

Unreal — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше *нормальных, хороших, годных* скриншотов шок-райфлов и телефрагов транслокатором.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие *кошерные* вещи.

Unreal (англ. *нереальный*) — серия компьютерных игр различной степени культовости, причем матожидание культовости всех частей таки значительно выше среднего уровня. Собсно те, кто не понимают в статистике, могут оценить культовость серии лишь по тому, что слово «headshot», известное сейчас каждому неполовозрелому геймеру, было удачно *зафорсено* именно Анрилом.

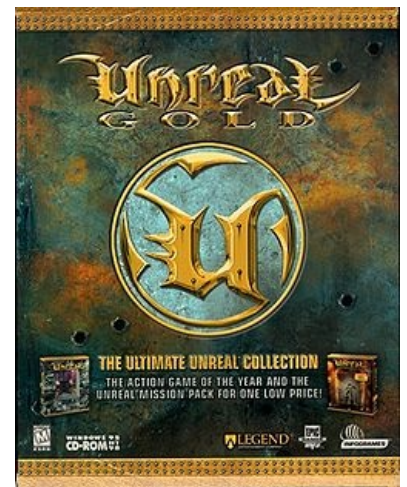
Сами игры

Unreal

Легендарный прародитель, выпущенный в знатном 1998 году *эпичной* студией **Epic Games** (тогда — **Epic Megagames**) в сотрудничестве с совсем неэпичной **Digital Extremes**. Считается первым и последним достойным конкурентом второй *квачки*.

Знаменито:

- Люто, бешено, вырвиглазно красивой графикой. Даже на софтверном режиме. Когда из темного, мрачного, но безопасного корабля выпускали на инопланетный пейзаж под невероятным небом, тогдашня школота (а.к.а. нынешние ностальгирующие олдфаги) падала на пол и каталась в экстазе. А разгадка одна — не тысячи тактов шейдеров на пиксель и миллионы полигонов, а настоящий, продуманный и с душой, дизайн.
- Невозбранно винрарные раздристибельнейше мозгодробительные звуковые эффекты. Душераздирающие крики, шипение пневматики, гудение лифтов, а уж оружие... В совокупности с поддержкой АЗД/ЕАХ погружало игрока в захватывающий игровой процесс на все 200 %.
- Отличнейший лиричный саундтрек, сопровождавший вышеперечисленное. Unreal — одна из первых игр с «динамической» *трекерной музыкой*, где саундтрек не просто крутился по кругу, а менялся в зависимости от ситуации на экране. Для каждой карты существовал свой трекерный модуль (саундтрек) с тремя типами музыки под разные ситуации, так что во время битвы на разных уровнях гармонично звучала своя музыка, а не как в этом вашем *Oblivion*. Опять же, это одна из немногих игр (даже сейчас) где не хочется вырубить тошнотный саунд на фиг спустя уже полчаса игры. А иногда даже хочется врубить ModPlugTracker (AIMP2 или WinAMP с плагином in_umx тоже катит) и послушать отдельно.
- В игру были впилены боты и соответствующий *ВОТМАТЧ*^[1].
- В игре были скаарджи (Skaarj). Непомерная ловкость и динамичность этих зеленых тварей, в сумме со способностью довольно быстро превращать игрока в стейк, создали запоминающийся образ, который вызывал уважение у многих олдфагов.
- В игре было запредельно веселое оружие со специфическими применениями — бесполезных экземпляров в арсенале просто *не было*. Тут был самый харизматичный «шотган» из всех игр что известны.
- Инопланетную живность вроде шушпанчиков и птичек можно было невозбранно убивать.
- Мухи над трупами были именно мухами, а не жирными черными точками, как в кваче.
- *Портрет* инопланетной богини с четырьмя *сиськами*.
- В игре были хедшоты! Но и *это не главное*, главное — это анимация скаарджей после них!



Тот самый «дрёбовик» флак.



Сейчас скарж докажет что подпускать его так близко не стоило.

В своё время игра наделала много шума, в том числе из-за безумных по тем временам требований к мощности компа — игра хорошо бегала лишь на Pentium 2 с 64 МБ оперативной памяти и графическим ускорителем (желательно с двумя), в то время как крутым считалось иметь дома Pentium 200 с 32 МБ памяти (ускоритель так вообще был у единиц). Тем не менее, на P2-266-32МБ-4МБ(В) игра шла вполне себе ничего.

