

# Half-life.ru — Lurkmore



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!

**Half-life.ru** — один из самых первых и **значимых** (очевидно даже из домена) форумов в **Рунете**, посвященных **Half-Life**. Некогда представлял собою симбиоз сайта и форума, но **внезапно** сайт героически исчез, оставив зыбкий след в кэше. Но этот факт **не особо опечалил** форумчан, ибо **истина** рождается в **споре**, а **вебодинольный** сайт к **дискуссиям** не располагал. **ВНЕЗАПНО** возродился.

## Как это было

Очевидно, форум существует не только для того, чтоб подбирать оттенки для покраски монтировок, хотя судьбу кастрированного хэдкраба умудряются обсуждать на нескольких страницах. **Так** форум выглядел в 2001, смысл тем с тех времён не изменился.

Основная тема, притягивающая **неофитов** на форум, это модифицирование игры своими кривыми руками. Так что **основная деятельность** разворачивается в ветках **Мастерская** («Помогите сделать лифты с кнопкой», «не работает trigger\_changelevel! :\_(", «Ищу **кодера**/маппера/повара в команду — делаем мод AFIGEYZER!!!»), и, как это ни странно, **Спам**<sup>[1]</sup>.



Разные форумчане такие разные

На данный момент злая, лютая, бешеная и унылая администрация растворилась в вакууме. У руля и педалей форума остались лишь наиболее адекватные её представители. Былые срачи, холокосты и бурления остались **в-мемориз** в прошлом. Некоторые даже скучают, да. А новых талантливых разработчиков, к сожалению, почти не прибавилось.

Насколько известно рядовым посетителям, форум полностью держится на энтузиазме **администраторов**, которые не допускают туда рекламы. Отсюда же и лояльное отношение к проблемам пиратских копий, которого нет на некоторых других раскрученных форумах.

К концу июля 2013 года форум обезлюдел настолько, что когда после недели молчания один участник его прервал, то был атакован модером из плюсомёта.<sup>[1]</sup>

## Иерархия участников и особенности поведения на форуме

На форуме существует **негласная** иерархия участников, согласно которой есть те, кто равнее, и их **анальные** рабы. Будучи неофитом с десятком-другим сообщений, можно легко схлопотать **плюс** за малейшую провинность, но обретая **вес** и **заслуживая уважение участников**, можно рассчитывать на значительное снисхождение. В целом же нарваться на **девойс** не так легко (нужно уметь юзать клавиатуру), иногда красавчика с девятью плюсами могут придержать ради снятия **лулзов**.

Тем не менее, эти ваши интернеты полны забаненных на форуме с различной степенью анального зуда. Кто-то просто недоволено огрызается при упоминании, а кто-то злобно плюется желчью по жизни и **срывает покровы** в этой статье, выставя себя **недооцененным** гениальным мододелом, для которого бан на half-life.ru даже благо, поскольку держит вдали от быдла. К тому же пиарить собственный мод больше негде.

Осенью 2008 года некий Alerman, к тому моменту уже успешно **избавленный от форумной зависимости**, **объявил**, что костяк форума составляет некая элита, часть из которой не имеет модераторского-админского звания лишь для создания иллюзии, что обычный форумчанин может спокойно существовать на форуме и получать удовольствие от общения.

Кстати, про баны. Бан на half-life.ru почему-то называется «девойс». Из-за политкорректности одного из авторов этой статьи все, кто пребывает в девойсе, считаются «униженными и оскорблёнными», хотя при **медицинском анализе** оказываются обычным **раком**. На форуме админы не девойсят, а **«выполняют возложенную на них миссию по избавлению Интернета от уродов»**. Миссия стала результатом самовозложения, поскольку без нее форум выпилился бы задолго до **этой вашей имиджборды**.

Большинство модмейкеров форума представляет собой **задротов**, которые, спустя 10 лет после выхода первой Халвы, продолжают свято верить в современность её движка. Half-Life 2 считается попсой так как XЛ2 == DirectX == **НЕНАВИСТЬ!!**.

Некоторых особо одарённых мододелов часто посещают **галлюцинации**, в которых им видятся толпы таких

же задротов, денно и ночью играющих в моды ХЛ. Это стимулирует их на дальнейшую деятельность. В 2007—2008 году два крупных мододела заявили о намерениях бросить ХЛ, однако боязнь потерять все многолетние [достижения в этой области](#) затягивает процесс «бросания» и по сей день.

