

# Шутер про Вторую Мировую — Lurkmore

**Шутер про Вторую мировую** (амер. *WWII FPS*, далее *ШпВМ*) — расово пиндосский или польский подвид шутера, действие которого разворачивается во время **Второй мировой войны**. Главным отличием этого жанра от нормальных игр является целый набор тупейших штампов, переходящих из одной игры в другую, одинаковый набор локаций (в основном, Нормандия), **зергообразное** поведение врагов — **фошыстов** и целая тонна отвратительного блевотного американского **поцреотизма** в самой его низкой и убогой форме. Самые известные серии игр на данную тему — Medal of Honor и Call of Duty. Важно отметить, что **не все шутеры про Вторую Мировую являются ШпВМ**.

First Person World War II

Так он выглядит IRL

## Характеристики жанра

Наличие их всех не обязательно, но типичный ШпВМ включает большинство.

- Главный герой — простой американский (английский, реже русский, хотя бывает, например, француз) парень, защитник родины. У него есть определенное имя, возможно, реальное, взятое из каких-то архивов. Так же является богом войны, который умеет стрелять из всех видов оружия и управлять любым видом танка — как своим, так и противника. В редких случаях превосходно летает на самолёте.
- Главного героя окружают различные дружественные солдаты. Они бегают, суетятся, стреляют мимо, мешаются под ногами и указывают, что нужно делать. Для разнообразия они иногда собираются в кучку, быстро обсуждают **мудрый план** атаки и в результате дружно отправляются в лобовую. У каждого солдата есть имя.
- Как правило, ваш отряд из 10 человек, врагов — несколько батальонов.
- Абсолютно всех врагов в миссиях убивает игрок. В среднем за всю игру он уничтожает несколько пехотных дивизий и пару танковых. Но если быстро-быстро добежать до следующего чекпойнта — все враги за спиной умрут от рук товарищей практически мгновенно.
- Местные враги — **фошысты** или японцы. Они **с диким акцентом** громко ругаются по-немецки (или, соответственно, по-японски), чтобы их приближение было слышно за километр. Непрерывно **набигают огромными толпами**, стреляют мимо и дохнут как мухи. Если играть на уровне сложности «Ветеран» (а в любом ШпВМ самый высокий уровень сложности обязательно называется «Ветеран»), тогда ЕДИНСТВЕННОЙ целью ВСЕХ врагов станет тушка главного героя. В среднем на одного американского или английского солдата приходится по 50—100 убитых немецких солдат. С русскими, обычно, сложнее. В начале кампании показывают тысячи убитых русских, а впоследствии всё как раньше — 50—100 убитых немцев на одного убитого русского (**и даже больше**, ибо в русских кампаниях количество врагов на 1 кв. м. карты гораздо больше чем в американской).
- Все немецкие солдаты в обязательном порядке вооружены пистолетом-пулемётом MP-40 либо карабином Маузер 98к.
- Часть первого уровня главгерой, как правило, вынужден проходить с неимоверно говенной **винтовкой** или даже просто с **пистолетом** (а если совсем по жести, то с **НОЖОМ**). Примерно в середине уровня наш бравый звездный десантник может разжиться всё тем же MP-40 злодейски убитого немчика или говенной винтовкой с япончика.
- Ах да, гранаты. Обычно 1-3 гранаты обнаруживаются у героя сразу (даже если он только что сбежал в одних трусах из немецкого/японского плена) или находятся в полуметре от стартовой точки первого уровня. Гранаты по ходу игры обычно нахрен не нужны (за исключением тех, **простигосподи, сценарных поворотов**, где их использование обязательно), так как наш **жопорукий вояка** кидает их по умопомрачительной траектории, а мощность гранаты делает её опасной разве что для уже агонизирующих противников, которые через пару секунд **отъедут** и самостоятельно.
- Фошисты, как правило, нападают **ВНЕЗАПНО**, но это не даёт им никакого тактического преимущества.
- Генералы, корни зла в локальных масштабах, которых на протяжении одной-двух миссий надо будет смешивать с фекалиями, в **95%** случаев обитают в замках, **название которых оканчивается на «штайн»** и в которых находятся тысячи рыцарских доспехов и прочих высеров искусства, отобранных у местных **хомячков**, попавших под радиус поражения. Драматические сцены в рапиде, в которых при процессе **обработки** тиммейтами генерала последний выхватывает откуда-то из анналов своей униформы православный парабеллум и выпиливает одного из соратников, приветствуются.
- Коровы. Если есть миссия, где нужно пройти по полю — на этом поле обязательно должны валяться



Любая провальная военная операция в играх легко превращается в героическую



Храбрые русские солдаты готовятся умереть за комиссара. Да, погоны на мундирах РККА появились лишь в 1943 году, при обороне Сталинграда их быть никак не могло

дохлые коровы, за которыми главному герою можно спрятаться. Пошло, видимо, из «Спасти рядового Райана» (лётка за дохлой коровой, боец-новичок наблюдает за штурмом немецкой пулеметной точки).