К сожалению, в отличие от [Quake](#) или [Half-Life](#), игра имела слишком малоактивную комьюнити (запоем играли очень не многие, а собрать карту в перегруженном и глючном редакторе отваживались вообще единицы). Ещё одна разница была в том, что школата тех лет обожала Кваку за «мясо», а в Unreal врагов было довольно таки мало, но зато каждая битва была серьёзной и требовала виртуозного владения мышкой и стрейфом. Варианты прохождения а-ля Рэмбо были исключены чуть более, чем полностью. За что, собственно, игру и любили.



Unreal: Return to Na-Pali

Сляпанный на той же программно-аппаратной базе, через полгода аддон. Делали уже Legend Entertainment Company и Neuristic Park. Карты и музыка — отредактированные версии из беты 98-го года.

- Три новых (бездарных в общем-то) вундервафли.
- Новые веселые противники — маринесы, чуть более, чем полностью являющиеся ботами.
- Новые не менее веселые режимы игры, вроде командной потасовки с теми же маринесами.
- Еще парочка эпичных саундтреков.

Operation Na-Pali

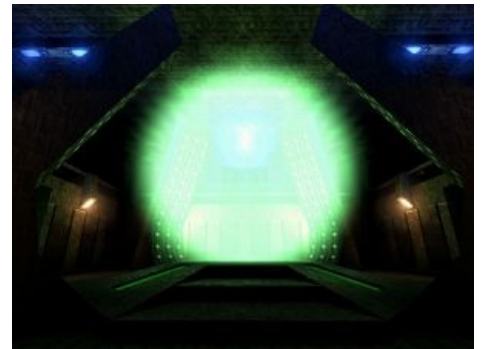
Фактически является не официальным аддоном, а разработкой фанатов ([Team Vortex](#)). Технически представляет из себя мод для Unreal Tournament'a. Продолжает сюжетную линию Unreal и Return to Na-Pali. Доставил красивыми локациями, озвучкой главного героя (Duke Nukem, привет!) и своеобразным юмором. По мнению [анонимуса](#), этот любительский мод легко заткнул за пояс официальный Return to Na-Pali. При создании геймплея разработчики умудрились использовать возможности движка Unreal и Unreal Script'a даже в большей степени, чем сами эпика...

Алсо, в этой стране сабж распространял [Фаргус](#), поэтому чуть более, чем половина игравших, ознакомилась с модом непосредственно через них.



Красоты местной природы.

Кровавое анрилское мясо кроваво.



Да, объёмный туман и даже *такие* (это не спрайт) порталы были уже тогда. И даже без D3D/OGL (на скрине — SGLDrv).



Красоты графики уровня 98 года.



Unreal Mario -
высер
разработчиков
для тех, кто
прошел игру.

Unreal Tournament

Но мультиплеер был гораздо менее весёлым, чем в том же Quake, поэтому через год был выпущен чисто мультиплеерный **Unreal Tournament** (турмак, турмач, ут99), послуживший основой для одноименного сериала, ориентированного на [задротство чуть более, чем](#) целиком. В то же время вылетела аналогично задротская квака-три-урина, что ознаменовало вторую стадию [холивора](#).

Итоги:

- Графика УТ получилась достаточно четкой, реалистичной и с темными углами — без кваковской мультяшной лепоты. [Кемперы](#) тешатся.
- Эпические вундервафли на 90 % сохранились и их полку даже прибыло. Альтернативный огонь у пушек радует и делает игру тактически более интересной. Redeemer меметичен. Следует добавить — оружие является настолько идеально продуманным, что ради него собственно и играли.
- Количество разных развеселых режимов игры (вроде Assault, Last Man Standing etc), мутаторов, модов (как то винрарные Chaos, Neo Cairo или U4E Tournament) и хороших карт превысило 9000.
- МОАР [кошерной музыки!](#)
- Невозбранно доставляющий интерфейс без [свистелок](#) и [перделок](#), зато с хоткеями, шрифтами и табами. В отличие от сегодняшних поделок, он не был заточен под эти [ваши дебилные приставки](#) и раздирал на части расовые [GNOME](#), [KDE](#) и прочие иксбоксы.

