

Quake — Lurkmore



НЯ!

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

Quake (*Quake* <номер игры>, *Q*<номер игры>, *Ку*<номер игры>, *квака*, *квач*) — серия компьютерных игр в жанре FPS производства **Кармак** и компания. Первая игра серии появилась летом 1996 года как гром среди ясного неба и очень быстро стала культовой.

На данный момент в серии Quake четыре игры переменной успешности (алсо куча модов, аддонов и целая армия игр на основе движков id Software). Q2 — вин, но постепенно умер; Q3 — живее всех живых ибо Quake Live; Q4 вызвала неоднозначную реакцию олдфагов, хотя технически игра вполне годная (Q4 делали не в id Software, а бравые ребята из Равена). Стоит сказать, что выход каждой новой игры серии сопровождался срачем «квач уже не торт», но со временем такое отношение проходило. Ку3 тому самый яркий пример.

Quake ориентирована на сетевую игру и проведение соревнований между игроками и популярна в [интернетах](#) среди различных социальных слоев, от [битардов](#) до [эмо-кидов](#). В последнее время к Quake [пристрастились лабораторные мыши](#).

Игры серии Quake

Quake

Сюжет, который был всем до фени, очень сильно напоминает Дум. Правительство придумало телепорт «Slipgate», а по ту сторону оказались толпы врагов которые без особого разбора мочили всех, кто не похож на них самих. Вместо того, чтобы выпилить всех монстров армией, посылают одинокого Рейнджера (даже не морпеха!). В игре 4 эпизода и финальный уровень. Каждый эпизод начинается с какой-то базы, где стоит телепорт во вражеское измерение. Цель — собрать руны в конце каждого эпизода и выпилить финального босса.

Quake стал первой игрой от id Software, использующей по-настоящему трёхмерный полигональный движок, в отличие от предыдущих игр, таких как [Doom](#). Большинство объектов в игре были полигональными моделями. Таким образом Quake был первой популярной полностью 3D игрой, в которой спрайты использовались по минимуму. В игре спрайтовыми были только взрывы, пузырьки и фонарики. Огонь был полигональным. Позже, в Ку2, взрывы тоже сделают полигональными, а ещё позже — да в том же Анрыле — поймут, насколько уёбищны полигональные пламя и взрывы. Есть и зачатки системы частиц — кровь, эффект от телепорта и дым ракет. Появившийся же практически одновременно [Duke Nukem](#) был т. н. «2.5D» игрой, поскольку думоподобный движок «Build» от 6-гомерзкой на тот момент 3D Realms просто проецировал картинку на двухмерную сетку, плюс задавал для разных областей переменные высоты, и почти полностью (как и Дум) состоял из строго вертикальных и строго горизонтальных стен (более простых для рендеринга). Чтобы не нарушать такую горизонтально-вертикальность при взгляде вверх-вниз, поворот головы в вертикальной плоскости был выполнен не в виде преобразования матрицы, а в виде банального сдвига картинки (отсюда такая корявая перспектива при взгляде вверх/вниз). Вообще Quake vs. Duke — тот ещё холивар. Лучше всего вопрос рассмотрен в [12-ом выпуске Блюе и DOOMы](#).

Первый Quake отличается [готичным](#) антуражем, хорошо сбалансированной системой оружия.

Благодаря языку программирования Quake C существовало огромное количество модификаций, одна из самых популярных — [Team Fortress](#), которая фактически соперничала по популярности с самой квакой. Очень доставляла Quake Rally — кровавая гоночка. Серия игр [Half-Life](#) и, естественно, все модификации под неё, в том числе весьма популярная среди [быдла](#) серия [Counter Strike](#), основаны на очень сильно изменённом движке первой Кваки с некоторыми элементами из кода Q2.

Также в Quake I было много крови и мяса. Красивая была игра... Считается, что именно в Quake I впервые появились ракет-джамп (rocketjump) и гранад-джамп (grenadejump), сделавшие игру интересней и динамичней, хотя тру-олдфаги знают, что идея использования rocket-jump впервые была реализована в



[Steam^{\[1\]} коротко](#) о Квейке. И ведь не врет, зараза!



Так оно выглядит в 21 веке



Первый.



Скриншот из *Q1*, очень мясной карты **dm4**

первом [Doom](#) ([пруф](#)).

Эпичнейшим вином кваки можно считать мультиплеер. В отличие от старичка дума или того же Бздюка Хрюкема, где была система клиент-клиент, тут уже была система клиент-сервер и появилась возможность начистить морду какому-нибудь американцу (если, разумеется, пинг был не 600) без особых телодвижений и плясок с синхронизацией. Буквально через полгода был выпущен Quake World с перепиленным сетевым кодом и процесс начищения морд стал ещё лучше. Фактически, все современные порты по сути чуть более чем полностью Quake World. Затем появился годный порт под Windows — WinQuake, ну и под конец порт для [графических ускорителей](#) — GLQuake.

Среди современных GL-портов для неё лучшим можно назвать Dark Places [пруф](#). При наличии хорошего текстуре-пака графика выглядит на уровне третьего дума, при этом наблюдается чуть более чем дохуя кровищи и мяса, на что можно невозбранно фапать.

Алсо существует два достаточно винрарных аддона к Q1 — Scourge of Armogon и Dissolution of Eternity. Первый добавляет пыщ-пыщ лучемер в качестве ствола, молот Мьольнир, бьющийся молниями, как напарника топору, миномет как подспорье гранатомету, гремлинов, возрождающих падших монстров в виде гремлинов, и меха-скорпионов с пулеметами (гвоздеметами) в качестве монстров. Боссом выступает «генерал Квейка» по имени Армогон. Второй же игнорирует первый аддон, и добавляет «огненные» гвозди для гвоздеметов (еще сто усиленных патронов в обойму), а также «кластерные ракеты», являющие собой аналог банано-бомбы из [Worms](#) для гранатомета или же выстреливающиеся как 5 (!!!1111) ракет из ракетницы. Ну и плазмаган как коллегу шафта, снаряд которого разрывается в точке попадания и поражает несколько целей теми самыми «молниями». В монстрянике прописались огры с кластерными гранатами, призраки с дофигищцем единичек жизни, перекрашенными снарядами vore и взрывом как прощальным «мерси», каменные версии рыцарей на одном из уровней, «служители Квейка», косплеящие древнеегипетских жрецов и палящие лучами из посохов. Минибосс — «повелитель призраков», четырехрукий авианазгул. Боссом — злющий дракон, сторожащий что-то вроде системы управления слипгейтами.