## История форума

Изначально форум существовал как [www.formoza.ru/~half-life](http://www.formoza.ru/~half-life), [half-life.formoza.ru/forum](http://half-life.formoza.ru/forum) и люто-бешено конкурировал с не менее крутым (по тем временам) мегапорталом [halflife.ru](http://halflife.ru).

В 1999 году [школьник](#) со скромным ником **Genius** после долгих и мучительных родов родил таки сайт [www.half-life.ru](http://www.half-life.ru).

Сайт состоял из [унылых статей](#), небольшого файлового архива, нескольких форумов и чата. Статьи описывали, как играть в HL по модему и прочие [умные вещи](#). На форумах царил [срач](#), админы там появлялись редко. В архиве были несколько кривых карт, моделей, патчей и прочая хрень. Также организовывались чемпионаты России по игре в HLDM среди школьников.

В 2001 году сайт меняет дизайн, больше дизайн не менялся никогда.

В этом же году Гений решает пропить своё творение и сайт уходит с молотка к некому **.neor**-у. Форум переходит на движок vBulletin и на нём остаётся по сей день. Сайт начинает расти, на форуме заводятся хомячки.

В те времена на форуме (как и во многих других интернетах) категорически запрещалось не только материться, но и употреблять гревший душу падонкаффский (олбанский). Да-да, в период расцвета [удаффкома](#), администрация хлру питала к нему яркую неприязнь. Употребисты быстро карались [перанальным успокоительным](#).

В 2005 главным админом становится [Jaturkenjensirhiv](#)<sup>[2]</sup>, он настолько [суровый](#), что не каждому удаётся прочесть до конца его ник.

Осенью 2005 админы умудряются [просрать сайт](#), с этого момента начинается медленное и перманентное угасание форума. Потом сваливают админы: **.neor**, **HAZARD**, **Awake**; модеры: **Nazgul**, **RemakkeR** и ещё [куча народу](#). **g-cont** эволюционирует в [Дядю Мишу](#), появляется админ **XaeroX**. В это время происходят последние [бурления говн](#), которые полностью прекращаются в 2007 году.

Наиболее активным и продуктивным (и одновременно самым кровавым и беспощадным!) этапом жизни форума стал период с 2003-го по 2007-й год. В то время на форуме анально властвовала администрация в лицах [Jat%](#)s и **HAZARD**. Особенности форума в этот период:

- Многие значимые персонажи форума страдают [граммарнацизмом](#) в легкой форме (и **ЧСВ** в тяжёлой), отчего [язык падонкафф](#) и [упячкизмы](#) на форуме почти не представлены. Жёсткая и зачастую никчёмная модерация форума, наличие социальных классов и отсутствие головного мозга у администраторов вынудили многих достаточно ценных афтаров и олдфагов покинуть форум с целью поиска менее унылых мест для существования.
- Под предлогом искусственной стимуляции (полезной) активности форумчан было введено вознаграждение участников, написавших по несколько неунылых туторов, в виде аватара размером больше стандартного (80 на 80) — 150 на 150! Первые аватары, естественно, появились у [тех](#), [чьи заслуги в техническом прогрессе не вызывают никаких сомнений](#). У остальных же сей факт вызвал приступы [лютой, бешеной ненависти](#) или стремления написать или сделать хоть что-то, что, в общем-то, особой [пользы](#) не принесло. [Такие дела](#).
- Для устрашения [хомячков](#) и удовлетворения тяги к фаллометрии анальные властелины набыдлокодировали себе универсальный индикатор анального превосходства — счётчик «Выдал предупреждений:» под [аватаром](#). Бытует мнение, что, когда число под этой надписью превысит **9000**, его обладатель, в соответствии с тенденциями форума, превратится в сверхсущество с правом выставить анимированный аватар (может даже со звуком) и размерами 1024 на 1024 и весом 100 мегабайт.

В одно время админы решили, а нафиг париться и давать полезные ответы на форуме. Так что в 2006—2007 в ответ на вопрос вроде: «[А как мне сделать декали?](#)», — раздавался мегаполезный совет наподобие:

| Открыть исходники Quake, скопировать код в исходники хл, закрыть исходники Quake

Неофиты скопировали эту манеру и стали давать такие же советы админам. Вообще, неофиты много чего переняли от повелителей, о чём сами повелители потом жалели.

