

Carmageddon — Lurkmore



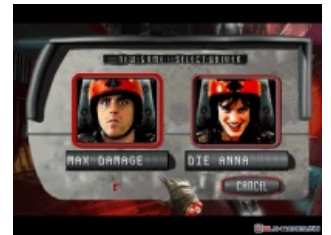
НЯ!

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 назло всем сделали 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 трупу 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 небезысходным гуру 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 визуальна 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, затырканые 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 перекочевавших 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!

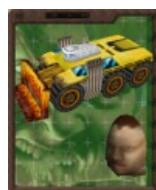
Пейзажи игры особым разнообразием не отличались, а местами могли огорчить даже рядового обывателя с атрофированным чувством прекрасного. Начиналось действие в некоем абстрактном мегаполисе недалекого (2030 год) будущего с небоскрёбами, потом переносился в шахты, было немного открытых пространств с лесом 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, мжЪвячно 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, **дрэгстер 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?) разогнался 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 трупке — 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!

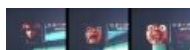
Галерея



Суть



Смысл



IRL



Они знали



[IVAN THE BASTAYD.](#)



Мах Damage прочитал эту статью.

Соцреклама такая соцреклама

В [стране бухих медведей](#) всё обошлось

А у [них](#) — не совсем



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 Days](#) [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.