Quake II

Средневеково-демоническая тематика в этой игре была заменена на космический индустриальный хай-тек. Изначально игра вообще не должна была иметь к Quake отношения, но девелоперы посчитали, что под раскрученным брендом продавать ее будет легче. Профит! Сюжетец разворачивается между *Enemy Territory: Quake Wars* и *Quake 4*. После изгнания злобных строггов с Земли люди, не мешкая, решили жажнуть по вражеской родной планете. Но не тут-то было. Строггос оказался анально огорожен от всякого вторжения, в том числе вундервафлей [Big-Gun](#). В итоге было принято стратегическое решение — быстренько закинуть на планету десант, чтобы он выпилил всю оборону. Сказано — сделано. Вот только из всего десанта выжили только вы. Тем не менее, по ходу игры строггам наносится неиллюзорный ущерб. (*спойлер*: Вы таки уничтожаете и тот самый Биг-ган, и всю планетарную оборону, останавливаете завод по переработке ~~мяса~~ людей, и даже укокашиваете самую главную сволочь всея строггов — Макрона).



Второй.

От большинства собратьев игра отличалась поддержкой OpenGL в общем, и 3dfx в частности. Собственно, именно она стала главным двигателем продаж чудо-карт. Именно кваку 2 любили пускать на продаваемых компьютерах в качестве демонстрации мощностей. Также синглплеер доставлял тем, что уровни имели нелинейную структуру. Обычно в таких играх всё было просто — появился, нашёл выход, новый уровень, появился... Здесь же, появившись на уровне В, вас могли тут же послать на уровень А, но через другой проход, и на А вы оказывались в ранее недоступном месте, жали кнопку и открывали дверку на В. К сожалению, смачно разлетающиеся куски мяса (gibs — была даже шутка: «Подскользнулся, упал, очнулся — gibbs») противника, разорванного ракетой или телефрагом, заменили горсткой кровавых соплей — лулзов. В мультиплеере оторванная голова с вытарашенными квадратными глазами, [ВНЕЗАПНО](#) закинутая взрывом с первого этажа на второй, доставляла обитателям этого самого второго этажа неимоверно. Движок второй кваки таких фокусов уже не позволял, и фану от массовых побоищ стало поменьше. Зато появились новые виды оружия, например, *BFG-10K* и *рельса́* (Railgun, [машинный перевод](#) — железнодорожная пушка)

Но если с синглплеером было более-менее понятно, то мультиплеер оказался не таким однозначным. Помимо вышеописанной «проблемы» были и более глобальные:

- Тотальное отличие процесса отстрела себе подобных от первокваки. Кто-то посчитал это вином, а кто-то полнейшим фейлом. В качестве примера можно привести звук шагов. В Q1 можно было подойти сзади и [ВНЕЗАПНО](#) пальнуть из ракеты. Здесь такие фокусы проходят разве что с ламерами.
- Отсутствие спецкарт. Их просто не успели сделать. В одном из последующих патчей карты таки добавили, в том числе знаменитейшую q2dm1 «The Edge». Следует упомянуть, что q2dm2 имела весьма запоминающееся место — на самой вершине одного из лифтов, который вёл к рэйлгану/BFG. Там ну очень любили прятаться кемперы. Фактически локальный мем.
- Отсутствие видимого оружия в руках противников, наличие которого обещали до релиза. То есть, внешне все враги бегали с шотганом, хотя на самом деле могли нести BFG. Исправили с очередным

патчем.

- В игре появился хоть какой-то баланс оружия. В q1 было достаточно разжиться ракетлаунчером и жизнь становилось прекрасной. В ку2 лучше было таскать пулемёт, ракет и рэйлган. При наличии определённого умения можно было валить врагов и с двухстволкой.

Первый вариант Counter-Strike зародился именно как мод для Quake II. Назывался Action Quake2(aka AQ2, Action Quake). Мод был разработан командой The A-Team в 1998 году, после этого команда разделилась, и бывшие её члены работали над модами Action Half-Life и Counter-Strike для игры Half-Life.

Также Quake II породил такой социальный лулз, как «выебывающийся пиздюк». Получил большое распространение в компьютерных клубах. Данные индивиды были необычны тем, что в процессе игры активно лили говно на окружающих независимо от пола и разницы в возрасте своих оппонентов. Так как имели некий скилз в кваке, как правило, возмездия в физическом плане не получали, а наоборот активно вербовались в кланы. В основном все словосочетания строились на базе оральных половых отношений с разнообразными предметами быта. Например:

— «СОСО»

— «Соси стелаж!»

— «Отсоси сбоку!»

И даже «СОСИ МИЦГОЛ!». Причём — без запятой, [что странно...](#)

Первыми клубами для лицезрения подобных лулзов являлись «Орки» (что как бы намекает) и MTF.

Quake III Arena

Наиболее популярная на данный момент игра из серии. Сюжета как такового нет. Есть только завязка. Некто Вардригалы где-то там построили несколько арен, набрали лучших воинов с разных миров и устроили гладиаторские бои себе на радость. [Nuff said](#). В отличие от двух предыдущих, ориентирована исключительно на игру по сети и в ней нет толкового режима для одного игрока — только тренировка с ботами, к тому же туповатыми.

В своё время породила тонны ненависти, холиваров и прочих лулзов. Ситуация обострялась наличием прямого конкурента в лице [Unreal Tournament](#). Активно обсуждалось:



Третий.

