

Carmageddon — Lurkmore



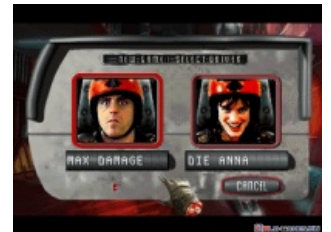
НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



Максимка или
Анечка^[1]?

«Меня сразу рвануло в какой-то шумный и взволнованный мир. По улицам носились автомобили, частью бронированные, и охотились на пешеходов, давили колесами вдрызг, расплющивали о стены домов. »

— Г. Гессе, «Степной волк», 1927 год

Carmageddon — аркадное пособие «автолюбителя»-социопата. Приобрёл широкую известность за невыносимо циничное переосмысление гоночно-боевой темы. [Запрещен](#) во многих странах.

Начало

История Кармы началась в 1994 году с желания британской компании «Stainless Games» (рус. «~~Нержавеющие~~ Безупречные игры») разработать обычные гонки на подержанных автомобилях, но затем издатель решил, что для достижения коммерческого успеха нужна лицензия на какой-нибудь узнаваемый сюжет. Сначала для игры хотели использовать фильм «Безумный Макс», но... попросту не нашли ответственного за него копираста. Поэтому развитие идеи перешло на другое кино — трэшевого американского фильма «[Death Race 2000](#)» с онанистом [Дэвидом Кэррадайном](#) в главных ролях, вышедшего аж в 1975 году. Однако, и тут оказался облом: в конце разработки фильмовые копирасты из-за чего-то вдруг заартачились, поэтому игру назвали с оригинальным названием и сюжетом. Как оказалось, не зря. А заодно и копирастов из доли на прибыль от игры и всех её продолжений выкинули.

[Faye Praticam session #1](#)

На момент съёмки ей было 14 лет.

Существенную роль в популярности игры сыграл цинизм разработчиков — изначально даже [хотели добавить беременных](#) пешеходов, чтобы при наезде на жертву из неё вылетал бы плод, врезался в ветровое стекло вашей машины, а затем улетал обратно к трупку матери, с которым его связывала пуповина.

Когда Карма вышла, то реакция на неё со стороны хомячков была воистину феерической. Видимо, господа цензоры подумали именно так, из-за чего [кое-где](#) пешеходы были заменены на зомби с зелёной кровью, а цензорам из пережившей Холокост [Германии](#) и того показалось мало, поэтому там Карму и вовсе сделали с роботами и наполнили их мазутом, что снижало терапевтическую ценность игры до уровня детсадовской игры в машинки. К счастью, появление как раз в те годы [интернетов](#) позволило всем желающим эти проблемы [решить](#).

Carmageddon

Первая и самая [тпру](#) игра серии, вышедшая в 1997-м, ЧСХ в один и тот же год с такими мясными хитами как [Blood](#) и [Redneck Rampage](#). До сих пор радует сердца олдфагов небесным гуро и отличной сопровождающей музыкой от Fear Factory. В 2013-м обрела вторую жизнь, будучи портированной на [iOS](#) и

[Android](#). Имеет вкусный адд-он под названием Splat Pack.

Carmageddon 2: Carpocalypse now

Тоже win, но уже [не тот](#). Из-за модных Glide и DirectX вторая часть стала выглядеть более... пластично и мультяшно, по сравнению с суровой и мрачной пиксель-артной первой, появились движущиеся объекты вроде поездов и самолётов, исчезло доставляющее изображение пилота в углу экрана, стало больше разрушаемых объектов и крови, крови, крови. Но визуально игра лишилась того очарования, которое было присуще первой части. Хотя, это стало свойственно многим играм с тех пор.



Он смотрит на тебя
как на пешехода

Carmageddon 3: The Death Race 2000

Игра получилась противоречивой, но играбельной и завершила серию. А ещё в кои-то веки в ней появился хоть и тривиальный, но сюжет — в мире произошёл зомби-апокалипсис, но часть людей спаслись в городе Paradise City, куда Max Damage и пытается пробиться всю игру. (*спойлер*: И узнавая в конце, что его не существует.) Из-за дебильной [цензуры](#) в игре сделали аж два сюжета: первый, для [Европы](#), описан выше, а второй, для [СШП](#), ВНЕЗАПНО повествует нам о войне банд. Вместо зомби — бандюки, бомжи и прочие отбросы общества, а так никаких больше различий в версиях не отмечено. Не прижилась из-за сильно изменённого геймплея — необходимость быстро-быстро мочить соперников вместо весёлого исследования трассы, сбора ништяков и подготовки внезапных таранов на 250 км/ч похоронила игру и серию. Кстати говоря, компания Stainless Games вообще не имела никакой связи с этой частью серии: её сделал австралийский разработчик, а издала сторонняя компания, ныне попавшая в [анальное рабство](#) к Square Enix. И «сделал» — ещё мягко сказано; скорее, «спиздил» вторую часть и немного отредактировал её (добавил сложнейшие миссии, новые карты, машины и музыку, а также меню перерисовали, чтобы не особо калька просвечивала). В Steam была добавлена позднее всех частей (даже той, что ниже!) в 2014 году по требованию фанатов от уже самой Stainless Games. Разницы от старой версии никакой, разве что больше багов, да новых карт с машинами. Но и это не спасло от критики, судя по рейтингу. Сама же Stainless Games относится к этой части не лучше, чем RWS к [Postal III](#).

