибо даже если кончатся патроны ко всем остальным видам оружия, не пистолет же доставать), комплектуется глушителем, нормальным прицелом или еще какими свистелками, а то и **получает близнеца и становится этаким недо-автоматом**. В играх, где есть маскировка и социализация, ВНЕЗАПНО имеет одно преимущество, которого лишены все прочие категории кроме ножа: размер позволяет без палева спрятать его в трусы и пронести мимо стражи двorca.
  - **Desert Eagle** или револьвер (в 90% случаев Smith&Wesson 500), обязательно калибра .50. Жахает на всю карту, и первым же выстрелом отправляет в вечный бан почти всех обычных противников и немалую часть необычных. Что характерно, зубодробительную отдачу из любого положения кроме как стоя с упором почти никогда не имеет. Наиболее суровые ГГ умудряются из него стрелять с одной руки.
  - **Пистолет-пулемет**: опционален, иногда использует те же патроны, что и пистолет, а то и является его апгрейдом. Служит дешевой альтернативой следующей категории.

- **Автомат.** В зависимости от времени действия, модель будет отличаться, но всегда одна и та же: так, например, морпехи США в играх вообще не в курсе, что есть в мире штурмовые винтовки помимо M16, а советские/русские солдаты — что можно брать в руки не только **АК**. Используется игроком 90% времени, так как универсален своей скорострельностью, мощностью и боезапасом: чтобы хоть немного снизить его использование, разработчики выдают игроку невероятно тесные/ебически объемные ристалища, вводят достижения, ограничивают число патронов, уменьшают меткость на дальней дистанции, а то и просто запрещают убийство намеченной цели чем-либо помимо одной выбранной вундервафли.
- **Дробовик:** как и положено, в упор ваншотает все живое (порой по несколько штук), издали бесполезен. Бодро юзается в помещениях, при этом слух стрелка почти никогда не страдает. Взамен имеет один-два или пять-восемь патронов, и стреляет с огромными (по игровым меркам) перерывами между выстрелами. Иногда игроделы начинают пихать апгрейды, и если барабанный магазин патронов так на сто еще вписывается в рамки разумного (Jackhammer, который так любят в играх, ИРЛ существует только как прототип), то лазерный прицел и глушитель для дробовика заставляют лучшие умы планеты хором спрашивать «Но как, Холмс?!».
- **Снайперская винтовка:** для скилловой хедшотной стрельбы по неподвижным мишеням (впрочем, игроки зачастую используют ее и по движущимся, и даже в упор). Как ни странно, попадание куда-то помимо головы обычно не убивает противника, даже если винтовка калибра небольшой гаубицы. Если не укомплектована глушителем, после первого же выстрела все враги в радиусе парсека мгновенно узнают, где засел ГГ, и ломанутся туда; с таковым превращается в оружие возмездия против неограниченного числа жертв, и пока герой не выдаст себя *неудачным* выстрелом, противники будут ходить кругами со словами «*Ай-яй-яй, кто же это сделал?*». Если предусмотрено больше одного вида, то последняя непременно будет скорострельной, позволяя отбиваться из нее как из автомата, а не просто кемперить из-под куста. Компенсируется смешным боезапасом: редко кто рискует дать ГГ больше двадцати патронов. В фантастике часто пробивает несколько врагов одного за другим, если они зачем-то выстроились в ряд.
- **Пулемет:** в 75% случаев многоствольный, в 25% случаев тяжелый армейский, что не мешает носить их в руках, целиться с плеча, стрелять на бегу и таскать на горбу несколько сотен патронов к ним. Чтобы скомпенсировать все это, обладает никакой точностью, посему достается против толп слабых, но настырных врагов, дабы ГГ мог почувствовать себя **Рэмбо**, **Терминатором** и **Крутым Сэмом** одновременно. Часто встречается на уровнях приваренным к станку, давая бесконечный боезапас ценой сидения как утка на пруду.
- **Огнемёт:** используется почти так же, как и дробовик с пулеметом, то есть в упор отжигает по площадям. Часто заставляет врагов бессмысленно метаться и поджигать друг друга (и иногда самого игрока). Что характерно, для самого ГГ абсолютно безопасен, а попадание на него вражеского напалма влечет максимум несколько секунд его сбивания, притом что в баки с топливом у вражеских огнеметчиков можно (и нужно) палить, чтобы получить большой бадабум.
- **Ракетомёт/гранатомет/базука** бывает двух видов. **1.** Нахуй не нужная поебень, снаряды к ней можно пересчитать по пальцам одной руки, занимает половину рюкзака и периодически требует еще места. Применима, в лучшем случае, в паре сюжетных миссий или против особо злоебучих боссов, в обычной же ситуации игрок не поднимет с земли ЭрПоГэ, даже если об него спотыкнётся, либо, подняв, отстреляет все заряды на ближайших мимокрокодилах и забудет о существовании шайтан-трубы. Нуб, однако, может бегать с базуккой всю игру, при этом не выстрелив из оной ни разу, ибо бережёт заряды почище анального сфинктера, предпочитая отстреливаться из пистолета по танку. **2.** Если же в карманы влезает приемлемое число ракет, как в каком-нибудь **Unreal** или **Serious Sam**, то используется... опять как дробовик: стреляя под ноги врагу, разносит небольшие толпы, и по факту отличается от дробовика только тем, что при стрельбе вот совсем в упор повреждает еще и самого игрока. ИРЛ из РПГ по людям будет стрелять только начисто упоротый. Если взрыв отбрасывает жертву, позволяет делать знаменитый rocket jump (увеличение дальности прыжка за счет подрыва снаряда под ногами игрока).
- **Гранаты** (как и ракеты в предыдущем пункте) универсальны и одинаково успешно бьют врагов в танке и вне танка. И, естественно, осколки не разлетаются на 100 метров, ограничивая весь убойный радиус метрами так тремя.
- В последние годы очень модно стало добавлять **лук** (неважно, каменный век на дворе или недалекое будущее), никакую скорострельность компенсируя тишиной, убойной силой как минимум не слабее снайперки, ебической точностью на любых расстояниях и (внимание) возможностью вынуть стрелу из жопы врага и использовать повторно. Из ситуации «как, блядь, воевать против танков и автоматчиков с луком?!» разработчики выходят, добавляя стрелы со взрывающимися, горящими, ядовитыми и прочими очень специальными наконечниками. Интересно, что таскающий в заднем кармане штук так триста разных патронов ГГ сможет одновременно нести от силы несколько десятков стрел. *ИРЛ во Второй Мировой с луком (!) и палашом (!!!) воевал британец Джек Черчилль.*
- Если действие игры происходит в фантастике или космосе, возможен апгрейд любого вышеуказанного ствола до научного-инопланетного (стреляющего обязательно сгустками плазмы или же лазерными лучами). Эталон тут является **BFG**.
- Чем оружие больше и футуристичнее и чем больше на нём свистелок и перделок — тем оно пизже. Порой доходит до абсурда, когда вундервафля по размеру сравнима с самим ГГ и требует для использования как минимум станка-треноги (что не мешает ГГ ей прицельно расстреливать врагов от бедра на бегу, независимо от пола, роста и комплекции).