- Требования. Квака 3 в наглую затребовала аппаратное ускорение 3D графики. Причём лучше не распространённую [3dfx](#), а Riva TNT 1/2. Нищевродское отделение фанатов Анрила очень хвалилось тем, что их игра замечательно идёт и на 3dfx, и вовсе без него. Вот только без ускорения требования подсакивали в разы, компания 3dfx начала сдавать позиции, ну а разработчики анрила в дальнейшем только и делали, что правили поддержку Direct3D, чтобы игра нормально шла на тех самых Riva TNT. И только олдфаги знают, что высокие требования игр от id — это традиция.
- Уже не тот. Ну какая квака без срача о том, что предыдущая была лучше? [Nuff said](#).
- Первый нах. Кваку 3 объявили раньше, чем турник. Зато последний вышел буквально на пару дней раньше. Некоторые фапают на этот факт и называют UT первым мультиплеер-онли 3D экшеном. О том, что [Starsiege: Tribes](#) вышла парой годков раньше, они не знают.
- Реализм. [Школота](#) очень переживала по поводу того, что квака 3 была чем-то непонятным, а действие UT разворачивалось в нашем мире, пусть и в будущем.
- Сюжет. У анрила был более-менее вменяемый сюжет (ровно настолько, насколько он вообще может быть таковым для онлайн экшена), а в кваке он раскрывался только в мануале на одном абзаце. Некоторые считали, что для такой игры это действительно важно.
- Боты. Интернет тогда был не у всех, а у кого был — решительно тормозил из-за диалапа. Квака славилась своими туповатыми ботами. Анрил предложил очень продвинутых противников, которые на сложности Godlike удельвали всех не из-за невероятной меткости, а по причине того, что у людей называют высоким скиллом.
- Карты. Кемперы негодовали, ибо в ку3 карты были спроектированы так, что кемперить стало очень тяжело. Зато в анриле есть замечательные карты типа STF-Facing Worlds или DM-Turbine. Конечно, в кваке есть q3dm17, но там долго не покемperiшь. Ещё можно вспомнить чудо маперской мысли — DM-Galeon (караблик в море). Да и в целом освещение и проектирование способствовало отсиживанию в тёмных уголках.
- Модельки игроков. В анриле доступно лишь 4 штуки, для которой наделали целую кучу скинов. Ещё была 5-я секретная модель босса Xen, а после патчей появились ещё две. В кваке оказался целый зоопарк: скелеты, инопланетяне, спейсмарины... На каждую модель ещё пара скинов. После одного патча появились модели разработчиков. Есть из чего выбрать.
- Оружие. Тут уже не всё так однозначно. В кваке было довольно много пушек, но в анриле их оказалось ещё больше, плюс альтернативный режим стрельбы для каждой. Кто-то считал, что счастье в количестве, кому-то понравился арсенал из кваки. Школота же орала, что пушки из анрила лучше, потому что реалистичней.
- Режимы игры. В кваке был дезматч, командный дезматч, дуэль и STF. А в анриле помимо вышеперечисленного ещё и Assault, Last Man Standing и целая куча мутаторов.
- Музыка. В кваке её практический нет. Турник же доставлял реально мощными треками.

- Интерфейс. Анрил предложил копипасту с [одной очень известной системы](#). Тем не менее, копипаст оказался весьма удачный. Квак применял же что-то похожее на приставочный интерфейс, но не настолько убогий, как это любят делать сейчас.

Тем не менее, сейчас по сабжу всё ещё устраивают чемпионаты, а запуск *Quake Live* как бэ намекает.

Играют в КуЗ в основном под двумя модами — архаичный [OSP](#), закончивший свое развитие на версии 1.03а, и развивающийся ныне [СРМА](#) (в свою очередь поддерживающий геймплей OSP, но [как-то не так](#)), также имеется затяжной холивор между адептами того и другого. Для [обывателя](#) же разница между ними исчезающе мала.

Также в последствии был выпущен add-on — Team Arena. Авторами выступила сама id, чего не случилось уже очень давно. В игру добавили пару моделей, немного расширили арсенал (появился гвоздомёт, пулемёт, мины), появились power-up'ы постоянного действия (например, Scout увеличивал скорость игрока, а Doubler увеличивал урон в два раза). Разумеется, запилили парочку новых карт и даже добавили новые режимы как Harvest или One Flag CTF. Но в целом — аддон в народ не пошёл. Тем не менее, в *Quake Live* он всё же присутствует.

Алсо существует православный свободный клон [OpenArena](#), базирующийся на вскрывшем себе исходники движке id Tech 3. Имеет карты оригинала, много режимов(в том числе пару своих), поумневших ботов. Есть версии почти под всё, что шевелится. Ня, одним словом.

Консолефаги также могут поиграть, игра официально выпущена на Dreamcast, PS2 и доступна в онлайн-магазине для Xbox 360. Кроме того есть любительский порт на простой Xbox.

Need for Kill

Подобно тому, как Doom породил фанатскую аркаду Doom2D, Q3 породил вот это нечто. Двухмерный аркадный Квак в лабиринте, вид сбоку. Два игрока, одна клавиша, оружие рандомно генерится на карте. Очень плавная графика и убийственный (для клавиши) геймплей. Можно ~~грабить корованы~~ захватывать флаг.

Quake IV

Игра продолжает традиции *Quake II*. Сюжет начинается примерно там же, где закончилась история Q2. После подрыва планетарной защиты Строггоса (в частности, уничтожения [Big-Gun](#)) космическая морская пехота начала массивную атаку. Вы играете за паренька под именем Мэттью Кейн и званием капрал. По ходу прохождения вас таки хватают строгги и начинают [процесс перепиливания в себе подобного](#). В самый последний момент, когда должны перепрошить мозг, врываются хуманы и останавливают всё безобразия. В итоге получился лояльный к Земле Строгг. (*спойлер*: В игре мы пытаемся выпилить систему тетранодов (роутеры глобального масштаба). Терпим фейл, попадаем в плен. По возвращении командование решает не мудрить и шарахнуть по самому что ни на есть CPU, благо игрока как почти Строгга система безопасности пропускает. Вин.)



Четвёртый.

Дотошные олдфаги, задрачивающие до этого Ку2, а затем резко засевшие за Ку4, испытывали недоумение. Вроде планета та же, а вот интерьер совсем другой. Ещё одна трабла — использование движка [дума3](#). Многие тут же подумали, что игра будет жутко тормозить (в целом так и было, но такова традиция) и всё будет темным-темно. Темнота таки да, была. Но если в думе можно было до одурения крутить яркость и так ничего и не увидать, то здесь результат оказывался вполне положительным. Позже еще добавили патч, позволявший равномерное освещение. Людские морды, правда, смотрелись не очень, но узор из сиреневых квадратиков с надписью «128» на дне пропасти прикалывает.

С мультиплеером вышло всё как обычно. Часть решила, что это таки [вин](#), часть плюнула. Поначалу были всякие чемпионаты и прочие киберспортивные радости. Особенно доставлял ремейк МЕГА-ПАПСКОЙ карты q2dm1. Но потом интерес сошёл на нет. КуЗ всё же оказался более живучим, особенно после запуска *Quake Live*.

Почему же Q4 вызвал столько споров? Говорят потому, что игрушку делали уже не [id Software](#), а Raven. Довольно странное утверждение, ибо Рэйвен преимущественно говна не делал. Soldier of Fortune, Heretic, Jedi Knight 2, из недавнего — неожиданно годная игра X-Men Origins: Wolverine, сделанная по унылому фильму.