- В каждом ШпВМ обязательно, хотя бы в одной миссии, игроку разрешают пострелять из пулемета. В каноничном исполнении это, как правило, расовый фашистский MG-42 (независимо от места и года событий), намертво прибитый к бункеру (джипу, балкону, земле, etc) и имеющий бесконечные патроны. В запущенных случаях он никогда не перегревается и не перезаряжается. Снять пулемет и пострелять когда захочется нельзя. Характерно то, что как только игрок пристраивается к пулемету, ВНЕЗАПНО посреди поля прямо из-за угла появляется орда набегающих врагов, которых надо отстреливать, пока сценарий не переключится дальше. Что характерно, враги на пулемет должного внимания не обращают и дохнут прямо-таки с удивительным упорством.
- После штурма какого-нибудь туалета очередного Мухосранска вам придется отбивать атаку с воздуха. Обычно это сопровождается громкими воплями напарников о штурмовиках, после чего игрока силком привязывают к случайно оказавшейся поблизости зенитке, при помощи которой он по очереди выпиливает все вражеские самолеты. Обычно все они летят прямо на зенитку и это добавляет реализма.
- Между миссиями вставлены патриотические чёрно-белые ролики времен войны IRL.
- Обязательный элемент — унылая драматичная музыка. Единственным исключением являются ранние игры серии МоН, к ним музыку писал сам Майкл Джакино, в наше время выбившийся в люди и пишущий музыку к Lost и Star Trek композер (поздние игры тоже, просто потому, что использовали ту же музыку без особых изменений). После его ухода в ШпВМ начинается эпоха лютого УГ.
- Практически полное отсутствие не только взаимодействия разных родов войск, но и самих родов, отличных от того, к которому приписан ГГ. Танки идут в бой без поддержки артиллерии в 80% случаев, авиации — в 99% случаев. ВМФ если и существует, то исключительно в виде силуэта корабля на горизонте: вести обстрел или высаживать десант — дело не царское. Транспорт зачастую тоже отсутствует как класс — ни одного захудалого БТР/грузовика на всю обозримую линию фронта, а имеющиеся в большом количестве немецкие «Опели Блиц» присутствуют только в роли декораций. Солдаты же, видать, сами пришли, пешком, из Вашингтона. Впрочем, в играх последнего эшелона есть другая разновидность — привязанный к пулемету игрок едет в машине, управляемой ботом (читай — едет по прямой) и отстреливает орды врагов. Алсо, в Battlefield 1942 на технике так можно было свободно ездить.
- Иногда можно покататься на танчиках. Снаряды бесконечные, есть хелсбар, главгерой водит, он же заряжает и стреляет, управляя WASD.
- У вражеских пехотов почти всегда отсутствует система повреждений, а иногда и кровь как таковая (в последнее время создатели ВНЕЗАПНО одумались и начали подавать в своих играх тысячи неиллюзорных джибзов, см. Call of Duty: World at War и Brothers in Arms: Hell's Highway).
- Русские в ШпВМ встречаются редко, но иногда всё же случается. Как правило, это либо меткие снайперы и снайперши, либо пушечное мясо без оружия, которым в спину стреляют отряды НКВД, либо озверевшие от жажды мести сволочи (см. Call of Duty: World at War).
- Сюжет в ШпВМ бывает двух типов:
  1. Главный герой тренируется у себя на базе со своими братьями, потом отправляется на войну, побеждает несколько дивизий в одном месте, побеждает ещё несколько в другом месте, побеждает всех в третьем месте, потом побеждает ну очень огромную кучу фашистов, героически защищается от вражеской контратаки и получает порцию отборной патриотины в виде финального ролика.
  2. Главный герой воюет, уже почти почти побеждает самого Гитлера, но ВНЕЗАПНО теряет сознание и как будто бы драматично умирает. Потом он вспоминает, как он тренировался у себя на базе, как громил немцев на всём земном шаре (в Нормандии и на Тихом океане), затем он просыпается и с новыми силами добивает оставшийся вражеский батальон. А дальше — ну вы понели.
- Самая главная проблема сюжета в том, что он какбе намекает, что он есть, и постоянно пытается драматизировать над теми деревянными уродцами, которые иногда умирают. Всё это мгновенно вызывает рвотные позывы<sup>[1]</sup>.
- Наиболее батхертными для поцреотов является игра или миссия, где описываются бои на советско-германском фронте. Русские солдаты с лицами обдолбанных торчков и имбецилов из местного диспансера, бросающиеся в бой с криком «За Сталина!» и при каждом удобном случае поливающие грязью свою родину, через каждые 15-20 секунд употребляя слово «блеать» или аналогичное — такую мерзость без рвотных рефлексов может выдержать только всеядная школотка.
- Если действие миссии происходит в городе или деревушке, вы не встретите ни одного гражданского. Ни живого, ни мертвого. Даже если события развиваются в Берлине в мае 45-го, когда в реале по городу бегали толпы гражданских немцев.
- Управляемый игроком персонаж всегда молчит. Максимум, может засопеть во время ранения.
- Как и в случае с пулемётом, если в миссии есть фаустпатрон, готовьтесь сжечь n-ое кол-во танковых дивизий.
- И чисто геймплейный штамп. Хэлсбар представляет собой компас, указывающий стрелкой на цель в текущий момент, вокруг которого есть полоска жизни, и с уменьшением hp полоска будет уменьшаться и превращаться из зелёной в красную. Пошло, опять же, из первого МоН. В более новых играх всё более плохо — регенерация и кровавая пелена на экране.
- Также примечательно, что ГГ убивает over9000 врагов, взрывает сотни танков и самолётов, но при этом в 95% случаев его звание не повышается.