Carmageddon: Reincarnation / Max Damage

Должна была возродить традиции первой части. Вышла 21 мая 2015 года. Из-за отвратительной оптимизации получила много негативных отзывов. 25.08.2015 разрабы, затырканные ненавистью ЦА, выкатили [обнову](#), значительно поднявшую fps. Ну а дальше [обещания](#) золотых гор: дальнейшая оптимизация, новые машины, новые локации, новое мясо, новые пауэрапы и т. д.

В 2016 году вышла полная версия под новым заголовком Max Damage, в честь ГГ. Один из самых главных плюсов переиздания: оптимизация. Ну, и несколько машинок, локаций, бонусов, а также новых пешеходов в виде перекачавших из оригинала инвалидов. К тому же, игра бесплатна, если игрок купил Reincarnation в период разработки. Вышла также и на консолях 8 поколения, но лишь со средней графикой (что неудивительно). В настоящее время выглядит довольно устарело, тем более, с завышенными требованиями, но всё ещё вполне играбельна (несмотря на практически пустой мультиплеер).

За что любима

По сути эта игра — уникальная вещь, где кровавое и циничное насилие над мирными жителями не просто разрешено, а рекомендовано, весело и наиболее прибыльно. Только в Carmageddon самые жирные бонусы давались именно за максимально быструю^[2], жестокую, бессмысленную и отвратительную расправу над невинными пешеходами, которые вроде как [ни при чём](#). Цинизм порой просто зашкаливал: если сбить какую-нибудь старушку, она верещала перед смертью: «[Я прошла войну!](#)», ещё же в игре был бонус, ослеплявший на время всех пешеходов, что увеличивало количество мяса в геометрической прогрессии.



Пардон, мадам!

Пейзажи игры особым разнообразием не отличались, а местами могли огорчить даже рядового обывателя с атрофированным чувством прекрасного. Начиналось действие в некоем абстрактном мегаполисе недалекого (2030 год) будущего с небоскрёбами, потом переносился в шахты, было немного открытых пространств с лесом и коровами, какие-то индустриальные лаборатории и заводские цеха. Автопарк же был создан тотально [упоротыми](#) ара-тюнерами, намеренно бухавшими в морге со студентами-медиками. Одними только бамперами можно косить, рвать, резать в лапшу, сверлить, протыкать и много чего ещё. Стандартные седаны и пикапы, утыканные шипами, лезвиями, таранами и прочими колюще-режущими предметами, были представлены в изобилии, мжтьвячно разбавляясь люкс-карами начала-середины-конца XX века, гоночными болидами разных сортов и ещё там есть БелАЗ, [красный автобус](#), [гоночный болид 60х](#), [ДелЛориан](#), [бигфут](#), фиолетовый объебосомобиль с [качающими колоночками](#) вместо двигателя, катафалк, [дрегстер с почти нулевой управляемостью](#), [автомобиль с движком](#)

от истребителя, «экологичный» автомобиль Audi на ядерном топливе (почему-то разгон оче медленный, хотя заявлена максималка в 220 mph) и бронированный бульдозер, WAIT OH SHI~

Вообще, разгон авто НЕ упоминался в ттх; а потому при покупке авто всегда поджидал сюрприз; например, фиолетовый тунц-тунц-бэнц при максималке в 140 миль в час (230 км/ч?) разгонялся чуть ли не быстрее всех в игре.

Но всех ощущений от игры в текст заключить невозможно, понять суть™ можно только попробовав. То есть, загорелся зелёный свет — и вперёд, дави чувака с флагом! Если красиво развернёшься на трупe — дадут четыре тысячи кредитов, а не одну. Развернись и вмажь по [шохе-бигфуту](#) с огромной косой спереди! А теперь прихвати вон ту пару коров, и проедь по бочке с электролучом! И гони! 2-х, 3-х, 4-х, 5-х комбо за убитых пешеходов! Гони-гони! Поворот на 200 км/ч, удар об угол дома, семь переворотов через капот... Ты заработал Cunning Stunt Bonus! Жми на insert^[3], чинись за две секунды и 700 кредов. Дальше через заправку и стоянку, удар в припаркованную машину, которая, отлетая, размазывает пару пешеходов по стенке. NICE SHOT, SIR!

Галерея



Суть



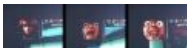
IVAN THE BASTAЯD.



А у [них](#) — не совсем



Смысл



Мах Damage прочитал эту статью.



IRL



Соцреклама такая соцреклама



Они [знали](#)



В [стране бухих медведей](#) всё обошлось



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	

Daggenan Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonomicon
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

[w:Carmageddon](#) [en:w:Carmageddon](#) [tv:Carmageddon](#)

Примечания

- ↑ Имеем нехитрую игру слов. Max Damage переводится с английского как «максимальный урон», а Анна Умри (Die Anna) на том же английском звучит так же, как просто имя Диана.
- ↑ Комбо же. «Электрошоковая автотурель на 30 секунд» в помощь.
- ↑ Некоторые вручную меняли Insert на ←, то бишь Backspace. Или вообще Delete. Типа, удалить повреждения.