- Ремонт техники либо отсутствует как класс (зачастую потому, что поврежденная машина/танк/мотоцикл **взрывается**, будто состоит из динамита), либо у героя на такой случай есть волшебный инструмент: сварочный аппарат, гаечный ключ или молоток. Процесс ремонта состоит из хуяренья по поврежденной машине этим инструментом, от чего она стремительно чинится, а то и апгрейдится ([Team Fortress 2](#)).
- Получаемый урон сопровождается красным миганием во весь экран или темнеющим покраснением по периметру экрана.
- Стандартные же с точки зрения механики и тактики враги, кочующие из шутера в шутер и отличающиеся от коллег в других играх исключительно внешним видом:
  - **Пушечное мясо**. Завидев ГГ, несется к нему по прямой на всех парах, даже не пытаясь защититься или спрятаться. Всякие **обьебосы**, берсерки, **сектанты**, **зомби**, в общем, все те, кто толпами **набигают** без всякой тактики.
  - **Солдафоны**, вооруженные ненамного хуже ГГ (зачастую с них он снимает пушки и патроны), хотя бы иногда стрейфятся, сидят в укрытии, кидаются гранатами. Массовка, но не такая многочисленная как предыдущий пункт.
  - **Мелкие твари**, нападают толпами и кусают за всякое. От пушечного мяса отличаются тем, что попасть в них еще надо суметь. Любимая мишень всякой взрывчатки и пламени.
  - **Ниндзя** и все их аналоги, бьют или из засады, или очень быстро бегают, или уворачиваются так, что опять же фиг попадешь. Много чаще остальных категорий оказываются бабами.
  - **Спецназовцы**, вооруженные и отожранные как минимум не хуже ГГ, но встречаются редко — один-два на роту солдафонов. Источник ценных трофеев, но могут перехитрить и завалить ГГ даже в одиночку.
  - **Суперсолдаты**, по сути своей мини-боссы, не умирают даже от множественных выстрелов в голову и несут оружия как танк. Нужны чтобы игрок не бегал всю игру с одним автоматом.
  - **Снайперы**, сидящие в окнах и на вышках с винтовками, РПГ и т. д., но зачем-то демаскируют себя видимыми (!) лучиками ЛЦУ или бликами прицелов. Если заметят ГГ и тот не успеет спрятаться, валят его с пары выстрелов.
  - **Камикадзе**, единственная цель которых — подобраться к ГГ и взорваться рядом с ним, вынуждая менять позиции и отстреливать их издалека.
  - **Медики**, лечащие остальных (вариант — воскрешающие или **поднимающие трупы**). Как ни странно, мочат ГГ не менее яростно, чем остальные, и их самих валить тоже не возбраняется (ИРЛ, если что, убивать медперсонал на поле брани считается очень большим зашкваром).
  - **Турели и ДОТы**, приклеенные к одному месту. В принципе, скорее декорации нежели враги. Нужны, чтобы подрывать их из окопа или, матерясь, искать обходной путь.
  - **Танки** и другие аналогичные конструкции, мобильный и более опасный вариант турелей, чтобы хоть раз за игру достать гранаты и бомбы. Обязателен уровень, где игроку придется полчаса ныкаться по углам, чтобы не нарваться на ораву ваншотающих танков.
  - **Вертолеты**, летающий вариант танка, опасный тем, что убежать от него так просто нельзя. Почти всегда мини-боссы, чтобы хоть раз за игру достать ракетомет. Обязателен уровень, где игроку придется полчаса бегать от вертолета, чтобы в конце найти подходящее оружие.