С 2007 года [жизнедеятельность](#) форума пошла на спад, многие админы и активные участники [отстранились](#), либо совсем забив на форум и модостроение, либо посвятив больше времени собственно разработке, а не пустому пиздежу. Характерно, что в последующие годы самые яркие моменты жизни форума связаны не с модостроением, а с общеинтернетной возней и травлей зарвавшейся школоты.

Было две попытки возродить былой интерес с помощью конкурсов, но, несмотря на появление в результате вполне [винрарного](#) контента, количество этого контента было мало, а заинтересованность он вызвал только у самих организаторов и участников. Попытки были признаны [неудачными](#).

До 2013 года сообщество влачит довольно жалкое существование, выраженное в корявом шевелении [неофитов](#).

В это же время, 90% обмазывающихся несвежим движком каким-то чудом оказались на форуме [hlfx.ru], ВНЕЗАПНО, созданном тем же ХаероХ-ом с тем же Дядей как мегафорум для мода Half-Life FX [с большими аватарками и пони](#). Бурление жизни там продолжается до сих пор, в то время как оригинальный ХЛру превратился в музейный экспонат. Так сложилось, что Хылыфыкс стал полноценным наследником ХЛру, включая, кроме всего прочего, немножко политсрача и щепоточку здорового троллинга.

Основные мегапроекты форума - Volatile 3D by ХаероХ и Xash3D by ДМ. Внезапно, первый даже взлетел. И довольно высоко - т.к. движок чуть менее чем полностью бинарно-интерфейсно совместим с Half-Life (WON), одновременно [расширяя двигловые лимиты](#), что сделало его самым желанным и фапопригодным среди 9000 мододелов под ХЛ. Волатила пока где-то на горизонте, но зато её автор внезапно [взял и записил](#) Jaskhammer - редактор карт, типа Хаммера, только без стима, но с блекджеком и шлюхами. Более всего доставило то, что до 2014 года, по сути, кроме анально огороженного Valve©<sup>®</sup>™ Hammer Editor©<sup>®</sup>™™ были только жалкие глюкавые быдлоподелки типа Радианта и Sledge Hammer (делфи и дотнет в студию). После выхода Jaskhammer у авторов начались страшнейшие приступы [попоболи](#) (возможно, от собственной некомпетентности, ЧСВ и осознания факта, что "эти русские медведи опять нас надрали"). Ещё форум знаменит своей любоаью к ремейкам всего что хорошо валяется. Под нож попали: Doom, Wolfenstein, Quake, UT - и это только из более-менее законченного. А уж тем с призывами "ремейкануть" что-нибудь - тысячи.

Однако, и на HLFX.ru не всё было г(л)адко - подковёрные трения между админотитанами Хгх и ДМ, оказывается, вызывали "искрения, замыкания, возгорания"(тм), что вылилось в уныло-эпичное прощание и исход Дяди Миши 25 мая 2014 года на аналогичный форум с чуть более школьным уклоном - cs-mapping.com.ua (CSM). Как видно из топ-левел домена, форум расово [украинский](#), что, вроде бы, [символизирует](#), если бы администрацией того форума не были... [ну вы поняли](#).

## Взломы

27 мая 2005 года состоялся дефейс сайта, который устроил человек с ником **[Ex]\*Dodj^^** 1 июня того же года состоялось крупное похищение куков пользователей, что вызвало сильное бурление говн в теме [Внимание Всем!](#):

на данный момент рассчитываются твои географические координаты с точностью до одного сантиметра — поверь мне, собирание выбитых зубов поломанными руками напрочь отбивает охоту подходить к компу ближе чем 5 метров

— Дядя Миша

Всё закончилось массовой сменой паролей, сниманием лулзов и [канонизацией](#) главного героя. Об остальных взломах ничего не известно, вероятно из-за ЧСВ и неразделенной любви админов к [кулхацкерам](#), выраженной в теме [Хакеры](#) (которую, кстати, создал [SupLisEr](#)):

А я вот их не люблю. Им нужно ломать пальцы, выкалывать глаза и делать укол диметилсульфоксида под мягкую мозговую оболочку.

Любопытные люди работают в НИИ ([как я](#)).