Enemy Territory: Quake Wars (ET:QW, ETQW, ЕТКВ)

Является приквелом Q2, ориентированна исключительно на многопользовательские командные режимы. Построена на мощностях движка Дума 3. Сюжет повествует о том, как в недалёком будущем на матушку-землю [ВНЕЗАПНО](#) прилетели строгги. Собственно, каждая миссия — это этапы войнушки. Сюжета в них не больше, чем в Battlefield 2 — короткий брифинг



Бражеская

перед миссией в виде текста и всё. Ну, а итог всей заварушки все кудвакеры и территория. так знают.

В целом игра похожа на Team Fortress или тот же Battlefield. Есть несколько классов персонажей с разным оружием (причём оружие радикально разное у обеих враждующих сторон). Миссии доставляют тем, что задания не в духе «захватите 5 точек и удержите», а надо, например, сопроводить машинку с ракетой, потом прорваться на вражескую территорию и взорвать бомбу в нужном месте. Иногда встречаются побочные задания в духе «открыть второй проход на вражескую базу». То есть несколько разных заданий на одной карте. Кстати о картах, это первая из игр в серии кваки с большими открытыми пространствами. А чтобы путь по этим просторам не был скучным, можно прокатиться на машинке. Есть система рангов, вот только ваши медалики никто не записывает, и выдаются они строго до конца миссии. Соответственно, никаких анлоков и прочих вкусностей. Задроты негодуют!

После разрыва отношений с id создатели (Splash Damage) отказались от бесплатной поддержки ETQW и переметнулись в лагерь Bethesda. А игра стала потихоньку загибаться.

Quake Live

Вслед за спорным Ку4 в частности и эпическому сливу Epic Games в распахивании своего движка сторонним девелоперам Id в 2009-м году невозбранно эксгумировали Ку3, распяли на браузерный плагин, добавили социальную часть и назвали [Quake Live](#). Впоследствии производители браузеров отказались от поддержки плагина (ибо бажно-небезопасный), в результате чего уже в 2013-м из пробирки с этим веб-гомункулом Кармаку сотоварищи пришлось срочно выращивать полноценного stand-alone клиента. И таки вырастили!



Живее всех живых.

В истории живокваки можно выделить три, с позволения сказать, Эпохи, в каждую из которых происходила та или иная хрень.

ЭПОХА I: QL живет в браузере

Впечатления кагбе следующие: на тот момент Quake Live являл собой образец лютого и brutального вина. Геймплей изменился чуть-чуть поболее, чем нифига, что, впрочем, скорее хорошо, нежели плохо. Картинка также практически не изменилась, просто теперь вместо **мяса и кровищи** вспышки света, и убраны некоторые эффекты. «Живая квака» доставляет главным образом за счет атмосферы ниебически огромного компьютерного клуба, и редкой возможностью опиздюлить, скажем, какого-нибудь верноподданного британской короны.

«Социальная часть» — сомнительная примочка по той причине, что **задрачиваются** на аренах все, а френдят друг друга — единицы.

Из действительно вкусных и интересных нововведений — система наград (их там **over 9000**), статистика по персонажу и система определения твоего скилла, которая подсказывает тебе арены с соперниками твоего уровня. Последняя, собственно, является самым термоядерным бонусом, ибо позволяет отсечь нубье и задроченных прогеймеров. Впрочем, никто не мешает тебе полезть на арену к новичкам или задротам. Система пускает максимум только на один уровень скилла вниз и на два вверх. Так что с трактористами поиграть получится далеко не всем, а вот анальные приключения можно искать практически невозбранно.

Короче, вердикт: на тот момент QL — это та же Quake III, только в профиль, модифицированная с умом и знанием дела.

ЭПОХА II: Quake Live переезжает в Steam

В 2010-м году на официальном форуме в ветке «~~жалоб и проклятий~~» «пожеланий и предложений» было выдвинуто, собственно, это самое **предложение**, гласящее о том, что как было бы неплохо перетащить ЖивоКвач из браузерного плагина на общедоступную игровую платформу. Если трезво взглянуть на вещи, то идея была весьма и весьма:



Коротко и ясно...

- Id избавилась бы от бесконечного геморроя в части постоянного перепиливания плагина под все возможные браузеры;
- производителям браузеров больше не надо было бы заморачиваться с проверкой квачного плагина на предмет его безопасности и внедрения в свой код контрацептивов — так, на всякий случай;
- толпа геймеров была бы дичайше счастлива, ибо Steam установлен чуть ли не в каждой 3-й шайтан-коробке (нет, не в **этой**).

Казалось бы, что уж может быть радостнее? Оказалось, может...

Одним прекрасным утрецом, аккурат после «QuakeCon 2014», некто под ником SyncError решил, что про/

премиум аккаунты хоть и приносят гешефт, но какой-то малозначительный, а мэппул, докидывающий из про-акков в нищесреднюю нишу игры прошные же карты после очередного апдейта — это не есть гуд, ибо, как оказалось, для полного счастья задротам вполне хватает всяких там Bloodrun'ов, Aerowalk'ов и прочих FuriousHeights'ов, так что про/премиум-подписки никому на [йух](#) не облокотились. А денюшки ведь страсть, как хочется! Посему, в погоне за баблом, и как-то упустив из виду старую-добрую русскую мудрость, что лучше синица в руках, чем утка под кроватью, сей бравый американец пришёл к вполне однозначному выводу: а ведь было бы неплохо обзавестись новой армией потенциальных геймеров, несущих в игру сотни нефти. И как же это сделать, спросит читатель? Да, очень просто:

- берём культовую игру;
- пишем туда всякое [новомодное говно](#) типа стрельбы из двух рук заранее определяемым игроками при респе оружием;
- дополняем эту срань банни-хопами;
- нефрим дамаг с шафта, дабы пыонэры при игре с папами протянули на 1,5 секунды дольше обычного;
- всовываем в ГУИ таймеры, чтобы [современный игровой контингент](#), для которого задача вида «2+2×2» является непосильной, не заморачивал себе междушный ганглий всякими таймингами;
- заявляем, что это [творение](#) — наисвежайше-революционное решение, которое привлечёт массу новых людей благодаря [простоте](#) геймплея;
- забиваем болт на мнение сообщества;
- ...
- GAUNTLET HUMILIATION!