## Стратегии

### Управление

- Независимо от времени действия, все юниты игрока и противника имеют бесперебойную связь, по которой приказы доходят мгновенно, и мгновенно же передаются любые разведанные, без искажений, регистрации и СМС. Даже под землей или в горах не будет никаких трудностей с получением и приемом: все, что видят солдаты, тут же видит генерал. В случае, если у игрока есть союзники, все еще веселее: каким-то образом разведанные игроку умудряются передавать инопланетяне/нелюди, даже если в норме единственный способ общения у них — отрывание головы друг другу.
- И, конечно, все приказы исполняются мгновенно и безо всякой задней мысли. Войска и не подумают без приказа отступить (как, впрочем, и наступать, и даже просто покидать свой пост под огнем артиллерии), не разбегутся при атаке конницы на крестьян/танков на новобранцев, и даже не подумают отказаться выполнять приказы типа «парадным маршем пройти перед вражескими пулеметами» или «героически сдохнуть, закрывая живым щитом перекресток». Максимум их самостоятельности — стрелять/бить первого увиденного врага, если тот подойдет на дистанцию прямой видимости.
- Почти во всех стратегиях можно строить оборонительные сооружения, сиречь башни, турели и бункеры. Относительно оных есть две школы. **Command & Conquer** идет по принципу, что любые оборонки, кроме может быть самых дешевых, штабелями кладут один выбранный тип юнитов (пехоту, технику или авиацию), иногда два из трех, и уничтожить преградившую путь противопехотную батарею силами пехоты невозможно в принципе. Взамен, все кроме этого одного типа турель не сможет даже поцарапать. **Blizzard** же придерживается иного подхода: оборонка может давать небольшого жару, но и близко не выдержит натиска, поэтому одними башнями отбиться даже от небольшого вражеского войска невозможно. В обоих случаях обязательно наличие артиллерии, которая может бить по этим оборонкам с безопасного расстояния.
- Система постройки, позволяющая возводить здания где угодно, тем самым делающая жизнеспособной такую наркоманскую тактику как застроить базу врага оборонками и/или заводами

и тем самым утопить его в потоке дешевых юнитов, спавнящихся прямо у него посреди святая святых, пока башни неторопливо расстреливают его собственные войска прямо на выходе из казарм.

- **Zerg Rush**, в зависимости от упоротости геймдизайнера, может быть как единственной жизнеспособной тактикой, так и гарантией провала. Существует абсолютно во всех стратегиях, главное — наличие, собственно, вражеских баз и дешевых стартовых юнитов, доступных в первые 5 минут. В более-менее сбалансированных боевых системах сам по себе не годен, что делает бои дольше и интереснее, но там зачастую наблюдается адовый перекося в **Hit-and-run**, который так любят уважающие себя корейцы за необходимый безумный АРМ.
- Обязательна возможность суицидально закинуть противника шапками из пушечного мяса, например, раз за разом посылая на него бомбардировщики, которые гарантированно сбегают, но они таки снесут целевой сарай. Особенно забавно, когда стоимость сарая составляет процента два от цены на потребное число бомбардировщиков. Ну а что, еще в первой миссии **второй Red Alert** нам прямым текстом говорят: «на потери внимания не обращайтесь, на каждого погибшего найдутся тысячи желающих его заменить».
- Почти во всех стратегиях есть возможность строительства базы за врага: захватив неведомым способом вражеское здание или рабочего, игрок получает способность полностью отстроить базу за враждебную фракцию, после чего послать воевать с оставшимися врагами их же собственные войска. Особенно доставляет, когда это инопланетяне или еще какие кардинально непримиримые/несовместимые типы бойцов, но раз удалось получить их казармы — значит, можно баловаться чужой пихотой.

## Юниты

- Линейная пехота — бесполезное мясо, вся цель существования которого — красивая гибель под гусеницами и колёсами техники, эффективное против... инженеров, надо полагать? В подавляющем большинстве случаев пехота юзается только на раннем этапе развития и далее не нужна.
- Медики способны лечить раненных солдат прямо на поле боя (видимо, просто помазали зелёной и порядок), иногда даже прямо в космическом вакууме и с восстановлением пробитых скафандров (**StarCraft**). Инженеры/рабочие способны ремонтировать повреждённую технику (в некоторых случаях авиацию тоже, причём прямо в воздухе — тот же StarCraft) и здания без каких-либо дополнительных деталей.
- Флот, который ИРЛ был основной движущей силой почти любого государства, главным транспортом (уделяющим любые другие перевозки) и основой торговли, в стратегиях либо отсутствует вообще, либо представлен только транспортными и боевыми кораблями, отличающимися друг от друга тем же, чем танк от пехотинца: здоровьем и уроном. При этом, размер (см. выше) и ТТХ корабля примерно равны тому же танку, только ездить он будет по воде, а не по берегу. Даже крупное линейное судно могут потопить с берега несколько пихотов/танчиков с соответствующей лёгкостью. Естественно, дальность прострела по местности даже прямо с береговой линии (посадка на мель? Не, не слышали!) годится разве что для обстрела самых мелких прибрежных баз, зачастую не давая даже толком оборонять собственные укрепления.
- Авиация, если есть (в фэнтези это всякие летучие твари типа грифонов, драконов или гигантских орлов, в современных играх разнокалиберные вертолеты и самолеты) может неограниченно долго находиться в воздухе и зачастую вообще не обладает возможностью посадки (а то и атаки когтями того же дракона по наземным целям). Почти вся авиация может неограниченно долго висеть на одном месте (ИРЛ зависать в воздухе умеют всего 3,5 вида птиц, включая колибри и пустельгу) или нарезать круги без дозаправки и отдыха. В случае с фэнтези, почти все летающие твари будут обладать эздоком, который важно сидит на горбу и иногда швыряется оттуда всякими непотребствами.
- Геройские юниты, представляющие собой супер-версии обычных (выше ТТХ, больше абилкок) для кампании. Реже — заложенные в игре и пригодные для мультиплеера уникальные юниты с особой ролью (обычно сводящейся к танку, снайперу, магу или бафферу). Степень злобучести варьируется от «дохнет от любого чиха и берется ради одной способности, и то не боевой» до «лютый пиздец, способный в одиночку закусить двумя-тремя армиями врага и попросить добавки».
- Эпические юниты, супероружие в одном лице, появляющиеся под занавес, способные растоптать пару городов. Обычно размером с хороший замок, но еле передвигаются и стоят как бюджет нескольких небольших государств.
- Каждый класс юнитов представлен ровно одним типом войск или техники, уникальным для данной стороны: например, одна из рас строит в роли осадных орудий строго катапульты, а другая исключительно баллисты, или одна тренирует на стрелков только мушкетеров, а другая чисто арбалетчиков. При этом у этих вариантов есть отличия, но технология будет недоступна всем другим. Тем самым, например, если в какой-нибудь **Generals/Tiberium Wars** китайцы/Nod наловчились строить огнемётные танки, ни одна иная сторона и не подумает сплагатить себе идею, какими бы эффективными они ни были, и будут развивать свою линейку. Почему-то противостояние сторон разработчики непременно представляют как войну а-ля **Google vs Apple**, а не реальное противостояние, скажем, Минобороны и Пентагона, спавших и видевших че бы еще такого спиздить у вероятного противника.

