

Hit-and-run — Lurkmore

Народ требует хлеба и зрелищ!



Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

«Нам, ребятам, не рожать — сунуть, вынуть, убежать.»

«Жизнь как птица — нагадит и улетит.»

Hit-and-run (варианты *hit and run*, *hit`n`run*, *shoot`n`scoot* вольный перевод с англ. рас. *ударил-убежал*, наш вариант — *настрал-и-удрал* или *сбил-и-смылся*, воен. *наскок-отход*) — изначально тактика герильеро, увековеченная **Че Геварой** в его воспоминаниях. Разумеется, она применялась испокон веков почти любой армией, имеющей легкие маневренные части и выступающей против менее маневренного противника, очень характерный пример — **монголо-татарские конные лучники**, однако прижившееся современное название — англоязычное. Является основной и единственной тактикой российских ногомячистов.

Используется в любых играх, где есть возможность ударить и убежать, использующая преимущества быстрых, маневренных (реже — **умеющих прятаться**) юнитов. Игрок, использующий эту тактику, атакует базу врага подвижными отрядами, убивая **слабых** и **малочисленных** юнитов и отступая перед крупными силами. Также часто используется для уничтожения центров снабжения и добычи ресурсов, а также юнитов, которые не могут защититься от данного конкретного способа атаки (например, атака рукопашниками на артиллерию, которая не может стрелять в упор, или авиацией по танкам без средств ПВО). Цель тактики — истощить ресурсы врага и выиграть время для апгрейда или подготовки раша и, в конечном итоге, задавить количеством или качеством.

Формально хит-н-раном считается только та тактика, при которой нападающий успевает съехать без потерь либо понеся незначительный ущерб (по сравнению с уроном врагу). Сброс десанта самоубийц, либо уничтожение цели невзирая на средства, хит-н-раном не является.

Примеры ИРЛ

- В былинные времена тактикой *Hit-and-run* умело пользовались монголо-татары и прочие кочевники, а также всякие владельцы конницы или колесниц — пикты, нумидийцы etc.
 - При наличии апгрейдуемой колесницы или качественно прокачанного навыка стрельбы из лука (упражняясь по всяким тупым, но голодным шакалам, например) можно также было отстреливаться от быстро реагирующих преследователей.
- Как в былинные, так и в просвещенные времена *hit-and-run* практиковали **пираты** всех мастей. Наиболее известен своими удачными НИТами и эпичным кругосветным RUNом сэр Френсис Дрейк.
- В Бородинской битве *hit-and-run* сыграл чуть ли не решающее значение, когда тыловой рейд русской конницы **сорвал критическую атаку** лягушатников и дал время залатать дыры в обороне. Алсо командиры конного отряда получили чуть меньше, чем ничего + бонусных пиздюлей от Кутузова (не взяли с собой легкую артиллерию).
 - Да и после Бородина, когда русские Иваны гнали всяких мясью до канадской границы, *hit-and-run* активно использовался все той же конницей — налететь ночью, дать пиздюлей отступающим войскам и смыццо в лагерь. Неудивительно, что лягушатники плохо высыпались.
- Тактику *hit-and-run* применяли финские пилоты во время Зимней войны 1939—1940 гг. Все дело в том, что Советы повыпиливали изрядно финских машин. Поэтому финские пилоты предпочитали внезапные атаки на советские истребители и, вне зависимости от исхода стычки, исчезали **нахуй**.
- Те же финны во время Зимней войны 1939—1940 гг. всю применяли данную тактику, набигая на передвигавшиеся по дорогам и растянувшиеся на километры колонны советских войск.
- Зимой 41-го года, по снегу танки **T-34** использовали классический *hit-and-run*, тактика разработана **Генералом Морозом**. За счёт того, что траки 34-ки прекрасно ходили по снегу, в то время как немецкая техника закапывалась, группа танков из лесочка расстреливала колонны немецкой техники



Американский убивец танков **M18 Hellcat** — брони нет, пушка не всегда пробивала в лоб **Тигры** даже подкалиберными снарядами, зато **80 км/ч**.