Самая мякотка, ташемта, вот, в чём: новоприбывший в ЖивоКвач игрок, побегав со своими лоадаутами в режиме «мяса» (сиречь FFA) и решив, что он ща тут всех будет нагибать как пачками, так и по одному, быстренько оплачивает про-подписку со всеми её плюшками. Далее — уже не важно, так как замануха сработала и участь этого, отдельно взятого, индивидуума отныне слабо никого не волнует. Действительно, зачем продолжать традиции лютого хардкорного вина, если можно просто нагнать нубья и навариться за его счёт? IMPRESSIVE!

В общем и целом, сей лютый пиздец грянул, как ракет под квадом, 27 августа 2014 года. И продолжается до сих пор, несмотря на то, что даже в системе Steam-сообщества бурления уже весьма не кислые. Короче говоря, вышло всё как-то не айс. Нет, ну а хуле ж вы хотели, когда самому [отцу](#) Беседка мягко [указала на дверь](#) (да-да, мой юный друг, [ты не ослышался](#): именно Bethesda Softworks в лице своего филиала ZeniMax Media, которым в 2009-м была приобретена наша любимая-родная Id Software, сказала Кармаку, что в его услугах она более [не нуждается](#)).

Как итог, на сегодняшний день в сухом остатке мы имеем:

- игру, которую девелоперы [распидорасили](#) в угоду калловдуйно-быдлофильдному школию;
- отсутствие кроссплатформенной совместимости, невзирая на игровую платформу;
- про-геймеров, которым монопенисуально на все эти выкрутасы — они как шпилили на про-аккаунтах в Classic Mode, так и шпилят;
- собственно, школиё, решившее полезть к папам на арену, дабы показать, как они ниibaццо круто могут рейлить и шафтить с двух рук и [ВНЕЗАПНО](#) получившее пиздов в олдскульном Classic Mode (банни-хопы там уже ни хуя не катят);
- тонны ненависти от нефиговой кучи самих олдскульщиков, не без оснований решивших, что Id'шники [плюнули им в лицо](#);
- смытые Id'шниками в унитаз петиции ([раз](#), [два](#)) по части возврата «души» квача — голоса анонсера всеми любимого Xian'a;
- очередной холивор на тему «квач уже [ну ты понел](#)»;
- ...
- EXCELLENT!

К слову сказать, из полезных улучшений только визуально-казуальное (картинка покрасявше) да сетевое (нет-код там что-то подмандили).

ЭПОХА III: Quake Live переезжает в Steam (окончательно)

Очередной эпичный поворот случился с игрой под конец октября 2015-го. После закономерного окончательного фейла истории с лоадаутами и прочей мутью, разрабы из Id Software, по окончании планомерного закрытого теста длиной в полгода, выкинули в Steam третью итерацию живокваки.

- Убрали подписку, заменив её покупкой (справедливости ради: все платные подписчики и все, кто хотя бы раз залогинился в Steam, получили игру нахаляву);
- Отключили лоадауты по умолчанию;
- Выдали все карты;
- Дали возможность пилить свои серверы (да-да, с блэкджеком и тяжеловооружёнными шлюхами);
- Перепилили матч-браузер: раньше он был хреновый, теперь он стал хреновый;
- Перелопатили интерфейс;
- **ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ!!!** Поддержка чего-то, кроме латиницы!

Главными темами для вайна же стали:

- Стёрли статистику и ачивки. Все. НачинатЪ с чистого листа;
- Стёрли друзей и кланы;
- Убрали систему матчмейкинга;

Этот апдейт, после пары небольших патчей, стал окончательным и поддержка игры свернулась. Так-то.

Так что лезть и играть быстро, решительно или же нет — думайте сами, решайте сами... В любом случае, одним это не мешает запастись попкорном, другим — доставать из бабушкиного сундука тёплые, ламповые и немного нафталиновые OSP и CPMA, третьим — дротить в то, что имеется в меню на день сегодняшний от Id-кулинаров.



Задротство

Сложно найти более задроченную игру. За годы существования, Qu1 прошли немыслимое количество раз, создали даже сообщество быстрого прохождения (гуглите SDA — speed demos archive, чтобы посмотреть на прохождение всех 4 эпизодов игры за 12 минут 23 секунды, некоторые уровни проходятся за несколько секунд, кому лень гуглить, вот пруфы: [запись на движке quake](#), [запись в .avi в хуевом качестве](#)), нашли все неофициальные секреты и [пасхалки](#), использовали все найденные в игре глюки. С одной стороны, задротство — это плохо, но с другой... стали бы играть столь долго и тщательно в плохую игру? По праву прародителями сингл задротства является команда QDQ (quake done quick), которая впервые предоставила в публик демку прохождения первой кваки 10 июня 1997 года. Прохождение длится 19 минут 49 секунд. 13 сентября того же года демка была перезаписана и выложена уже с результатом 16 минут 35 секунд и называлась, как неудивительно, Quake done quicker. Последователи живут [тут](#).

Термины и жаргонизмы Q

Некоторые термины, связанные с игрой:

- **Аркада** — один из вариантов нестратегичной игры. Как вариант, атака противника в лоб в надежде получить фраг за счет огневого превосходства. Есть мнение, что в этот момент человек получает некое подобие туннеля перед глазами и не способен замечать ничего в округе кроме прицела.
- **Аркадник** — игрок-приверженец аркады. Намекает на то, что игрок какбэ без мозгов. Синоним — **дерево** (не путать с деревянным).
- **Борнуться** — случайно убить себя из RL, попадая ракетой недалеко от себя. От сообщения «%s becomes bored with life», которое появляется при этом. Схожие термины — *блевануть* или *сделать блюхер* (от сообщения «%s blew himself/herself/itself up»).
- **Берданка, бердянка** — [шестиствольное оружие](#) из кудва. Медленно раскручивается и тратит все патроны чуть медленнее, чем мгновенно. Выпиливает любого противника тоже почти мгновенно, лишь бы аммы хватило. Звук раскручивающихся стволов за спиной заставляет срать кирпичами и вызывает желание укрыться хоть где-нибудь.
- **Бумстик** — дробовик (shotgun) в q1, который дается в качестве начального оружия (помимо топора). Название, возможно, произошло от сообщения при убийстве из него — «%1 chewed on %2's boomstick». Boomstick'ом называл свое ружье Эш из Зловещих Мертвецов 3. Также бумстиком первокакеры называют *machine gun* из q3, так как он тоже дается сначала (вместе с гантелями).
- **Бэпкэ, бэпак, рюкзачок** — предмет в виде рюкзака, выпадающий из игрока в Quake I при его смерти. Содержит последнее оружие, бывшее в руках игрока перед смертью, и боеприпасы к нему, имевшиеся до гибели. Во время особо мясных десматчей карта бывает заполнена рюкзаками [чуть более, чем наполовину](#). В ку2 стал артефактом (*power-up*) дававшим возможность таскать с собой в два раза больше патронов, что было весьма актуально для пулемёта. В ку3 выпилили без остатка.
- **Гантеля** или **гантлет** — оружие *Gauntlet*. Циркулярная пила, вмонтированная в перчатку. Для мили-атак.
- **Гвоздеёт, гвоздомёт, гвоздодёр, гвоздюлятор** — оружие «*nailgun*» в первой Quake. Запилен в качестве трибьюта [Тренту Резнору](#) — автору всех звуков и музыки, о чём ненавязчиво намекает слегка измененный логотип его группы [на коробочках с боеприпасами \(гвоздями\)](#). Присутствовал в двух вариантах — *nailgun* и *super nailgun*, причем последний легко конкурировала с *RL* в умелых руках. Гвоздеёт позже появился и в модификации Q3 «Team Arena», однако при этом он был полностью переработан. В более-менее привычном виде вернулся в четвёртой части.
- **Гибы, гибсы** или **гибзы** (англ. **Gibs**) — куски плоти, на которые распадается фраг в случае, если нанесенный урон намного превосходит оставшееся количество жизней. Алсо, образуются при стрельбе в трупы. Чаще всего отключаются задротами, ибо мешают обзору. Отключение возможно только при ручном редактировании конфига игры. В Quake Live выпилены, дабы невозбранно зарабатывать бабло на всех категориях населения.

- **GL, гранатомёт, пайпа** — оружие под названием **Grenade launcher**, стреляющее гранатами. Гранаты спустя небольшой промежуток времени взрываются, или взрываются при прямом попадании по противнику. Можно использовать при отступлении, для заграждения узких мест, как тактическое оружие — можно забрасывать гранаты рикошетом в недоступные для прямого попадания места. В Q1 гранаты летели довольно быстро, и поэтому в первой части игры GL не так сливал другим видам оружия, в особенности RL, а был очень юзабельным. Кстати, оружие перезаряжается в 2 раза быстрее, чем RL (по крайней мере, в Q1), что также является одним из его преимуществ.
- **Деревянный** — игрок, которого трудно убить.
- **Десматч, дэфмач** (англ. **Deathmatch**) — режим игры, при котором нужно заработать как можно больше фрагов, убивая других игроков. Игроки при этом не делятся на команды. На чампах такой режим игры редко практикуется, однако в обычной игре по сети среди непрофессиональных квакеров он наиболее популярен.
- **Дисчардж, дисчарджнуться** (англ. **Discharge**) — эффект от использования *шафта* в воде, кислоте или лаве. При этом дисчарджающийся игрок, как правило, погибает от большого *демаджа* (а конкретно — весь урон, что можно нанести с имеющимися батарейками для шафта, делится между страдающими и доставляется мгновенно), но если поблизости (в воде, на берегу в прямой видимости и в зоне действия шафта как такового) имеются другие игроки, таким способом можно заработать некоторые фраги, особенно если на руках пента — тогда игрок остаётся в живых, теряя только броню. Для демонстрации возможностей дисчаржа на dm5 пента и шафт располагались в одном месте, и достичь его можно было только по воде — таким образом, авторы карты как бы провоцировали игроков на частые дисчаржи в этом водоёме.
- **Карта, мапа** (англ. **Map**) — пространство (со стенами, полом, комнатами, водой и т. д.), в котором происходят действия в Quake. Не путать с географической картой, планом местности. Примеры использования термина: «загрузи карту dm4», «бегать по карте». Карты хранятся в файлах с расширением .bsp. Создание карт для Quake (в специальных редакторах) — любимое занятие некоторых квакеров.
- **Квад, квадра, квадрат, озверин** (англ. **Quad damage**) — артефакт (*power-up*) в виде эмблемы Quake, усиливающий на 30 секунд повреждения, наносимые игроком, в четыре раза (в Q3 и Q4 — в три раза). В моде OSP Touguey под ку3 был забавнейший баг с генератором конфигов который по умолчанию ставил множитель квадра в 0. В итоге сабж не позволял вообще никого убивать. 
- **Квакер-задрот** — квакер, часто и долго тренирующийся игре в Quake.
- **Кемпер, Кампер** — квакер, избравший тактику сидения в укромных местах (часть около респа оружия или какого-нибудь артефакта) и ожидания других игроков, которые придут за этим оружием, чтобы выстрелить в них из ракетника или шафта.
- **Кланвор** — соревнование, включающее тимплей на нескольких картах между двумя кланами, как правило, для собственной статистики и поднятия ЧСВ.
- **Кольцо, глаза** (англ. **Ring of shadows**) — делает невидимым всего игрока, кроме глаз. Лютый, бешеный респект авторам ку1 от физик-кунов: **полностью невидимый человек был бы слеп.**
- **Красный, красный армор, красный фофан, RA** — броня «red armor» в Quake. Наиболее ценный вид брони (дает 100 армора, в Q1 — 200) 
- **Крэйт** — заминусоваться, упав с высоты.
- **Креплёный** — игрок, у которого предположительно мало хелсов и он вот-вот откинется. Производное слово — *Скрепить*.
- **Машня** — оружие, именуемое как «machine gun».
- **Мясо** — нубский мультиплеер в режиме «Free for all».
- **Папский девайс** — в широких кругах данный термин трактовался как хорошая, годная для игры мышь или клавиатура. Долгое время было синонимом Logitech First Pilot PS/2. Впоследствии так же именовался **Power Shield** из кудва^[2].
- **Пента** (англ. **Pentagramm of protection**) — артефакт (*power-up*) в ку1 в виде перевёрнутой (сотонинской) пентаграммы, дающий на 30 секунд значение брони в **666**, полную неубиваемость и эффект красных глаз в придачу. Надо заметить, что, хоть попадания и не наносят урона игроку с пентаграммой, армору урон достаётся — поэтому, взяв пенту, не следует без особой причины лезть в лаву или подставляться под вражеские ракеты.
- **Пукалка, фонарик** — бластер из ку2. Из него можно запукать и им прикольно освещать темные коридоры.