— ХаероХ

Далее эта тема переросла в межвселенский спор между **ХаероХ** и **Escape**, который сопровождался [отборным гоневом](#) и фаллометрией.

Однако отсутствие взломов не чуть мешает форуму падать самому из-за криворукости админов, так в ветке «Мастерская» можно наблюдать несколько тем без текста сообщений<sup>[3]</sup>. Но это не мешает местным [быдлокодерам](#) гордиться своими познаниями в [php](#) и раздавать всем советы.

Любимые фразы админов форума:

- Заплати денег сперва, а уж потом требуй.
- А ты на работе тоже будешь просить коллег, чтобы они за тебя все делали?
- Такие полотна на форум выкладывать?

## Кладбище

Дает возможность взглянуть на могилы безвременно ушедших пользователей. Для непосвящённых представляет малый интерес. Выполнено в виде HTML-странички с фоном grass.bmp и кучей grave.bmp с

никами бидлоюзеров. Надо добавить, что у админов есть возможность просто отключить аккаунт без девойса. В этом случае пользователь не попадёт на кладбище.

## Пойнты

Участники частенько набигали в Нерезиновск, и изредка это даже приводило к их встречам. Приезжали даже забугорские одмины, но как-то быстро и потихоньку. Чуть-чуть есть [вот тут](#).

В дефолт-сити пойнты проводятся до сих пор, сводясь, главным образом, к LAN-попойкам и дружелюбной модостроительной фаллометрии.

## Мемы

Коммьюнити Half-Life.ru породило некоторое количество локальных [мемов](#) и прочих неологизмов, среди которых:

**Кубизм** — комплексная характеристика представляемого шедевра, означающая, что карту надо либо допилить, либо выпилить. Корни мема уходят в глубину веков, а ветви опираются на то, что чуть менее, чем все юные мапперы используют для своих карт минимальное количество полигонов, стремясь к детализации таких шедевров древности, как [Wolfestein 3D](#). А причина проста — получить нечто как можно быстрее. Пример употребления:

- Как вам моя новая карта?
- Кубичненко.

Некоторые для защиты своей карты от подобной характеристики месяцами делают скругленные коридоры и арки. Однако со временем понимают, как просчитались, ибо кубизм порождается не только и не столько малой концентрацией вершин на единицу пространства, сколько [тотальным отсутствием художественного вкуса](#) (либо умения воспроизводить чужие работы в произвольной, но тематической, комбинации на крайний случай).

**Коллоизация** (несомненно произошло от англ. рас. *collision* — столкновение) — слово было выдуманно юзером — CJ -, которому впоследствии было так стыдно, что он поменял ник на феерическое [FiEctro](#). Изначально слово относилось к просчету столкновений в реальном времени, но потом стало неотъемлемым атрибутом любого [современного мода](#) и применяется как маркер крутизны творения. Примеры употребления:

- В своем моде я уже реализовал выбрасывание пушек, ночное видение, стамину. Что еще посоветуете?
- Коллоизацию добавь
- Моя новая работа! Я наконец-то разобрался с физикой монстров на платформах! — Коллоизацию добавил?

Алсо, тот же FiEctro ввел в оборот термин **нулизация хулла**, тесно связанный с вышеупомянутой коллоизацией, позже товарищ Scrama приписал к этому термину слово **рандомная** и опубликовал. Используется рандомная нулизация хулла примерно так же, как и коллоизация. Чуть позже, все тот же сумрачный гений изобрел [[пруфлинк?](#)] технологию статической линковки KERNEL32.DLL.

**Витые колонны** и **Домики** — упоминания карт Skaarj'a. Обычно при разборе полетов какого-нибудь юного маппера, отказывающегося признавать, что его поделка (см. выше про кубизм) требует серьезной доработки. В идеальном способе применения выглядит так:

- На форуме появляется пост с картой, комментарии к которому раскрывают безблагодатность работы.
- [Кто-то из участников](#) связывается со Сkaarджем и уговаривает его запостить скриншоты с его карт<sup>[4]</sup>.
- Как правило, появление скриншотов закрывает ветку и излечивает [поциента](#), но в некоторых случаях превращается в [драму](#).



Домики ~~деревянные~~ Skaarj'a

## Проекты

- **G-Invasion** (Nicord, Xawari, eif, P@TRIOT, ктототамъещё, G-men, [ZOG](#)) — сингловый мод о [всеми любимом](#) G-man'е. Гыманы повсюду! [Half-Life: G-Man Invasion mod](#)  
G-Invasion in action!