- и быстро сваливала.
- Впрочем, ещё до войны для этого были построены [автострадные танки](#), Т-34 оказался просто в разы дешевле.
 - Летом 1942, пытаясь остановить продвижение дойче зольдатен к Волге, наши использовали эту тактику с фейловым результатом. Фейл был в том, что убежать можно было относительно небольшим отрядом, а относительно небольшой отряд, во-первых, быстро выпиливался немцами, во-вторых, не мог нанести существенного урона. После нескольких фейлов подряд от такой тактики отказались.
 - Во времена всё той же Второй Мировой активно использовалась лётчиками-истребителями многих стран. Собственно, была единственно-успешной тактикой для тяжелых самолетов-истребителей, обладавших высокой скоростью и мощным вооружением, но хреновой маневренностью (см Messerschmitt Bf-110, FW-190, Ta-152, Пе-3, Lockheed P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt). Впрочем, при определенных условиях (преимущество в высоте и достаточная скорость) и пилоты легких машин этим приемом не гнушались. Boom-zoom — истинно союзническое её название. В [Корее](#) и [Вьетнаме](#) применялась [нашими лётчиками](#) повсеместно, только в Корее они набигали сверху, а во Вьетнаме — снизу. Также, пытались набижать на [жидов](#), но те сами оказались не дураки, fail.
 - Сами жида [утром 5 июня 1967 ну очень успешно](#) применили эту тактику против египетских аэродромов. А чуть попозже (но в тот же день) таким же макаром разгромили ВВС Сирии и Иордании.
 - Тачанка, ось таинственной и лукавой стратегии [Нестора Махно](#), упразднившего пехоту, артиллерию и даже конницу; и взамен этих неуклюжих громад привинтивший к конным бричкам триста пулеметов. Спереди у тачанки надпись «Хуй уйдешь», сзади — «Хуй догонишь». ГТХ — максималка в 20 км/ч, овер 900 патронов 7.62x54R. Моторизованный вариант тачанки (тяжелый грузовик с пулеметами) активно использовался во время ирландской войны за независимость и последовавшей за ней гражданской, состоявших из hit-and-run'a чуть менее чем полностью. В различных вариантах используется и по сей день всяческими повстанцами и недоармиями стран третьего мира.
 - Недурственно и почти повсеместно доставляли море попогоди доблестным советским воинам-интернационалистам сей тактикой афганские расовые духи.
 - Мастерами жанра на просторах 1/8 части суши можно по праву считать чеченских расовых [нохчей](#). Ибо обе чеченские войны были полны этим вашим hit & run-ом чуть больше, чем наполовину.
 - Православная лапта и прочие мягкомячи и трудномячи состоят из «Отбей и Беги» чуть менее, чем целиком. Бейсбол, ВНЕЗАПНО, тоже.
 - В настоящее время активно практикуется различными партизанами, диверсантами и [борцами за независимость](#) (не путать с [террористами!](#)).
 - Тактикой *Hit-and-run* пользуются чуть более, чем все [куны](#) по отношению к малоценным для них [тян](#).
 - Различное хулиганье, отличное от [гопников](#). Например, [бонхеды](#), антифа, футбольные [фанаты](#) (кроме случаев «Fair Play'a»).
 - Алсо, гопники используют данный метод в основном «на деле» — вырвать сумку, телефон, барсетку и убежать. А вот итальянские продвинутые гопники для hit'n'run против туристов-пешеходов используют мотоциклы. В Китае это тоже распространено: на ходу срезается ножом лямка и выхватывается сумка.
 - Сепаратисты же!