## Реализм

- Масштаб. Так, в соответствии с масштабами построек и ландшафта, в любой С&С базы находятся друг от друга в лучшем случае в километре-полтора и по идее должны быть взаимопростреливаемы

самыми захудалыми пушками или самыми продвинутыми снайперскими винтовками, но на деле даже дальнобойные орудия стреляют на дистанцию обычного калаша. О полуслепых танках, пихоте и прочем мясе, думаю, упоминать не стоит. Чтобы это не так бросалось в глаза, масштабы юнитов относительно друг друга и окружающей действительности расставлены как попало, чтобы иметь сравнимый размер.

- Аркадность. Во многих стратегиях (исключение — серия «В тылу врага») из винтовки можно застрелить танк, главное — это наличие в игре винтовок и, собственно, танков. Вопрос стоит лишь в количестве потраченных юнитов и степени упоротости главстратега. В том же Red Alert 1-3 есть разделение на типы оружия, и застрелить шушпанцер из АКМ весьма проблематично (но можно), при этом весьма нелепо выглядит пехота, смеющаяся в рожу танку, который захучил в них уже овер 9000 снарядов (а секрет в том, что у танка оружие рассчитано на уничтожение техники, а не пехоты, таки дела).
- КНБ-баланс. Если по балансу копейщики должны нагибать конницу, то они, ЧСХ, будут нагибать, вне зависимости от класса юнитов. Даже если это будут крестьяне с копьями против отряда элитных крестноносцев, **благородные доны** соснут и отправятся к праотцам.
- Все войска и здания производятся из 2-4 видов ресурсов, которые огромными залежами валяются прямо на поле боя. Никаких больших промышленных комплексов для очистки руды, обработки материалов и создания сложных компонентов техники/снаряжения не нужно — достаточно сборочного цеха размером с гараж и, может быть, пары «технологических» зданий, в которых можно исследовать улучшения. В некоторых случаях (серия C&C) руда сразу же превращается в «деньги», на которые и идёт закупка, или их генерируют какие-то контрольные точки (WH40k: Dawn of War).
- Войскам и фабрикам не нужно подвозить никаких припасов и вообще гонять какую-либо логистику: не нужны обозы с провиантом и патронами, а добытые в пункте А ресурсы магическим образом могут тут же быть использованы для производства танчиков в пункте Б. Единственным ограничением снабжения является некий ресурс (энергия, или еда), который не производится и не накапливается, а просто ограничивает общее число доступных войск и зданий: его либо достаточно, либо нет.
- Упомянутые выше улучшения сразу же вступают в силу для ВСЕХ юнитов игрока на поле боя, даже если они находятся на другом конце карты от базы игрока, даже если изменения, вызванные этим улучшением, не имеют ни малейшего смысла (например, превращение кавалерии в танки в Rise of Nations). Если игрок играет в кампанию, все улучшения почти никогда не переносятся из миссии в миссию.
- Группы солдат, обломки техники и зданий за считанные секунды испаряются, не оставляя после себя никаких следов. Кратеры от взрывов (даже крупных, вроде тактических ядерных боеголовок) либо не образуются вообще, либо быстро «заживают».

## Сюжетка

- Кампании в 90% игр стандартны, меняются в них только имена ключевых героев, время-место действия, роли сторон и порядок миссий. По одной сюжетной кампании за каждую сторону (зачастую они взаимоисключающие, но теперь принято, чтобы дополняли друг друга), каждая состоит из вводной миссии, коммандо-миссий без базы (где дают героя и приказывают его не угробить), пары миссий на атаку (разломать один вражеский сарай, остальное несущественно), миссий на оборону (в течение XX минут не дать набигающему врагу разломать сарай игрока), и обязательно миссии, где все хорошие объединятся против самой плохой стороны.
- Обязательно наличие героя-предателя, который перевернется к ГЗ (изредка наоборот) и постоянное превосходство врага в численности (компенсируется атрофированным мозгом у генералов ГЗ, знающих только тактику «периодически собирать отряд и отправлять в лобовую атаку на базу игрока»).
- По мере развития сюжета игроку будут давать новых юнитов для производства, причем в каждой миссии — именно тех, кто в данный момент ему зверски необходим, например, осадные орудия при взятии вражеского замка. Разумеется, самых крутых юнитов дадут только в последней миссии, и как правило, как раз там они будут не особо и нужны.