**Тысячи их!** Неиллюзорно доставляет как местной, так и зарубежной аудитории. Ныне не обновляется, но и без того можно считать его законченным. Суппорт, если он кому нужен, [тут](#). Спустя годы и после допила неизвестным тов. ~X~ до нынешнего состояния на западных ютубах мод вызывает немалый интерес и лулзы. Рекомендовано к ознакомлению всем, кто мало-мальски знаком с Г-меном.

- **HLFX** (ХаероX) — весьма качественно реализованный набор **свистоперделок** для Half-life вроде рельефного текстурирования, динамического освещения, самозатенения моделей и т. п. Алсо, в стадии бесконечной разработки находится сингловый мод, использующий все это. Собственно, виновник создания форума HLFX.
- **Half-Life Weapon Edition** (Ghoul [BB] + те, кто помогал) — беспощадная солянка из оружия и малополезных геймплейных фишек (тысячи их), в целом достаточно глючно и разномастно, но постоянно допиливается до все более вменяемого состояния. Разработка остановлена.
- **Xash** (ЯдЯд Ашым & Shambler Team) — изначально мод, а теперь уже и отдельный движок, полный **матана** в использовании, но через это дающий кучу возможностей. Обладает тоннами весьма идиотских глюков. Код был написан на основе HLSDK 2.3 (как уверял сам автор), с большой оглядкой на функциональность и удобство спирита, а также личностный матан представлений о том, как надо, вроде системы пушек, которая позволяла быдлокодить оружие, не зная **C++**. Мод никем не юзался<sup>[5]</sup>, даже его аффтаром, зато позволил ему долго надрачиваться по поводу крутизны этой системы скриптовых пушек на форуме. Что было хоть как-то привлечь внимание к своему творению ЯдЯд Ашым выпросил у автора HLFX пару свистоперделок. Мод всё равно не снижал популярности, зато породил кучу лулзов от неофитов, которые пытались выдрать эти свистоперделки из сорцов Xash<sup>[6]</sup>. Потом аффтар осознал, что **порол фигню**, и решил сделать целый игровой движок. Далее он целый год благополучно копипастил код из **Quake 2** и в конце концов зарелизил предальфу на **форуме**. Некоторые хомячки таки опознали в нём Quake 2, что породило немало **оправданий** со стороны аффтара. Внезапно **открылся**. Теперь является предметом гордости автора, форума и всей этой страны (наверное), а также радости для мододелов, которых уже достала анальная огороженность Вальве и её быдлоподелок.
- **Spirit of Half-life** (тысячи их) — начатый расовым британским студентом говномод был подхвачен всеми, кому не лень, в результате чего появился папа и мама Xash'a, в некоторых аспектах даже превосходящий его по матану (систему локусов, например, в кшаш не подвели, поскольку сам Лори с трудом понимал, как она работает и зачем использовать). Наплодил множество форков, но в результате так и не эволюционировал в безглючную версию. Автор (пред?)последней отечественной сборки отвечает в стиле «Хватит уже говно ворошить, **идите**, осваивайте новые горизонты!». Очень распространен в качестве заготовки для последующего допила (см. выше и ниже). У более-менее грамотных **погромистов** вызывает лютую ненависть т.е. на 90% классифицируется как быдлокод. Например, в нём имеются хаки наподобие "if (current\_map == c1a3) { disable(trigger\_butthurt); }". Ну вы поняли.
- **X-Half-Life: Deathmatch (он же XHL, XDM, XHLDM)** (Xawari, Skaarj, Nicord, Georg Destroy, Nisstagm + те, кто помогал (а)морально: ХаероX, g-cont...) — **открытый** мультиплеерный мод, несколько более упорядоченный, нежели HLWE, с сильным закосом под **Unreal Tournament**. Сначала (году так в 2002-м) создавалось по принципу «Хочу **больше**, красивше, и нереальней». Позже переросло в глобальный перенос всего и отовсюду в и без того трескающийся по швам HL1 (замечены модели из **Touhou Project**, **Morrowind**, **WarCraft 3**, **UT2003**, аниму-файтингов и пр.). Сделан довольно добротнo, с DM, TDM, DOM и STF, но без **шейдеров** и хватательно-кидательной физики. В тесных рамках движка ХЛ всё же позволяет обойти некоторые ограничения на количества моделей, спрайтов и прочего хлама в кадре. В 2014 году (всего лишь спустя 13 лет) почти дорос до состояния UT1. Аффтар внезапно скооперировался с ведущими мапперами мира(тм) и превратил мод в реально годную игру. Обновляется до сих пор.
- **Испытатель**<sup>[пруфлинк?]</sup> (XXI, BuZZeR, ктототамъещё) — довольно посредственный цикл поделок (за исключением части 4, которая неиллюзорно доставляет — ЛСД не нужен), тем не менее позволивший одному из соавторов пробыться в профессиональный российский геймдев и надрачивать на это потом на форуме. Пропагандирует принцип обмена шила на мыло.
- **Base Defense** (PLut) — смесь стрелялки и рпг. Суть в том, чтобы **бесконечно** сражаться с пришельцами, которые всё наступают и наступают, всё сильнее и сильнее и т.д. Всё сражение сопровождается выполнением якобы-квестов, сбором шмоток со