Алсо необходимо упомянуть, что каждый третий (а может и каждый второй) игрок, активно обсасывал версию, что финальный босс-киборг Хан в сингле — суть настоящий [AI](#). Настолько эта сволочь любит [рвать в клочья шаблоны](#) и отмачивать оригинальные номера. На гадлайке (максимальная сложность) с ним особенно весело играть. И вообще даже боты из Practice Session очень умные и гораздо умнее, чем боты из [третьей Кваки](#). А разгадка одна — ботов в анрыльчик запилел парень по имени Стивен Полж, автор первого бота для первокваки. И звали его ReappperBot и был настолько туп и настолько меток, что некоторых особо точных игроков называли риперботами.



Ради этого проходят сингл УТ



А это ждет игрока в конце



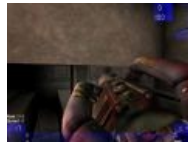
Да, это хедшот



Альт-флэк решает.



Дабл-энфорсер - полезная штука.



Тот самый Redeemer.



Скриншот из интро от Neo Cairo.



С чего начинается УТ.



Винрарный глюк турмача-99.



УТ-бот Брок образца 99 года.



Neo Cairo



Слоупстрейфджам



Местное мяско такое красное



Еще Headshot



Neo Cairo



Эпическое мяско в вакууме



Taunts

Да, да, в этом Анрыле есть матюги! Если опция «auto taunts» установлена на «ON» товарищ которым мы управляем, замочив кого-нибудь, радуется этому и обязательно бодро и насмешливо высказывается об этом.

Алсо [Гоблин](#), засветился со своими «правильными переводами» и тут.

Unreal II: The Awakening

Игра не всем пришлась по вкусу. Настоятельно не рекомендуется принимать во внимание ТруЪ фónатов, которые ждут сиквелов с говнометами и [боянами](#) наготове. А если обвинять ATARI в продажности, то надо знать, что любая игра выпускаемая не на [shareware](#) основе, изначально сделана для [профита](#).

Если же все таки перейти к самой игре, то выяснится что она наполнена винраром чуть меньше, чем полностью:

- Шикарные уровни. От Kill'em All, до тактики с использованием

ландшафта и переносных генераторов силовых полей.

- Крутые пушки, крутеющие, посредством модификаций, из левела в левел и становящиеся истинными **вундервафлями**.
- Доставляющие персонажи: Бионик-механик, боевая подруга с большим пистолетом и сиськами, инопланетянин-андроид.
- Не менее доставляющие враги, вроде Ангелов Ллиандри.
- Действительно очень неплохой сюжет с хорошей, годной **драмой**, хотя всем известно, что это вообще не обязательно для шутера.
- Алсо винрарные моменты вроде той же обучалки с Дефматчем в начале и репликой с отсылкой на UT, одфаги помнят...

Unreal Tournament 2003 и 2004

В 2002 году Epic Games, совместно с Digital Extremes, выпустила продолжение UT — Unreal Tournament 2003. Новый турмак был призван поставить победную точку в противостоянии с **ID** и их **Квакой 3**. Плюс к тому, это был повод лишний раз обкатать новый мега-движок U2 Engine перед релизом многообещающего широкоразрекламированного сингла Unreal 2.

UT2003 впечатлял своими прогрессивными на тот момент фичами, которых не было в Кваке и UT-99. Например, такими, как пиксельные и вершинные шейдеры в отрисовке сцен, Hardware T&L, уникальный на тот момент физический движок Karma Engine (чего стоит модель падения трупов, способ движения с double-джампами, расчет сплэш-повреждений), улучшенный AI ботов (особливо в командном режиме), большие открытые пространства и так далее, и тому подобное. От предыдущего UT UT-2003 также отличился улучшенным сетевым блоком, более ускоренным темпом игры, новыми модами а также возможностью накапливать **адреналин** и применять его для получения разных power-up'ов вроде невидимости, регенерации, берсерка и т. п.