## Ролёвки, квесты и прочие игры с открытым миром

### Шмот

- Раздетым вам быть нельзя никак, обязательно хоть какой-никакой костюм бомжа для начала вам найдётся, даже если вы в начале игры очнулись голым среди пустыни. Мало того, такая одежда еще играет роль самого плохого доспеха: даже рваные сапоги повышают уровень защиты всего тела. И да, даже последний гопник в пустошах будет одет в свежий неснимаемый комплект нижнего белья (Fallout 3 и New Vegas).
- Вы будете тратить время и нервы дабы найти одежду и оружие получше или пытаться заработать на них, но когда ваш персонаж отменно прокачается, то хреновая амуниция будет вам попадаться где только можно и стоять будет для вас копейки чтобы таскать её для продажи, а что вам нужно снова будет доставаться с большой трудозатратой. В неравном бою вы можете заполучить хорошую броню или оружие, но чтобы пользоваться ими вдруг будет надо нарастить ещё уровень (как вариант, получить урок, чтобы начать пользоваться данной хренью). Аналогично очень опасное враждебное животное вам нужно будет обязательно убить по ходу игры и чтобы такое совершить, следует надыбать инфу как его легче забить, нужное оружие, навыки, каким следует обучиться, но потом

(когда прокачаетесь) такую скотину будете щёлкать как семечки, чтобы появилась ещё более неубиваемая мразь (местами применяется в шутерах). Короче, разрабы считают, что ролевая игра должна быть с моральным издевательством.

- Почти каждая найденная вещь способна принести хоть какую-нибудь пользу, даже если она покрылась столетним мхом. Если вы вдруг решите, что пользы от найденных вещей мало, то можете их сбавить у любого торговца, ведь у него безразмерный склад с бесконечным запасом денег, потому связка спрос-предложение для него безразлична. В некоторых играх торговец может покупать товар определённого вида, но суть остаётся прежней — любой хлам можно продать. Вещи можно забирать в жилом доме в присутствии хозяина (дверь как правило без замка) и только в редких играх при редких случаях вам возникнут возражения, но и там после выполнения ряда манипуляций можно будет обчищать кого-угодно (обстёбано в «Bard's Tale»).
- Когда убиваете враждебный элемент, то вы его можете порубить в капусту, обстрелять как решето, а при наличии взрывчатки разорвать на части, но при обыске убитого разумного существа у него будет целая одежда, а у животного целая шкура.
- Стандартное **вооружение, доспехи** и т. д., учитывающее реальные средневековые технологии чуть больше чем никак. В вашем рюкзаке могут рядом лежать меч, топор, алебарда и доспех с интервалами ИРЛ-дизайна лет в сто, равно как могут в одной местности оказаться японская яри, швейцарский фламберг и норманнский щит. С точки зрения игры полный латный доспех максимилиановского типа отличается от драного походного плаща только прибавкой к защите и (иногда) требованиями к силе владельца; соскальзывающие удары, «ловля» клинка (или пули) зазорами, остановка шлемом оглушающего удара (не говоря уже о том, что не надел шлем = прошел ускоренный курс пластической хирургии) — все это для игрового движка слишком сложно. Любой доспех можно носить с любым же оружием (при этом бегать как олимпиец), полный шлем никак не ухудшает ни обзор, ни слух, а **Трусы Стриптизерши** 80-го уровня легко могут давать защиту лучше, чем **Латы Паладина** 79-го.
  - **Меч** отличается от топора только скоростью удара (парирование? если и есть, будет одинаковым!), булава от меча разве что шансом врага оглушить (а чаще, опять же, скоростью атаки), кинжал будет этаким недо-мечом, а клевец игроделы могут радостно записать как в топоры, так и в булавы.
  - Для владения **луком** не нужно учиться и с десятилетнего возраста тренировать руку. Достаточно раскатать у персонажа характеристику «ловкость», и он может шмалять из него так, что позавидует сам **Леголас**. Отдельный лулз в том, что если в игре есть еще и **арбалеты**, для них требуются ровно те же условия и навыки — разве что иногда вместо ловкости нужна еще и сила. То, что арбалет будет шпарить очередями (иногда **с коня**), уже никого не удивляет.
  - Магичко-интеллигент традиционно будет таскать **посох** (иногда его все же заменяют на волшебную палочку). Предполагается, что длинное оружие дает хлипкому волшебнику хоть какой-то шанс защититься благодаря длине — вероятно, изначально имелось в виду **копье**, которым можно при желании худо-бедно научиться владеть за сравнительно недолгий срок. На кой черт магу вообще ебашить врага по голове в ближнем бою, вопрос открытый. Чуть лучше у магов и жрецов с **кинжалами, мечами и булавами**, кои ИРЛ символически (не пуская в бой) носили с собой соответственно ведьмы (кровь-кишки выпускать у жертвенного несчастного), **масоны** (дабы тыкать в Пустоту жестом профессионального обвинителя) и священники (коим кровь проливать не след, а дубье вещь бескровная, посему и б-гоугодная).
  - Вообще, типажи носителей оружия столь же стандартны, сколь и сами железяки, иногда по образцу исторических воинов, иногда не очень. У **эльфа** непременно будет лук (на крайняк ему для рукопашной дадут неудобный клинок невообразимой кривизны). **Варвару** выдадут крупнейший топор (как и положено настоящему берсерку). **Рыцарь** или **викинг** непременно будет с мечом и щитом (и похуй, что те и другие начинать старались с копий, не брезговали и топорами с булавами, а то и чем позэкзотичнее). **Гладиаторы** из всего многообразия получают разве что гладиус со щитом или трезубец. **Пираты** будут гордо махать саблями (обычно с пистолетом во второй руке). **Гном** всегда будет таскать гипертрофированный молоток для отбивания мяса (даже во вселенной **Warhammer**, которой ну просто стыдно не знать, как выглядит боевой молот!), и иногда топор. **Разбойник** или **ассасин** обязательно вооружится двумя кинжалами, даже если практичнее было бы взять что-то иное. **Самурай** немыслим без **катаны**, а копье или лук — это недостаточно **виабушно**. Редко найдутся люди, способные дать в руки персонажам что-то вне стандартной комплектации. Исключение, понятное дело, ГГ, которому игрок может взять в руки что угодно, лишь бы урон был побольше и повыше шанс **с одного плевка разорвать врага в клочья**.
  - Если во вселенной уже изобретен **огнестрел**, он будет по характеристикам примерно равен тому же арбалету, но вооружаться им смогут только 3,5 класса или расы: например, только гномы, или исключительно охотники, или вообще только ГГ. Иногда в мире есть порох, бомбы, пушки и гранаты, но до собственно аркебузы как-то никто не додумался. Несмотря на то, что под конец Средневековья основным оружием огнестрел и правда не был (и вообще был по сути своей однозарядным дробовиком с никакой точностью), его юзали с момента появления все, включая последних рыцарей, но в играх это такое же оружие как любое иное, только редкое. Иногда игроделы пытаются оправдываться тем, что в их мире «**громовые палки**» очень дорогие (хотя в самой игре стоят ровно как лук), что их секретами владеют только коротышки/китайцы (не мешает покупать у них), что огнестрел нельзя заколдовать, или что в мире **кризис/постапокалипсис** и инфраструктура разьебана. Реальная же разгадка такова, что именно с появлением пороха началась революция в военном деле и конец собственно Средневековья, а так как **средневековый стазис** в фэнтези — **священная корова**, то распространение огнестрела