Wait... **Алиса**?! (XDM)

всякими бонусами и покупкой оружия. Динамично, интересно (первые 30 минут), но довольно быстро надоедает. Аффор уже год обещает выпустить обновление, но нифига кроме обещаний не поступает. Очень редко появляются сомнительные скрины или ответы аффора на комментарии игроков.



«Я должен её нажать!»  
(Испытатель-4)

## Что думает о нас half-life.ru

Появление этой статьи вызвало возмущение со стороны анальных властелинов. Некоторые из них засветились на странице обсуждения, но ничего внятного кроме слов «хуита» произнести так и не смогли, что свидетельствует об их [интеллектуальном прорыве](#).

Если же отбросить драку за лобзик между писателями статьи, то рядовые форумчане, как и анонимус, вполне понимают, что изложенные в этой статье факты — это факты, да и сам форум они не порочат.

## См. также

- [Half-Life](#)

## Примечания

- ↑ Но вполне закономерно, так как там меньше шансов одним постом схлопотать бан
- ↑ Кстати, ник взят из книжки Стругацких «Экспедиция в преисподнюю». Там так звали маленького зверька, похожего на разожравшуюся мышь. И если прочесть ник наоборот, получится «Вихри снежные крутя»
- ↑ [Пруфлинк](#)
- ↑ [Пруфлинк](#).
- ↑ Из тех, кому было не похуй, до конца работу не довел никто, есть лишь несколько мультиплеерных карт и демосцен.
- ↑ В конечном итоге выдрать им зеркало всё таки удалось, дабы Фримен мог поправить причёску и подкрасить губы в каждом моде



### Сайты

Aeterna.ru Akinator Anekdot.ru Auto.ru Bash.im Beon.ru Blogspot.com Championat.com  
ChatRoulette.com Check you Cosmopolitan Demotivation.me Diary.ru Dirty.ru Dybr.ru  
Facebook Fuck.ru GameDev.ru Goatse.cx GoHa.Ru Google HAI2U Half-life.ru Infostore  
Instagram IT happens Journals.ru Juick Last.fm Lemonparty Litprom.ru Liveinternet.ru  
Livejournal.com Lockerz.com Mail.ru MyAnimeList MySpace Narod.ru Netlore.ru NoNaMe  
Playground.ru Prodota.ru Radarix.com Rapidshare RGHost Rocketboom Rotten.com Rsdn.ru  
Rutracker.org Рыбка Дебилarius Scorcher.ru SLOR Smotri.com Something Awful Sql.ru  
Squirrel institute StopGame.ru The Daily WTF The Pirate Bay TikTok Tokyo Toshokan Tubgirl  
Twitch.tv Ucoz Udaff.com Urban Dictionary YouTube YTMND Yurclub.ru Z0r.de Zadolba.li  
Zarubezhom.com Ag.py Алина 666 Ари.py Бихай Болашенко ВиО ВИФ2NE ВКонтакте  
Ганза Город Снов Дизентерия ДТФ Зайцев.нет ИноСМИ Кавказ-Центр Кино-Говно.ком  
Кинопоиск Клуб «Анонимъ» Корреспондент Ксакеп Лавхейт Лепра Либрусек Литрес  
ЛОР Митспин Мой мир Нойзбункер



### 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