А ещё эта игра запомнилась опопсевшим дизайном карт, оружия и моделей, музыкой. Но огорчил отсутствием некоторых полюбившихся режимов игры (вроде Assault'a) и укороченным синглом. Новый унрыл эдитро работал значительно менее глюкасто, что прослужило толчком к написанию большого количества разных карт, модов, мутаторов, ботов. Что, в сочетании с неплохой графикой лучшим образом сказалось на популярности этой игры. Через некоторое время эпика ещё немного попилили все это, вернули старые режимы игры, добавили новые (боевые машинки) и выпустили Unreal Tournament 2004, который популярен и по сей день...

UT2004 прославился несколько лучшим интерфейсом по сравнению с 2003 (но, увы, не 99) с настройками видео (в умопомрачительно широченных пределах), вундервафлей по имени Leviathan и... **ВНЕЗАПНО!** внутриигровым медиа-проигрывателем! Почти winamp по клавише F12, со своим плейлистом, громкостью, репитами и прочим.

Анонсеры (комментаторы) в 2003/2004 также доставляют!^[2] Чего стоит только режим Sexu — девчачий голос тащится вслух от каждого попадания! При набирании цепочки фрагов до возгласа «Holy Sheet!» — деваха кончает прямо в эфире!



Фапательные NPC такие Фапательные...



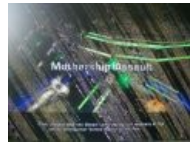
Пожалуй, один из самых доставляющих персонажей.



Одно из нововведений — тип игры «Bombing Run». Аналог этого вашего скучного **футбола**.



Спорим у него включено автоприцеливание?



Это видит
каждый
запускающий UT
2004

А это (возможно)
видит каждый
тысячный после
восьми часов
игры в плохо
вентилируемом
помещении.

Косые гадлайки
косые

Путин и
Матвиенко в
2003-м
турмаче^[ЩИТО?]

Глюк с расчетом
освещения.
Бывает и такое.

Unreal Championship 1-2

Практически никому не известные в этой стране игры, выпущенные только на пиндосской приставке Xbox. Первая часть являлась своеобразным вариантом UT2003, и существенной разницы с ним не имел. Но вот вторая — это практически UT 2,5 (там даже использовалась улучшенная версия движка — Unreal Engine 2X), появились множественные свистелки и перделки, например оружие ближнего боя, вид о третьего лица и кое-какая сюжетная линия.

Unreal Tournament 3

После выхода таких технологичных игр, как [w:F.E.A.R.](#) и [Crysis](#), а также укрепления всяких [Quake Wars](#), [Quake 4](#), [Call of Duty 4](#) на позициях сетевых шутеров, Epic со своим устаревающим UT 2004 стала оставаться в тени. Дабы не сгинуть в небытии, эпика решили исправить положение и выпустить новый Unreal. И выпустили (сперва в виде Unreal 3, от которого в последствии отказались и выпустили Unreal Tournament 2007 aka UT 3). Это была попытка создать игру, которая бы объединяла в себе все лучшее из предыдущих игр серии в сочетании с современной графикой. А в результате получилась поделка, набитая [неуместными спецэффектами](#) явно попсового характера, чуть менее, чем полностью. Но при этом многое в этой гэмезе напоминает о лучших временах первой части, и признать игру ни вином, ни фейлом нельзя. Несомненно лишь, что ориентация на консоли сказалась на интерфейсах и геймплее чудовищным образом. Не менее несомненно, однако ж, что теперь чуть менее, чем половина всех выходящих шутеров от первого лица сделаны на анрильном движке. Powered by Unreal Engine Technology — такая заставка предваряет каждый второй релиз. Так что может третий UT не все купят, но дорогостоящую технологию — почти все. Epic рулит по-прежнему. А в ноябре 2009 года Epic [выложили](#) в свободный доступ SDK для Unreal Engine 3. [Инди](#) беснуются от радости!

С последними патчами, титан паком и прочими добавками (карты, персы, вундервафли как то возвращение Рипера) игра всё больше становится винрарной — исправляют интерфейс, увеличивают динамичность игры, добавляют кошерные мутаторы и типы матчей. Epic видят, где сделали промах, и если продолжают выпиливать из игры привкус консоли, то UT3 может достигнуть популярности 1-ой части. Алсо, все ждут Unreal 3.