## Типичные штампы

Как и любое творение на тему пиндостанской [поцреотни](#), [штампы заштампованы](#) хуже некуда. Несколько ярчайших примеров:

- Игрок вынужден прикрывать напарника, который открывает дверь на следующий уровень/чинит танк/закладывает взрывчатку/чинит оборванную линию связи/таскает раненых из-под огня. За это время игрок в одиночку должен отбить где-то [100500](#) пехотинцев и несколько танковых дивизий. Дверь открывается/танк чинится (и далее по тексту) ровно тогда, когда будет убит последний вражеский пехотинец и сожжен последний атаковавший танк.
- Игрок с напарниками застряли в ловушке и вынуждены отстреливаться от бесконечно респаунящихся со всех сторон врагов и танковых дивизий. На 0/001 от последнего очка здоровья прибывает подкрепление и убивает всех врагов. В особо трэшевых ситуациях до прибытия подкрепления тикает таймер.
- Игрок должен перепрыгнуть через пропасть вслед за напарником, но не долетает. В последний момент напарник его ловит за руку. В приторно-аркадных ШпВМ типа Call of Duty для успешного прохождения может понадобиться драть определённую клавишу или кнопку мыши с частотой [9000](#) нажатий в секунду. В нестандартных случаях на висящем игроке повисает ещё кто-нибудь.
- Игрок почти добегают до двери-выхода как [ВНЕЗАПНО](#) всё к ебням взрывается перед носом. Игрок, конечно же, не умирает, а миссия продлевается ещё на столько же, сколько уже была.
- Союзники (они же «болванчики», они же «деревянные буратино», они же «Продвинутый Искусственный Интеллект™») либо бессмертные, и при этом поразительно бесполезные, либо мрут как мухи, но при этом успевают прихватить с собой нескольких неприятелей. Помогает это слабо, так как врагов примерно в 100500 раз больше, чем доблестных «товарищей по оружию».
- Игрок с напарниками врываются в комнату с Главным Злодеем, Главный Злодей хватает какого-то лоха как живой щит, время замедляется, и пока напарники ковыряются в носу, игрок должен единственным метким выстрелом попасть Главному Злодею в бошку, не попав в заложника.