- **RL, рóкет, ракетница, ракетлаунчер, шайтан-труба, джибулятор, базука** — оружие «**Rocket launcher**». Перевод неверный, но, увы, устоявшийся. Одно из основных видов оружия во всех сериях Quake. В первой части одна ракета выбивала от 100 до 120 хитов (в отличие от снаряжов Grenade Launcher'a, которые сносили стабильно по 120 хитов), что поебее рельсы в последующих частях. Кроме того, в Q1 ракеты летят к цели быстрее гвоздей (быстрее ракеты — только дробь из бум-палки, подверженная рассеиванию), что своеобразно сказывается на балансе. Во второй части пытались это как-то поправить, снизив скорость выстрела. Получилось только окончательно довести оружие до маразма, потому что теперь стало возможным обогнать ракету в падении и по приземлении получить ей же по чайнику. В третьем кваке скорость немного прибавила, в итоге стало что-то среднее.
- **Распрыжка, распрыг** — прием, заключающийся в сочетании движения стрейфа, прыжков и качания мышью, при которых игрок нехуйственно ускоряется. Изначально это была не фича, а баг движка, впоследствии ставший фичей, но нехило доставляет, и без него Квака потеряла бы бо́льшую долю своей очаровательности. Достаточно сложен в исполнении и является предметом фапа всех нубов.
- **Рельсá, духовушка, рыло** — оружие «**railgun**». Появилась в Quake II. Выбивает 100^[3] хелсов сразу с любого расстояния, но медленно перезаряжается, и пока не перезарядится, не переключишься на другую пушку. Впрочем, главный минус даже не в скорости перезарядки, а в том, что после выстрела в воздухе долго висит шлейф от пули. Это выдаёт местонахождение незадачливого нуба-кемпера. Требует немалого умения в обращении и смертоносна на открытых пространствах, что приводит к лютым холиварам вида «рельса vs скилл». В Quake Live снимает 80 хелсов. Некоторыми, совершенно напрасно, называется Гаусс-пушкой. И, вы не поверите, основана на [реально существующем оружии](#).
- **Риспон, респ, респаун** (англ. **Respawn**) — точка появления (**respawn point**) игрока или предмета в Quake, либо процесс появления (**respawn**). Если при респе игрока на точке респауна стоит другой игрок, происходит **телефраг**. Если человек впервые появляется на карте, то это уже просто спон, без всяких ре, но до этого [никому нет дела](#). Алсо, в среде квакеров имеет хождение фраза день **риспона** ака день рождения. Учитывая вышеизложенный факт про приставку ре, получается никакой не день варенья, а день перерождения, но опять-таки это [мало кого волнует](#).
- **Рокетджамп** (англ. **Rocket jump**) — прием, заключающийся в стрельбе в пол из *рóкета* около себя, при этом игрок подлетает вверх. Одновременно со стрельбой необходимо подпрыгивать. Это позволяет забираться в труднодоступные места карты. Прием довольно простой^[4] и используется даже новичками. Чуть менее известны grenade-jump (требуется точного расчета для своевременного набигания на гранату) и plasma-climb (позволяет ползти вверх по стене — малополезно, но выглядит эффектно). Задроты-конфигоделы и просто лузеры любили писать скриптик, который делал рокетджамп одним нажатием кнопки. Особые мастера задротства сумели написать скрипт, который подкидывал игрока аж до небес.
- **Стрейфиться** (англ. **Strafe**) — перемещаться со сдвигом вправо или влево, нажимая на клавиши, заданные как «strafe left» и «strafe right». Помогает увернуться от ракет, выпущенных из *ракетницы*, а иногда позволяет перемещаться по *карте* быстрее (это не фича, это баг движка, просуществовавший со времен первого Дума аж до КуЛива). Также позволяет водить хороводы вокруг недоумевающего противника. Термин этот применяется квакерами и в реальной жизни, например: «шел по улице, по привычке стрейфился».
- **Телефраг, телек** (англ. **Telefrag**) — событие, когда один игрок телепортируется или *респаеця* на место, в котором находится другой игрок. При этом стоящего там разрывает как *хомячка* от капли [никотина](#), а телепортирующийся получает +1 фраг. Телефраги были возможны и в *Doom*'е. В ку3 данную фичу постарались убрать и в итоге вероятность такого исхода крайне мала.
- **Тракторист, танкист** — игрок в Quake, играющий полностью с клавиатуры. Как правило, это игроки, перешедшие на Quake с *Doom*. И хотя мышью прицеливаться и разворачиваться удобнее, трактористы упорно доказывали, что их метод — самый правильный. Трактористы — явление особенно обострявшееся во времена Q1, поскольку появились прыжки и полноценный обзор мышкой, чего не было в думе. Позже они были [выпилены](#) более шустрыми и меткими мышатниками до последнего человека. Позднее (когда игра без мыши стала абсурдностью) термин стал распространяться на игроков, использующих клавиатуру для наведения прицела. Иногда встречаются персонажи, которые биндят кнопки «тёрнэраунд» или вовсе «тёрнлефт/тёрнрайт», утверждая, что так они экономят время на движении мыши и быстрее могут реагировать и атаковать в динамичном бою. Но ни один из «отцов» ни разу не причислял себя к «трактористам» — может, скрывают?
- **Фраг** (англ. **Frag**) — очко, дающееся за убийство другого игрока в десматче или за убийство игрока другой команды в командной игре. При [убийстве себя](#) (падении в лаву, падении с большой высоты, неудачном рокетджампе) фраг вычитается. Термин «frag» использован для обозначения убийства игрока разработчиками, а не придуман игроками. Собственно, сам термин использовался во время войны во Вьетнаме — если труп солдата, который должен был быть доставлен на родину,

присутствовал как бы не полностью в комплекте (то есть gibs), то делалась пометка frag (от *англ* fragments).

- **Чамп, чемп** (англ. **Champ**) — чемпионат, турнир по Quake. Чаще всего проходит в виде дуэлей на специально заточенных картах с применением вручную написанных конфигов для игры. Алсо, специально для чампов написано несколько модов, вносящих небольшие правки в баланс игры.
- **Шафт, молния, лайтнинг** — оружие «thunderbolt» (Q1). Требуется умения держать противника в прицеле некоторое время, что компенсируется высоким уроном (30 HP за 0.1 секунды). Оружие матёрых задротов. Область поражения молнией ограничена 20-ю метрами. Позволяет делать дисчардж в воде (или в лаве, кислоте). В Q3 есть подобное оружие — «**lightning gun**», но оно гораздо слабее и дисчардж делать не позволяет.