там под страшным запретом.

## Квесты

- Чтобы найти себе задание, нужно говорить с окружающими людьми, ведь среди массовки обязательно будет тот, кому надо решить личную проблему чужими руками, даже если он авторитетный богач со связями во власти, а то и сам представитель власти. Данному NPC даже в сортир отойти некогда и, похоже, он постоянно ждёт, чтобы любой незнакомец подошёл к нему, дабы загрузить себя работой от нечего делать. Также вы можете войти без спроса в любой жилой дом (дверь там будет без замка), где есть хоть один человек и он совершенно без претензий выслушает вас (разве что слегка поворчит для разнообразия), ответит на все интересующие вопросы и, о чудо, возможно найдёт вам занятие или подскажет, где поискать такое, так как многие персонажи в игровых локациях очень информированные... Но здесь штамп для следующего пункта.
- По большей части, мирные персонажи игры могут оказывать вам информационную пользу в вашем походе хотя бы в виде ниточки, потому нельзя проходить без диалога даже мимо говночиста или бомжа, живущего на помойке, даже если он умалишённый. Как пример, в первом Fallout когтей смерти в поселении все считали выдумкой, но сумасшедший бомж вас до него проводит прямой наводкой, когда вы получите нужную опцию диалога, а в New Vegas аналогичный чел хорошо поможет в несюжетном квесте. Почему-то самые законченные маргиналы могут быть бывшими деятелями той темы, которая вас интересует, просто обстоятельства подкосили их социальный статус, потому теперь они хотят только **стабильности**, а также могут быть охеренно грамотными в политических подвигах своего поселения, да и наблюдательность их высока в стиле «где, кто и что спиздил».
- Из предыдущих пунктов может возникнуть расследование (чаще всего убийства), которое доверят вашему персонажу. Конечно, только вы можете расспросить возможных свидетелей, найти улики и изучить следы преступления, после чего сдать преступника властям. Охранители правопорядка разве додумались бы проделать то же самое?
- Основная сюжетная линия любой эпоге аналогична любому сюжету фэнтезийной книги, откуда они, собственно, и вышли. **1.** Главгерой живёт себе в поселении, но случается всеобщая засада, которая заставляет его идти на поиски её решения, ведь он **избранный** и нет пути назад. **2.** На родное поселение нападают враги и убивают или уводят в плен близких главгероя, за которых он будет мстить, а также освобождать оставшихся в живых. **3.** Главгероя держали в заточении и отпускают на свободу, где он ищет себе приключения на пятую точку или он просто бродячий хрен с бугра со своей историей, а там вскоре появляется сюжетный квест в виде свалившегося длинного приключения, который побуждает проходить игру. **4.** Ваш персонаж проснулся и понял, что у него тотальная амнезия (забыл про себя всё нахер), потому приходится изучать всё вокруг себя — вот вам и сюжетный квест. **5.** Старался для своих, дабы выполнить трудное задание, но после выполнения ваши сослуживцы оказались законченными пидорасами и бросают вашего персонажа с тяжёлыми травмами на верную гибель, потому как он теперь для них ненужное говно (потом окажется, что вы их смешаете с говном, а они занимались расточительством ценных кадров). Только вот вы остаётесь чудом живым, потому остаётся осваиваться во враждебном мире и проходить игру ради фееричной мести, где финальный босс окажется той мразью, кто и приказал такое сделать; как вариант, окажется, что он вёл двойную игру, где вы были разменной монетой...
- Если откинуть сюжет и постановку, 95% квестов сводятся к «убей двадцать медведей» / «принеси двадцать медвежьих задниц» / «повзаимодействуй с объектом X в медвежьей берлоге» / «найди в соседнем городе медведя и скажи, что ты от меня, он тебе скажет, что дальше». Особенно весело, когда задание требует снять с медведей двадцать жоп, но у половины медведей их нет! Вообще! Обычно разработчики оправдываются тем, что задница могла быть порвана в бою, но когда квестодатель не требует двадцать идеальных цельных жоп (он не собирается их есть, делать **что-то** с ними или из них, он просто хочет доказательство убийства двадцати медведей, бдждад), такие пассажи не прокатывают.