Примеры игр

- **Starcraft** — идеально выполняется у зергов с использованием [зерглингов](#) из-за их скорости и (позднее) возможности закапываться, и муталисков (также обладающих нехилой скоростью, а главное — их можно собрать в стек). Так же у протоссов — при помощи темных храмовников, которые [невидимы](#) для обычных юнитов и наносят неиллюзорный урон, пока противник подгоняет кого-нибудь с детектором невидимости. У терран — набегание на рабов парой вультур (быстро ездят, могут долго гонять зерглингов по их же базе, пока гидры или муты не вылупятся). Во второй части — риперы (Reaper). Имеют реактивные ранцы, позволяющие им быстро передвигаться и преодолевать неровности рельефа, причем в английской озвучке при отправлении в бой они дословно озвучивают название данной тактики.
- **Warcraft 3** — Один из главных компонентов умения хорошо играть. Закон хорошей армии в варкрафт 3 — это прежде всего мобильность и наглость, поэтому на тактике хит-энд-ран строятся все битвы в 90% случаев. Зачастую даже генеральные сражения играют хит-н-раном вокруг небольшого участка местности, камня с двумя деревьями, или, скажем, таверны. Поэтому возможности для него имеют абсолютно все армии, и обычно, стратегии, построенные на этой тактике оказываются более выигрышными.
- **C&C** — любимая тактика Nod. В CnC3 — вообще используется чуть ли не в половине сетевых боев вне зависимости от стороны, благо KW набор позволяет. В C&C: Generals — любимая тактика GLA. Джип с пулеметом даже сам прямым текстом говорит об этом на приказ о движении. В какой то степени можно отнести и авиационного Грейнджера — прилетел, намусорил, улетел... Ну и, конечно же, любимая тактика США — хаммер с ракетчиками + Search and destroy. В Red Alert 2 и Red Alert 3 у Альянса имеются самолеты-штурмовики, использующие эту же тактику
- **Team Fortress 2** — любимая тактика скаута. Прибежал, убил медика и убежал, с «Неумолимой силой» (в оригинале Force-a-Nature) игра превращается в hit-and-run на 100%. Шпионом так же применяется похожая тактика «незаметно подошел, тихо сунул и ушел» благодаря его способности выпиливать противника одним ударом бабочкой в спину, а также невидимости и смене обличий.
- **Unreal Tournament 2003/2004** — не совсем тактика, но [кошерный](#) бонус. Дается при [внезапном](#)

переезде пешего супостата тяжелым (или не очень) **шушпанцером**, о чем громогласно **зайвлялет** невидимый комментатор. При наезде одного шушпанцера на другой — дается **Fender Bender!** А если же приземлить шушпанцер на незадачливого фрага, то прозвучит **Pan Cake!**