## Места боевой славы

- Пляж Омаха — самый популярный уровень во время популярности ШпВМ. Существует [over 9000](#) вариантов, в том числе в стратегиях и в шутерах не про вторую мировую. Единственное место, где показано, как американские солдаты умеют красиво умирать.
- Нормандия — здесь собственно прошло [95%](#) войны. «Омаха Бич» — это кодовое название одного из участков высадки американского десанта в Нормандии, примечателен своей драматичностью (ну куча народу полегло). Так что первые два пункта суть одно и то же. Обычно представляет собой очередной сонный французский городок, который нужно отбить у фашистов. Либо вечные поля-сады-огороды с пресловутыми живыми изгородями ("бокаж"), которые вызвали кучу неудобства у союзных войск. Также присутствует [более 9000](#) вариаций высадки 101-й и 82-й воздушно-десантных дивизий в тыл врага перед Днем-Д.
- Арденны — основные снежные сражения прошли здесь.
- Операция «Огород» (для машинных переводчиков и петросянов: эта операция, зафейленная, кстати, союзниками, называлась «Маркет Гарден») — высадки на планерах, защиты мостов и все такое.
- Секретная фашистская база — обычно ангар экспериментальных подлодок, либо секретная лаборатория, которую хитрому диверсанту (либо прущему напролом рэмбе) нужно немного подвзорвать. Впервые сей штамп замечен в винрарной первой МОН, где и нужно под конец взорвать ту самую Фау-2<sup>[2]</sup>. [URL](#) секретные фашистские базы были, но всплыли после победы. Так миру открылись «Аненербе», «Фау-1», «Фау-2» (ну «Фау» — это не совсем секретная вундервафля, потому что секретность всплыла, когда немцы запускали эти «Фау» в адрес англичан по самый [Лондон](#)) и другие немецкие [вундервафли](#).
- Северная Африка — зачем-то воюют и здесь. Англичане, не имевшие возможности (да и желания — ажно до 1943 г., 9 сентября началась операция «Слэпстик» — вторжение американского десанта на Апеннинский полуостров) ввалиться на континентальную Европу, воевали с немцами и в Северной Африке. Потом понимая, что на всех фронтах победить не удастся, немцы свалили из Африки и воевали в основном в Европе.
- Сицилия и Италия — много [урёдекого экзотического оружия](#).
- Перл-Харбор — подлые японцы [ВНЕЗАПНО](#) напали, но американцам удалось сбить примерно 95% вражеских самолётов. В реальности сбить удалось 29 самолётов (из 414 участвующих в налете). Вышло так, что американцы начали сбивать самолёты японцев только тогда, когда поняли, что у них эти японцы потопили пару кораблей.
- Тихий Океан — здесь воюют с самураями. По законам жанра, более чем половина японцев набигают с катаной в руках. Это не лишено исторической точности: японская военная традиция очень не любила оборону и прославляла атакующие действия. Соответственно, при обороне Иводзимы японский генерал [Курибаяси](#) строжайшим образом запретил устраивать банзай-атаки. [Иводзиму всё равно взяли](#), но с небывалым доселе уроном.
- Берлин — тоже появляется в ШпВМ. Ибо в нем, помимо РККА, орудуют еще всяческие [агенты](#) разных стран, [тысячи их](#)! Кстати в первом аддоне к Medal of Honor: Allied Assault Берлин был в одиночку взят американцем на любезно предоставленном советским командованием Т-34, и на угнанном впоследствии Королевском Тигре.
- Сталинград — 95% всего экшена за советы будут происходить тут, в плане дизайна карт делится на

коричневые руины города и [засыпанные снегом руины города](#). В комплекте уличные бои, оборона дома Павлова и заградительные отряды НКВД в зависимости от накала разоблачений сталинизма у разработов.

- Корабли и морская авиация — если разрабы не окончательно ЕРЖ, то игроку могут дать пострелять с турели бомбардировщика или устроить диверсию на вражеском военном корабле. На самом деле, в большинстве случаев представляют плохо замаскированные коридорные миссии и прочую примитивщину с расстрелом мишеней из бесконечного пулемёта. Практически единственное исключение — финальная миссия в МОН: Rising Sun, где левл был хардовым (как и вся игра в принципе), реалистичным, а в конце авианосец взрывался в слоу-мо, доставляя игроку уйму [внутреннего удовлетворения](#).