## Мир и NPC

- Крайне важна дифференциация некоторых сообществ по стилю одежды, даже если события происходят в условиях, когда шмотки почти на вес золота и в данных кланах все давно знают друг друга в лицо. Чтобы пройти на враждебную территорию, достаточно просто переодеться в униформу данного сообщества, после чего можно **спокойно разговаривать** хоть с их лидером. Однако стоит вам переодеться членом враждебного клана, как тут же все силы будут брошены на ваше уничтожение, даже при зашкаливающем уровне любви к вашему персонажу, **как будто вам нельзя полезную одежду носить** или перекрасить её в конце концов. Для таких кланов нет парламентёров и перемирий, а с врагом отменяются любые договоры и согласования.
- Кланов, сообществ, братства, союзы и прочие объединения по какому-либо признаку в играх с открытым миром вы можете менять как перчатки, а то и **добровольно-принудительно** вступать в них, когда сюжет игры того требует. Для вступления в «семью» вам дадут «неважное» задание, чтобы вас проверить, а потом задания от них будут с каждым разом всё серьёзнее, после чего их главнюки убедятся, что вы не являетесь подсадным ментом или шпионом другого клана, хотя именно так таковые внедряются [IRL](#).
- Наличие разных рас как набора стереотипов и клише. Расы могут быть названы по-разному и выглядеть по-разному, но суть общая. Эльфы — бобро, просвещенность, сильность духом и слабость телом; Орки — осло, тупость, небесических размеров бицуха и яростное желание нагибать; Гномы —

ЕРЖ, ремесло и крутая снаряга; Бандиты — бичи, изгои, криминал и так далее.

- Обязательный монстрятник — **крысы**, скелеты, летучие мыши, волки, **медведи**, **зомби**, некроманты, **драконы**, крестьяне, пауки, что-то крылатое, какая-то НЭХ и т. д. Опционально демоны (много рогов, копыт, красного цвета и **суккубы** на подтанцовках), **вампиры** (отхил за счет урона, плюсы к атаке ночью, стелс), орки (зеленая шкура, шаманы и большие топоры), **оборотни** (иммун к обычному оружию, бешеный реген). До 99% монстрятника в игре могут укладываться в эти категории, потому что придумывать новых тварей (или хотя бы брать менее заезженных, например, нага, големов, кицунэ, фениксов, и так далее) разработке зачастую лень.
  - Особенно любят крыс. Мало какая ролевая игра обходится без уничтожения крыс в подземном помещении (подвал, погреб, темница, шахта, пещера и т. д.). В одних играх ваш персонаж может напороться на крыс в начале своего пути, что заставит пробиваться через них, а в других перебить крыс может быть просто одним из квестов. Как вариант, вместо крыс могут быть другие животные, похожие на грызунов.

## Кач, расы и классы

- Система начисления опыта и прокачки, которая позволяет научиться варить зелья или чинить лазерные принтеры, попросту бегая и хуяря врагов дубиной по еблу. Казалось бы, есть исключения вроде **Skyrim** или **Oblivion**, но и там при поднятии уровня можно повысить навыки, какие у вас оставались совершенно без использования. И всё же культовой игре **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** будет плевать, сколько мобов вы завалили, а уровни с повышением навыков можно получить исключительно полностью выполненными заданиями. Однако в конце концов вышла игра **Kingdom Come: Deliverance**, где навыки могут повышаться исключительно при их использовании, но и там игра ведёт вас за ручку по сюжетной ветке, потому вам предопределено то, что вы будете повышать с небольшими вариантами.
  - Как вариант, какой-нибудь навык можно повысить, прочитав письменный источник по этой теме (книгу, свиток, журнал). Думали, для повышения навыка **IRL** кроме знаний нужны наработка и опыт в данном деле? В RPG прочитал = запомнил, а значит этот навык у тебя улучшился однозначно.
- Стандартность игровых классов — танк Воин/Барвар/Боец/Паладин, тихушник Вор/Ассасин/Разведчик и магичко Маг/Друид/Чернокнижник/Шаман/Тысячи их (Лучник/Снайпер, как правило, является подвидом третьей группы и отличается от них только типом наносимого урона). Опционально могут быть смеси этих классов и разделения их на подгруппы (например, маги-кастеры и маги-бафферы), но набор обычно стандартен, и даже названия классов одни и те же в большинстве игр!
- Стандартная магия, кочующая из игры в игру еще со времен первого **Dungeons and Dragons**. Все, что требуется для ее наличия — это, собственно, хотя бы один волшебник в игре. Огонь — **фаерболы**, огромный взрывной дамаг по площадям. Холод — замедление и заморозка. **Молнии из рук**, включая пляшущую по цепочке. Свет — баффы и лечение **божественной благодатью**. Тьма — точечный урон по времени и призыв нехороших тварей (**Ктулху**, **Сотона**, иногда и то и другое одновременно). Природа — приходящие на помощь зверюшки, **яд** и лечение. Аркана — телепорты и **лучи добра**. Более сложная магия встречается редко и в основном представляет собой что-то среднее между перечисленными выше.