Алсо

- Квейк — православная мебельная компания [сайт](#). Кстати, название — отнюдь не совпадение, посмотрите на [логотип](#). Копирасты в недоумении.
- Квейк — православный напиток лимонного вкуса, пруф выпилен.
- Квакер — это представитель одноименного [христианского течения](#). Буквальный смысл — «трепещущий» (понятно, перед [чем](#)). Последователи течения наиболее распространены в Пиндостане. Выступают против проявлений насилия в любом (в том числе в виде фрагов) виде. Так-то.
- Quaker Oats — православный производитель хавки. [Пруфлинк](#). Заметим, что компания является подразделением Pepsi.

На чем крутился Quake?

Так как в хорошие времена id говна не делали, квак породил [>9000 модов](#), от банальных улучшалонок текстур, до игр других жанров (были гонки на движке ку (на движке ку3 назывались q3rally)). Количество модов обусловлено ещё и тем, что после выхода очередной игры id выпускает SDK, в который включают ЧАСТИЧНЫЕ сорсы. Для наглядности — квака состоит как бы из самого движка (который рисует модельки, накладывает текстуры, шлёт пакеты на любимый сервак и т. п.) и самой игры (где описано оружие, как оно себя ведёт, враги и их мозги, ГУИ, описания кто есть фраг и в каких ситуациях и т. п.). Вот второе поначалу-то и открывают. Поэтому Team Fortress или Action Quake 2 [выглядит, как квака, плавает, как квака, и квакает, как квака](#), но играется совсем по-другому. Когда проходит много лет, и движок уже никому нафиг не нужен в коммерческом плане — открывают сорсы движка. В итоге появляются такие кардинальные переделки, как darkplaces и Quake2Max. В общем, игру обвешивают шейдерами, raytrace-ом, 5.1 звуком и прочими свистоперделками. Немалый плюс подобных переделок — они существуют под уйму ОС, в первую очередь — линукс и макось. Следует помнить, что выкладывают их они по чему-то GPL'о-образному, так что лепить на них свои поделки и продавать за денежки уже не получится — только опенсорс, только хардкор, всё во славу id!

Всё это весьма доставляет [фанатам-красноглазикам](#). Поначалу движок распространяют как бинарный пакет, а потом выкладывают и сорсы, вплоть до движла третьего дума...

id — одна из первых контор, которая начала продавать свои движки. А поскольку они их делать умеют, то продаются довольно неплохо. Со временем Ид выкидывает движки в свободный доступ. Вот список самых прорывных:

id Software стали первопроходцами в полноценном 3D, если брать выложенную ими бету Quake аж в 1994 году. На первой кваке (Quake, официально этот движок не входил в линейку движков idTech) построили:

- [Half-Life](#)
- Hexen 2

Движок второй части (idTech 2) был ничем иным, как переработанной и перелопаченной версией движла от первой кваки. На нем сваяли:

- Anachronox
- Daikatana
- Heretic 2
- SiN
- Soldier of Fortune
- Kingpin: Life of Crime

Следы третьей кваки (idTech 3) можно увидеть в:

- 007: Nightfire
- Medal of Honor: Allied Assault
- American McGree's Alice — ~~Упорная~~ Творческая переработка Американом МакГи классической

сказки Льюиса Кэрролла. Причём построена на том варианте движка, который использовался в Heavy Metal F.A.K.K. 2 [w:American McGee's Alice](#)

- Абсолютно все части Call of Duty
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Return to Castle Wolfenstein
- Solder of Fortune 2
- StarTrek: Elite Force 1 и 2
- Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast
- Star Wars: Jedi Academy
- Urban Terror

А вот движку Doom 3 (idTech 4) повезло чуть меньше. На нём сделали разве что Quake 4, Prey, Quake Wars и Wolfenstein - игры под лицензией самой id, которые и так должны были выйти по инерции, а также The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Движку не повезло потому, что был непригляден глазу и крайне прожорлив, а также из-за конкурентов. Хотя не стоит забывать серию Call of Duty - корни движка последних частей растут напрямую из id Tech 4. То есть модификация движка id Tech 4 (2003 г.) используется до сих пор и в современных играх.

Надо отметить, что чаще всего движок закупаала и закупает Raven. Началось это ещё с Дума, на котором сделали Heretic и Hexen. Но это совсем уже [другая](#) история, другая пыльная, спрайтовая старая добрая сказка...

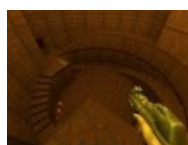
Галерея



Начало. Тут любили тестить пентиумы.



Тут пентиумы уже лажают (DarkPlaces).



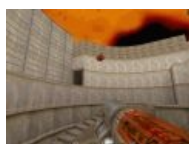
Винrarнейшая мапа q2dm1 (The Edge) by Tim Willits.



Типичное такое мяско.



OH SHI--



Винrarная глюка q2

Ганнер смотрит на тебя как на говно!

Кармак из пасхалки.



Ещё пасхалка.
Nuff said.

Все адепты [3dfx](#)
фапали на это
светошоу в самом
начале игры.

Довольно хорошая
карта q3dm7.

Сейчас пойдёт
потеха!



Оружие
победителя.

Team Arena.

См. также

- [Кармак](#)
- [Американ МакГи](#)
- [DOOM](#)
- [FPS](#)

Примечания

- ↑ В котором, кстати, покупать сабж строго не рекомендуется, ибо там он продается без музыки.
- ↑ баш про папский девайс
- ↑ Эта цифра настраивается на стороне сервера, что позволяет невозбранно изничтожать этот девайс
- ↑ Это — типичное мнение нуба, который уверен в том, что ракетджамп делается методом «шмальнул перед собой и прыгнул».

Ссылки

- [Краткое пособие по методам лишения жизни себе подобных в режиме Deathmatch путем их полной фрагментации, снабженное постатейными комментариями для более полного понимания by Goblin](#)
- [Dark Places](#), качественно переделанный поклонником игры движок оригинала
- [Клиент игры, базирующийся на движке ezquake. Доступен для всех платформ. Для игры нужен rak1.rak из оригинального квейка](#)
- [Фан-песня про кваку на мотив «Ещё не вечер»](#)



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

[ae:Quake](#) [w:Quake](#) [en.w:Quake \(series\)](#)