## История жанра

Жанр начался с WW2 GI 1999 года выпуска (параллельно вышел и Medal of Honor на PSX), а продолжился всякой хуйтой, среди которой достаточно винрарный Medal of Honor: Allied Assault, вышедший в 2002 году. В нём были заложены основные черты ШпВМ, был реализован Пляж Омаха, ставший культовым. Быстрый и динамичный геймплей, заскриптованный дизайн уровней, эпический масштаб (для того времени) военных действий. В нём также были элементы классических экшенов — миссии в одиночку, стелс элементы, непредсказуемое развитие событий (в отдельно взятой миссии).

Игра стала хитом, часть разработчиков из «2015» ушли и основали «Infinity Ward». Они выпустили ещё одну годную ШпВМ игру — Call of Duty. Игра поражала воображение ещё большим масштабом событий, кучей ярких эффектов, эффектом присутствия в самой гуще событий. Однако игра стала меньше походить на настоящий экшен и потихоньку превратилась в тупейшую аркаду со строгим следованием по рельсам сценария, не хватало разве что босса-кингконга в самом конце (и он таки появился в Call of Duty Black Ops в секретном режиме убийства зомби). На этом собственно всё и кончилось. Следующие игры этих серий оказались тем же самым, переваренным несколько раз, клонированным [унылым говном](#).

В 2010х произошло ВНЕЗАПНО перезапиливание сабжа, причем в виде хороших, годных хардкорных онлайн-шутеров Red Orchestra 2: Heroes Of Stalingrad и продолжения Rising Storm. В 2017 выходят такие игры как Day Of Infamy, Days Of War, Battalion 1944 и (нугыпонел) Call of Duty WWII.

## Основные тайтлы

- **Medal of Honor** — начало серии происходит ещё в далёком 1999 году на приставке PlayStation. К первой части приложил руку сам Стивен Спилберг. Винрарный Allied Assault был третьим в серии и первым на PC. Лютым винраром был и реалистичный «Pacific Assault», радующий отсутствием респава своих и малым количеством аптечек, но наличием медика, которого надо было звать, у которого заканчивались медикаменты и который мог [не успеть добежать](#). Нубы и аркадчики срали кирпичами. Всего вышло 15 различных игр в серии (включая игры для GBA). Потом серия [издохла](#) после аркадного Airborne. Однако популярность Modern Warfare не даёт EA спать спокойно, и в 2010-ом вышла новая часть МоН. По хорошей традиции пиарилась фразами и видеороликами типа «Посмотрите, какой реализм! Аркадный прицел уменьшен вдвое!», «Игра создавалась при участии военных экспертов 80 уровня!». Также создатели игры вызвали бурление говн (впрочем, ненадолго, ибо фича была выпилена) среди пиндосов, [сказав, что в мультиплеере можно будет поиграть за талибанов](#). Игра скатилась в [унылое говно](#), которую даже пародией на Modern Warfare 2 назвать стыдно, несмотря на то, что изначально все было иначе. В 2012-м вышла вторая часть с подзаголовком Warfighter, которая оказалась ещё более унылой и коридорной, чем первая. Ну хоть графон крутой. Как итог — серия была долгое время заморожена, до декабря 2020-го, когда, специально для VR, выпускают Above and Beyond. Тоже особо успеха не снискала.
- **Call of Duty** (школьн. [Каловдутье](#), рюсск. [Долг службы](#)) — серии удалось своровать славу Medal of Honor как главного военного трэша в жанре FPS. Это и не удивительно — разработчики Medal of Honor: Allied Assault свалили к новому издателю и сделали свой МоН с леди и бриджем. Градус аркадности зашкаливал, игра как будто создавалась для детей младшего дошкольного возраста. Индикатор, указывающий на брошенную в игрока гранату на четверть экрана и хинты от К. О. типа «Танки невозможно повредить пулями или гранатами»,



[Ах ты ж ебанный ты нахуй!](#)  
(на самом деле, скриншот из приставочной Medal of Honor Frontline)



Бывало и такое



Труп врага в Call of Duty

неистово бесили, хотя сохранились вплоть до последней части. А разгадка одна — безблагодатность начиная с второй части отцы основатели решили **охватить** как можно **большую аудиторию**, выпустив игру на консолях. Особый лулз заключается в том, что игра имеет рейтинг Т (Teen), то есть 13+. Из-за этого 95% игроков — школота. Алсо, в Call of Duty 2, если во время тренировки не бить манекен прикладом, а стрелять в него, комиссар Летлев продемонстрирует **Facepalm**. Первая часть с аддоном изобилует отсылками к фильмам про войну, а местами и вовсе их копирует, но, в общем, является лучшей в серии — нет идиотской регенерации (аптечки, да), поэтомудохнут ньюфаги там неприлично быстро; нет указателя гранат, кои имеют нетипично большой радиус поражения для жанра; есть попытки разнообразить геймплей и осветить такие не часто встречающиеся в жанре события, как операция Chastise, потопление «Тирпица», сражение за Харьков и битву на Курской дуге.