В целом, штампы данного жанра отлично высмеивает игра «Bard's Tale» (Похождения Барда) вроде тех, что одно из заданий — убить крупную крысу в подвале. Бард думал, что ему следует убить ту, какую он сам же и наколдовал именно для **ПРОФИТА**, но потом вылезла гигантская огнедышащая крыса. Будучи в гостях, Бард открывает сундук и забирает вещи, а на возражение повествователя говорит, что помогает людям избавиться от хлама. Входы в укрепленный замок и оборонительные рубежи открываются рычагом снаружи (с бардом соглашаются враги, что логичнее их ставить внутри), из убитого дикого волка лутом выпадают золотой кубок и моток ткани (потом игра соглашается, что такого быть не может и от убитых волков выпадают только шкуры), бард вдруг оказывается тем самым **избранным**, кому суждено спасти заточенную принцессу, тогда как избранным был просто вагон до него, каждое задание из разряда сходи-принеси локомотивом тянет дополнительные задания, потому как никто просто так нужную вещь не отдаёт (за исключением одного NPC, но и у него ту вещь отняли враги), доводя главгероя до белого каления. Ну и бард подкалывает врагов перед битвой, что не удивится, если ключи от комнат замка по сундукам в коридорах валяются (его заверяют, что никаких ключей нет и их правда нет). Данная игра имеет ряд прочих приколов, после которых в видеоигровые ролевухи трудно будет играть без смеха.

## Файтинги

- Наличие однотипных персонажей в самых разнообразных файтингах. Наиболее часто повторяющиеся типы: японская школьница, противостоящие друг другу американский и японские каратисты, ниндзя, боевой робот. Ну и куда же без клонов различных героев боевиков, особенно **Брюса Ли**. Женские персонажи файтингов на удивление более разнообразны за счёт **известных форм**, лад, ибо основной аудиторией являются гетеросексуальные мужчины. Особенно это касается японских игр.
- Плагиат боевых приёмов в разных играх разных компаний. Вместо того, чтобы придумывать боевую систему с нуля, ребята просто берут самые эффектные движения из файтингов прошлых поколений, дополняют парой огненных пучков и вуаля — новая «суперигра» готова! (сравните **Mortal Kombat 3** и **Tattoo Assassins**).
- Один и тот же сюжет у 50% существующих файтингов (крутой чувак проводит турнир не пойми, зачем) и ещё один у других 50% (похитил девушку главного героя).

- Притянутая за член собачий мотивация участия в турнирах у большинства представленных бойцов.
- Абсолютно все бойцы должны уметь наносить удар в прыжке и делать сальто, даже [500-килограммовый чёрт](#), который IRL и на пять сантиметров не подпрыгнет.
- 30-килограммовая школьница, роняющая в прогибе 200-килограммового рестлера. Классика.
- По окончании боя можно/нужно (лишнее вычеркнуть) добить противника каким-нибудь изощрённым способом (даже если это значит [напердеть ему в рот до полного охуевания](#)). Одни и те же способы убийства (зачастую невыполнимые с точки зрения физических кондиций бойцов, которые их осуществляют) кочуют из игры в игру вслед за клонами Брюса Ли и Ван Дамма.
- Одна и та же мотивация главзлодея (он же финальный босс) — или же полное её отсутствие («[Я просто хочу всех уничтожить!!!](#)»).

## См. также

- [Киноштамп](#)
- [Шутер про Вторую мировую](#)



### Игры

[1C 3dfx](#) [A challenger appears](#) [Action 52](#) [Aion](#) [Alignment](#) [All your base are belong to us](#)  
[Angry Birds](#) [Angry Video Game Nerd](#) [Another World](#) [Arcanum](#) [Assassin's Creed](#) [Baldur's Gate](#)  
[Barrens chat](#) [BASKA](#) [Battletoads](#) [Beat 'em up](#) [BioWare](#) [Bitches and whores](#) [Blizzard](#) [Blood](#)  
[Brick Game](#) [Bridget](#) [Carmageddon](#) [Chris-chan](#) [Civilization](#) [Combats.ru](#) [Command & Conquer](#)  
[Company of Heroes 2](#) [Contra](#) [Copyright](#) [Corovaneer Online](#) [Counter-Strike](#) [Crimsonland](#) [Crysis](#)  
[Daggerfall](#) [Dance Dance Revolution](#) [Dangerous Dave](#) [Dark Souls](#) [Dead Space](#) [Demonophobia](#)  
[Denuvo](#) [Deus Ex](#) [Diablo](#) [Did he drop any good loot?](#) [Digger](#) [Disciples](#)  
[Doki Doki Literature Club!](#) [Doom](#) [DOOM: Repercussions of Evil](#) [Dopefish](#) [DotA](#) [Dreamcast](#)  
[Duke Nukem 3D](#) [Dune 2](#) [Dungeon Keeper](#) [Dungeons and Dragons](#) [Dwarf Fortress](#) [Earthworm Jim](#)  
[Elasto Mania](#) [Elite](#) [EVE Online](#) [Everquest 2](#) [F-19](#) [Falcon Punch](#) [Fallout](#) [Fate/stay night](#)  
[Five Nights at Freddy's](#) [Flashback](#) [FPS](#) [GAME OVER](#) [Game.exe](#) [GameDev.ru](#) [GamerSuper](#)  
[Garry's Mod](#) [Giant Enemy Crab](#) [GoHa.Ru](#) [Gothic](#) [Granado Espada](#) [Grand Theft Auto](#)  
[Guilty Gear](#) [Guitar Hero](#) [Half-Life](#) [Half-life.ru](#) [Heroes of Might and Magic](#) [Hit-and-run](#) [Hitman](#)  
[HL Boom](#) [Homeworld](#) [I.M. Meen](#) [Ice-Pick Lodge](#) [IDDQD](#) [Immolate Improved!](#)  
[It's dangerous to go alone! Take this.](#) [Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katawa Shoujo](#)  
[Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)