ВНЕЗАПНО сюжет! Синглплеер в UT3 построен не по принципу турнира, как в предыдущих частях, а рассказывает историю некоего [Маркуса Феникеа Рипера](#), на родную колонию которого [набижали](#) злые-злые инопланетяне с [боевыми треножниками](#) и устроили бойню. Кровавой баней руководила сама [Верховный Инквизитор Акаша](#). Рипер же, респанувшись после сплэш дамага с RL сильно негодуэ, и решает отомстиэ... Вскоре собирается банда неуловимых мстителей, состоящая из: собственно [Маркуе Риппер](#), [сестренка](#), [нигра](#), [Дем](#) и [брат](#). В одном из первых диалогов [Маркуе Риппер](#) объясняет суть компании: «Не подумайте, это не крестовый поход. Просто хочу убить эту суку!». А шо ещё надо-то? Шутер же.

Музыкальное сопровождение заслуживает отдельного абзаца: после 2к-инкарнации сабжа, аудио-



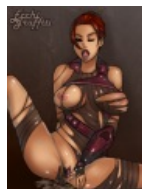
Маркуе Фенике Рипер и сотни крови!



Старая, добрая ракетница такая старая и добрая...

продюсерам вставили черенок за неумный пафос и чрезмерную унылость звукового ряда, отчего те наняли Джаспера Кида, и тот выдал вещи с электронными запилами, этническими барабанами и прочей экзотикой. А еще продюсеры таки нагуглили исходники трекерных мелодий из первого UT (за авторством Alexander "Siren" Brandon, Michel van den Bos и так далее) и отдали их на растерзание неизвестному Рому ди Приско, который "ремиксовал" и "обновил" сэмплы наиболее винрарных треков, испортив их при этом. Качество сэмплов оригинальных версий было не хуже, чем в "обновленных" версиях, но треки стали унылыми и вторичными, особенно Go Down. По сути со старыми темами из классического турмача сделали то же, что и с графикой - добавили неуместных спецэффектов явно попсового характера. Fail.

Поскольку карты выросли в несколько раз, а ноги по-прежнему не казённые, игрокам, помимо традиционной персональной дискометалки-телепорта, выдали **парящий скейтборд**. С ним можно ощутить себя **Тони Хоуком** и больно уебаться. Можно уцепиться за машину и уебаться. Если в Тони попадут завистники, он уебется. Модный блестящий пояс спасет горе-ховера, пока его заряд не иссякнет. Также на ховерборде можно выполнять различные трюки, не наносящие урон противнику, — так, **для себя...**



Краткая суть сюжета... **No eceptions!**

Jester на фоне сисек...

Новые блестящие шейдерами 3.0 пушечки



Impact Hammer

Enforcer

Bio Rifle

Flak Cannon



Shock Rifle

Stinger is back

Rocket Launcher

Sniper Rifle

Unreal Tournament (2014)

После того, как Epic потеряла существенную часть разработчиков (в том числе дизайнера большинства винов Клиффа Блэжински) и была чуть менее, чем наполовину продана китайцам, фанаты уже и не ждали новых игр, однако в марте 2014 был выпущен долгожданный Unreal Engine 4, а вслед за ним -- и новый Unreal Tournament, названный по последней моде лаконично, безо всяких цифр и приставок. Увы, чуда не вышло: представленная пре-альфа больше напоминала технодемку для движка, к тому же, Epic решила вскрыть исходники игры и **свалить доработку на сообщество**.



Outpost 23, одна из 3,5 полностью доделанных карт

По состоянию на март 2016 игра так и не вышла из пре-альфы, однако уже является киберспортивной дисциплиной и, в принципе, вполне играбельна, несмотря на то, что контента всё ещё меньше,

чем в UT3 на момент релиза. Доставляет нетипично хорошей для современной йобы оптимизацией (в Full HD 60 fps выдаёт на средней пекарне ~2011 года сборки) и общей back-to-the-roots атмосферой.

Unreal vs Quake

Ещё в процессе допиливания, между разработчиками Unreal и Quake II случилась *teh drama*, вылившаяся в обвинение в плагиате. Дизайнер команды Epic, Myscha the Sled Dog, объявил, что id Software в открытую копирует их идеи: «в Unreal есть лысый чувак и девка с хвостиком. В Quake II есть лысый чувак и девка с хвостиком». Эпизод вошел в список **The 25 dumbest moments in gaming** игрофажского сайта Gamespy. Алсо, на Мишину могилу можно **невозбранно** плюнуть полюбоваться на уровне **Bluff Eversmoking**.