- **Brothers in Arms** — попытка вытащить жанр из пучины трэша. Геймплей получился чуть посвежее (кроме тотального отстрела лиц арийской национальности, вам необходимо управлять кучкой не очень умных бойцов, которые так и норовят получить путёвку в ту сторону земли). Разработчики постарались сделать игру как можно более реалистичной, а именно перенесли в игру реально существовавших персонажей, места боёв, обстановку и т. д. по тексту. Передать обстановку разработчикам удалось: нормандские деревеньки похожи на нормандские деревеньки, однако патриотины и банальности стало ещё в десять раз больше. А геймплей сводится к одной схеме: нашли противника, зафиксировали его, обошли с фланга и уничтожили, как следствие играть надоедает через пару часов, несмотря на интересную задумку и хорошее исполнение. Успели налепить 3 игры.
- **Red Orchestra** - мод на **Unreal Tournament**, переросший в самостоятельную игру. **ВНЕЗАПНО** даже очень играбельная игра по **BoB** от западных моддеров. Отличается хардкорностью, где каждое ранение в руку может убить с одного раза, **ОЧЕНЬ** отлаженной тактикой и **ВНЕЗАПНО** вполне себе снайпингом. Основной смысл — как раз не корчит из себя Рэмбо, а тихонечко засесть за зданием и в щелку между кирпичами отстреливать таких же раков. Еще можно атаковать или (!!!ДА!!!) командовать отрядом (отделением) в 12 бойцов. Для борьбы с превосходящими силами противника можно вызвать танки или авиацию. ИЧСХ танковые покатушки тоже имеются. В общем исключительно годный и весьма зубодробительный продукт, давший старт совершенно новой серии (хоть и не без ляпов). Прежде всего-старт раунда за СССР начинается с криков «Za Rodinu!», «За СталЫНЯ!», «Изгоним гадофф с земли русской!», но это дело такое. У второй части также версия про тихоокеанский ТВД с американцами и японцами — **Rising Storm**, и **Rising Storm 2** про Вьетнам, и для удобства две а то и три игры совмещены в одну.
- **Wolfenstein** — былинная серия игр, читать отдельную статью. Однако стоит упомянуть, что у Return to Castle Wolfenstein было просто **over 9000** неофициальных дополнений и модов, и многие из них весьма годными, а пару и превосходили тот же Call of Duty.

Стоит напомнить, что здесь перечислены наиболее значимые ШпВМ. **На самом деле** их куда больше, и все различной степени трэшовости. И притом половину делает польская студия City Interactive — **эпический** трэшодел, выпустивший кучу высеров про Вторую мировую и не только, среди них даже есть клон **Dark Souls**. В 2014 они выпустили игрушку под названием Enemy Front — **сферичнейший ШпВР в вакууме**, созданный при поддержке **французской палаты мер и весов**.

## ШпВМ, да не Ш

Формально, они относятся к жанру не шутера, а чего либо другого, но законы, по которым происходит действие, все те же. Это, например, стратегии вроде Codename Panzers и **Company of Heroes 2** либо многочисленные леталки, а-ля Secret Weapons Over Normandy. Аркадность там совсем неприличная — самолеты летачт прямо в воздухе, **от санитаров к пехоте летают красные плюсики** и так далее. **Суть** все та же — эпичность, пафос и заскриптованные взрывы на пол-экрана.

## Примечания

- ↑ Самая лучшая попытка была замечена в малоизвестном ПК-шникам консольном Call of Duty 3, где погибала бравая французенка. Но так как кроме как в катсценах характер персонажей показан не был нигде, попытка не особо увенчалась успехом. Хотя сама игра в детстве выела анонимусу все мозги, заставляла ломать геймпад на моменте с переправой через реку, да и вообще часть была относительно неплохой. Однако утеряна в веках, и слава Одину за это.
- ↑ Пиратские переводчики даже сумели винрарно перевести название левла — "Божья кара" (Götterdämmerung, они же Сумерки богов)



### 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



## 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 Донбассе 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