- **EVE Online** — тактика соло-пилотов против хоумдефенсов клайм-систем. Суть в кайте основной массы флота, которая с нужной дистанции за секунду вскроет тебе кабину овердпсом и отстрелу самых юрких. Чаще всего от нее погибают криворукие фрегаты, диктора и перехватчики. Как только подобная посуда (намного более мелкая и быстрая, чем дпс-мобили) улетает достаточно далеко от своих друзей, преследуемый флотом соло-пипер закладывает резкий разворот на 180 градусов и въезжает к ней в атак-рейндж. 95% пилотов не успевают в резкий поворот от цели. Лок, поинт, расстрел, снова кайт. Рекомендуются повторять до уничтожения всех подходящих целей, после чего свалить в варп.
- **Warhammer** — используется эльдарами и темными эльдарками из-за их запредельной хрупкости. Вполне могут взять и уебать, но и сами долго не держатся, поэтому сразу отступают. Иногда используется Тау, хотя последние более полагаются на точность и огневую мощь их оружия и бегают, в основном, от злых рукопашников. Ну и поддехать маскбронею или скиммерами и насовать артиллерии врага — излюбленная тактика многих командиров.
- **RPG** — В любой рпг является тактикой разного рода воров и лучников, способных делать ноги быстрее медлительных **людей-консервов**. А в **Skyforge** есть класс, целиком основанный на сей тактике — **Мастер Теней**, у которого любой, даже самый мелкий скилл — Hit & Run в чистом виде. К слову, эту тактику любят ещё Кинетики и Криоманты (первые — за невъротепенные крыты с правильно скастованной уберпачки «Базовый удар» — 8 раз, ибо стаки + «Волна энергии» — 3-й уровень зарядки, ибо стан + «Взрыв эфира», ибо MASSIVE CRITICAL DAMAGE; вторые — из-за своей ватности и мощного урона с двух базовых ударов (без отката), что доставляет)
- **RTS** — Практически в любой ртс можно слабым, но быстрым юнитом атаковать врага и сбежать до выпиливания, причем сделать это так, чтобы вражина пылая праведным гневом и не видя дороги, ломанулся за вами при этом попадая в вашу же хитроумную ловушку. **PROFIT!!!**
- **Master of Orion 2** — есть возможность вывалиться всем флотом около планеты с мощной планетарной обороной и решительно выпустить как можно больше ракет, если ваши ракеты долетят до врага быстрее, чем его до вас, — можно свалить обратно в спасительный гипер, из-за чего все слоупочные ракеты и перехватчики с планеты лососят тунца. Стационарная же оборона типа орбитальных станций в гипер удрать не может и выгребают по полной. Смыть, повторить до готовности.
- **Age of Empires 2** — вся игра построена на осторожности, в ожидании полного пиздеца от соперника.
- **Heroes of Might and Magic** — герой, почти не имеющий армии, но знающий мощное ударное заклинание, нападает на врага, превосходящего его по силе, бьет один раз спеллом и смывается.
- **Heroes of Might and Magic III** — доступен жесткий вариант хит-н-рана, если вражеский герой не добежит до замка буквально пару шагов, а обороняющийся в замке герой имеет мощное заклинание, то он может успеть наблизать-скастовать-умереть-выкупиться в таверне, предварительно оставив основную армию в гарнизоне, раз пять, проредив ряды армии соперника до такой степени, что о штурме замка можно будет забыть.
- **Heroes of Might and Magic IV** — 1. Варварский вариант: герой с прокачанной защитой и рукопашным боем/стрельбой нападает в одиночку на врага (выпив зелье бессмертия, если есть), выпиливает сколько может и смывается. 2. Магический вариант (дисбалансный, был быстро порезан одним из патчей): герой, обученный магии Порядка, нападает на врага, быстро бьет его и с помощью спелла «Врата Города» смывается с поля боя вместе со всей своей армией.
- **The Simpsons: Hit&Run** — Симпсоны: Ударь и Беги. Название какбэ уже символизирует.
- **Казак** — Несколько видов легкой кавалерии отлично подходят для этой тактики. Лавина казаков набегает на шахты и неприкрытые строения супостата и взрывает их к ебням. Ну или как вариант, выпиливает под корень всех колхозников, добывающих ресурсы и собирающих урожай. Особенно удачны 30 наёмных гренадёров, сносящих любое здание не дольше 5 секунд. К моменту, когда основные силы противника добираются до своих пенатов — им остаётся только срать кирпичами и подсчитывать убытки.
- **Total War** — тактика примерно такая же как в казаках. Собирается толпа конных стрелков или **конных арбалетчиков** и отправляется погрызть армию из тяжелой нестрелковой пехоты. По мере расхода стрел отряды посылаются в отступ. Плюс: к своей цели армия противника подходит ослабленной, ибо подкрепления на чужой земле взять неоткуда. Минус: такой хит-энд-ран движок игры засчитывает игроку как поражение (ибо на поле боя осталось, хоть и потрепанное, вражье войско), со всеми вытекающими последствиями. Если набрать гоплитов и забыть про конницу, то гоплиты легко выпиливаются стреляющими всадниками, использующими сабж. **Искусственный идиот** эту тактику проводит вполне неплохо. При этом наличие в армии противника трех-четырех отрядов лучников делает эту тактику бесполезной. Отряд лучников убирает отряд конных стрелков (за редким исключением) с трех-четырех залпов.
- **Любой шутер** — если в комнате слишком много врагов — выскакиваем, убиваем одного из дробовика, прячемся, особенно хорошо эта тактика зарекомендовала себя в У. Ж. О. Се.
- **Battle arena — игры** — (Dota, LoL, HoN) — до 20-й-30-й минуты вся игра сводится к перекидыванию заклинаний/дистанционных ударов с переменным успехом, алсо кинул спелл@сделал ноги — тактика, именуемая кайтом или кайтингом.
- **Ил-2** — лучший способ наколотить фрагов в онлайн. Прячешься в облаках — выныриваешь — валишь супостата-ускакиваешь обратно, покуда он соображает что это было и почему он падает.
- **War Thunder** — См. Ил-2. Ввиду менее продвинутой аудитории в облаках можно не прятаться,

достаточно держаться на пару-тройку километров выше основной массы игроков. Подавляющее большинство так высоко не смотрят, а девять из десяти тех, кто посмотрит, рванут к хитрому бумзумеру кратчайшим путем — максимально вверх. Что обычно заканчивается «подвешиванием» такого наблюдательного персонажа, то есть любитель побыть сверху тоже уходит ввысь, а пытавшийся атаковать снизу теряет энергию и способность продолжать набор высоты раньше, чем дотянется до летающего по верхам. С предсказуемым результатом.