Скааржи набігают

После релиза, между фанатами Анрыла и Кваки долгое время **бушевали холивары**. В момент выхода Unreal Tournament, **Господин ПэЖэ** и **Гоблин** активно форсили это «великое противостояние», но и без их помощи флеймы на игрофажских форумах не угасали вплоть до появления **next-gen консолей**.

На консолях же id Software эпически слила в пользу Epic Games — и в технологическом плане (авторы Unreal Engine 3 имеют мозг размером с хороший арбуз), и в финансовом. Однако, это **плохо повлияло** на UT3 — в угоду этим вашим консолям был начисто изуродован интерфейс (такая тенденция, впрочем, имеется в игровой индустрии в целом).

Unreal в народном творчестве

В отличие от Quake и Doom, Unreal не породил большого количества фанфиков, возможно в связи с меньшей популярностью среди широких задротских масс. Единственная более-менее известная в наших интернетах писанина — Гоблинский **Unreal Deathmatch**, рассказывающий об Unreal-малтиплеере в ~~романтических тонах~~ типичном для Гоблиновского креатива сеттинге. Features: баня, мощные челюсти, шерстистые загривки, потные торсы, ~~волосатые ноги и месяц не мытые хуи~~ **настоящая мужская дружба**. «Продвинутым детям невдомек, что в Unreal зато были ASMD и Флак Кэнноны, за такое и отсосать можно», я гарантирую это!

В творчестве **Пейсателя** (а конкретно — в «фальшивых зеркалах») мир Unreal использовался для ММО-шутера в «глубине». В первой части трилогии («лабиринт отражений») для тех же целей использовался Doom.

Алсо, журнал **Game.exe** отличился рецензией на **Unreal Tournament 2004** почти целиком состоящей из **копипасты** с задротских форумов и более, чем полностью раскрывающей тему так называемого киберспорта.

Творчество модостроителей

Да, как и у многих популярных (и не очень) игр моды есть неотъемлемая часть игр со словом Unreal. Установив игру на вашу железку, вы вдобавок к игре всегда получаете Unreal Editor (есть во всех UT начиная с первого). Эта программка позволяет создавать задротам свои карты и обкатывать их со своими друзьями (и даже соклановцами). Сей девайс исключительно на пиндосском языке и, естественно, что ничего не зная вы ни черта там не сделаете. Долго просидев и изучив матчасть мододелы выпускают очень даже винрарные вещи (которые между прочим можно отослать на конкурс разработчиков и получить нехилые призы). Если вас заинтриговало слово призы, то вам **сюда**. И если вам захотелось победить, то православные новички идут познавать матчасть на православном сайте **тут**. Технарям занятие на выходные найдётся.

Смотри также

- Демосцена
- Deus Ex
- Postal
- Angry German Kid
- Du Volon

Ссылки

- **Unreal at Epic Games** — собственно (**ничего не поделаешь, это Flash**).
- **Old Unreal** — олдфажский сайт, главным образом посвященный **поддержанию работоспособности** сабжа на современных версиях **мазда**, а также портированию его на **тостеры и пылесосы**.

- [Unreal SP](#) — крупнейший архив пользовательских дополнений. [Православен](#) чуть менее, чем полностью.
- [Mod Database](#) — сайт с кучей модов.
- [Beyond Unreal](#) — англоязычный сайт с кучей карт, модов, обзоров и ещё кучи всего, для всех частей UT. Тоже православен ~~чуть более, чем~~ полностью.

Примечания

1. ↑ Нет дорогие школьники не впервые в жанре. Первый FPS с полноценными ботами и ботматчем — [XS](#). А первый *известный* FPS с ботматчем — [Duke Nukem](#). Боты и ботматч были впилены ещё в аддоне Duke: Nuclear Winter.
2. ↑ Именно эти комментарии были невозбранно спизжены для этой вашей [доты](#).



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](#)

[w:Unreal en.w:Unreal](#)