- **Мирные цистерны** — характерная тактика средних танков (особенно американских) и всех французских машин с автоматом заряжания. Ну и конечно же M18 Hellcat и его прототип T67 — всё как в реале!
- **Копрокубы** — от [зеленых шипящих взрывающихся хуев](#) не получить пиздюлей можно только таким способом. А вороватые пародии на [Slendermana](#), умеющие телепортироваться на большие расстояния, и сами могут потрепать нервы этой тактикой.
- **Overwatch** — сабж используется фланкерами (Гендзи, Трейсер, Сомбра и т.д.) и мобильными танками (Винстон, Дива, Гомяк). Мета «Dive», доминировавшая в игре до ввода Брыхитты, была по сути Hit'n'Run-ом в чистом виде.

Алсо

- В [забугорье](#), в полицейских отчетах (и как следствие в американском сленге) «hit and run» обозначается водитель, скрывшийся с места ДТП (как наезда на пешехода, так и удара другой машины). [Пруфлинк](#)
- Была такая тактика (вернее её отсутствие) в советско-российском ногомяче. Называлась «Бей-беги» (дословный перевод hit and run).
- В том же Пиндостане, многие [жители Гетто](#) используют термин «hit and run» как синоним секса «по-быстрому» (факнулись и разбежались)
- В онлайн-покере, при игре Heads Up (дуэли) Hit-and-run'ом называют поспешное сваливание со стола после первого же удвоения своего стэка об соперника (или просто после выигрывания у него сотен денег), а ля спер — доволен, счастлив и убежал. [Пруфлинк](#).
- На зарубежных торрент-трекерах «hit and run» — это когда только что скачавший раздачу товарищ сразу же удаляет её из клиента, не делясь с другими. Таких людей, что и неудивительно, очень не любят.
- Песни с таким названием есть в наличии у Kim Carnes и девчачьей хэви-метал банды Girlschool. У последних так ещё и второй альбом назывался.
- Основная тактика черного отряда из одноименной серии книг Глена Кука — весьма доставляли описанные там ее вариации.
- У певицы Ланы Дель Рей есть доставляющая песня «Hit and run».
- Существует лиричная песенка Sia — Kill And Run
- У олдовой группы Def Leppard также присутствует песенка «Another hit and run».
- Алсо, Hit-and-run — название одной из свежих (2012) [гипотез ударного происхождения Луны](#), согласно которой ядро набижавшей на матушку-нашу Землю Тейи не было сохавано Землёй, а, срикошетив, съебалось в неизвестном направлении, что разрешает некоторые траблы более старой общепринятой версии.

См. также

- [Корованы](#)
- [Рейд](#)
- [Взять и уебать](#)



Война

28 героев-панфиловцев 9 мая Duck and Cover FUBAR Hit-and-run The Beatles Waffen-SS
Zerg rush Александр Македонский Александр Невский Александр Суворов
Англо-бурская война Арабо-израильские войны Арабская весна Арктические конвои Армия
Афганская война Батка Махно Блокада Ленинграда Бомбардировка Дрездена Братание
Бронзовый солдат Бросок на Приштину Вагнер Вежливые люди Векослав Лубурич
Великая Отечественная война Ветеран Куликовской битвы Викинги Военная операция в Сирии
Война в Южной Осетии Война миров Война правок Война пятницы тринадцатого
Выкинь Васю на мороз Вьетнамская война Гай Марий Галльское нашествие на Рим
Геленджикская война Генерал Мороз Геноцид в Руанде Георгиевская ленточка Гитлер
Гражданская война в России Гражданская война в Сирии Гражданская война в США
Децимация Диванные войска Жанна д'Арк Жуков Заговор генералов Зоя Космодемьянская
Имдинская война Иностраннный легион Информационная война Ирано-иракская война
Карабах Конфликт в Лонбассе Корейская война Котёл Крестовые походы

Крылатая демократия Крымская война Лётчик Ли Си Цын Ленд-лиз
Маленькая победоносная война Марвин Химейер Муаммар Каддафи Мюнхенский сговор
Наёмник Наполеон НАТО Обезьяна с гранатой Отечественная война 1812 года Пётр I
Пакт Молотова-Риббентропа Партизаны Парфянский поход Красса Первая мировая война
Пиррова победа План Даллеса Победа вопреки Политика Политрук Поручик Ржевский
Приковать к пулемёту Пунические войны Пушечное мясо Раптор Русско-японская война
Рыцарь Саддам Хусейн Самурай Сергей Шойгу Снайпер Советско-финская война
Советско-японские войны Солдаты Сулла Третья мировая война



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

[en.w:Hit-and-run tactics](#)