

Аллоды — Lurkmore

Эта статья о старинной RPG; о «первой отечественной MMORPG»™ см. [Аллоды Онлайн](#).



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!

Аллоды (жарг. Ололоды) — серия игр от православной компании [Nival](#) про здоровенные фэнтезийные острова, висящие в [атсрале](#). В годы, когда словосочетание «русская игра» вызывало прилив патриотических чувств, была чуть ли не красным знаменем всего отечественного геймдева, несмотря на [посредственные оценки](#) в западной прессе (впрочем, очевидно, что [журнализдам](#) попросту не заплатили).

Позднее на основе мира Аллодов были запилены винрарная «Проклятые Земли» с фанатским аддоном «Затерянные в Астрале» и некоммерческая инди-поделка «Легенды Аллодов».

Аллоды: Печать тайны

Один из первых былинных [винов](#) российского геймдева со времен развала [той страны](#). Суть: маленькие фигурки персонажей ползают по стратегической карте и [очень неторопливо](#) выпиливают толпы врагов. По загадочным причинам сей процесс неизмеримо [доставлял](#), и не приедался даже за долгие годы игры (фанатские сообщества живы по сей день). Этому всячески способствовали неожиданно вкусный и оригинальный по тем временам сюжет, местами винрарный арт и продуманность игровой вселенной (уже хватило на шесть игр, не считая мобильных версий, в разработке [ещё три](#), ходят слухи о серии книг). Однако ключевым фактором того, что такая средняя по всем параметрам игрушка может радовать не одно поколение игроков, является боевая система. Несмотря на отсутствие таких привычных в наши дни вещей как билды, уровни, комбо-удары, да и много еще чего, Ололоды радовали своей тактичностью, необходимостью не только истерично ерзать мышью, но и хотя бы немного думать головой, планируя дальнейшее развитие боя. Игру построили так, что как бы ни пыжился манчкин, его персы не будут сильнее среднестатистического моба. Стоит ли говорить, что такая система порождала массу прекрасных моментов, когда удачно зашедший с фланга орк рвал в пух и перья отряд доблестных рыцарей?



Он самый.

В 1998-м году игра практически одновременно вышла у нас и на западе (под названием «Rage of Mages»), и неожиданно для всех вполне себе окупилась (при том, что средний уровень пиратства в стране в те времена был близок к 100%). За бугром нас [не поняли](#), но на своей родине Аллоды произвели [фурор](#). Под них выделяли обложки, в «письмах редакции» школьники размышляли о скорой смерти [Diablo](#), во всяких [мухосранских](#) компьютерных клубах админы бодро ставили свежий хит на все машины. Именно после Аллодов многие тогдашние студенты и школьники решили уйти в разработку игр.

[Доставляет](#) и история создания игры. Небольшая группа выпускников МГУ и парочка мимо проходилов, закрывшись на съёмной квартире, решила запилить свою Ultima Online с [берёзками и массовыми баталиями](#). На энтузиазме и бутербродах была написана технологическая демка, но внезапно обнаружилось, что затея явно нереализуема в ближайшие 5-10 лет, ибо:

- Ни у кого нет таких машин, чтобы оно бодро бегало и не тормозило.
- Почти ни у кого нет модемов, а в большинстве регионов Интернета нет вовсе.
- Пропускной способности модемов для массовых баталий явно недостаточно, и чёрт знает, через сколько лет станет лучше.
- Даже если совершить подвиг программиста, играть с отечественными тарифами на интернет всё равно никто не будет.
- Объём работ явно превышает все мыслимые бюджеты.
- Игру всё равно никто не сможет купить, потому что в этой стране никто не умеет продавать лицензию.

[Закономерному результату](#) помешала паранормальная везучесть директора компании Орловского [1]. С полуживой быдлокодерской демкой в руках он загипнотизировал сначала отечественного, а затем и заграничного издателя, просто офонаревшего от вида студента из страны медведей, с ноги вломившегося в офис и потребовавшего денег. Пока на выбитые деньги ММО перedelывалось в стратегию, Орловский грамотно загипнотизировал и [игрожуров](#), обеспечив бесплатную термоядерную рекламную поддержку и заочную любовь комьюнити как к Аллодам, так и к зарождающейся отечественной игровой индустрии вообще. На патриотическом запале игроки бодро скупали здоровенные коробочные издания, намертво шокировав этим пиратов-лоточников. В результате, в некоторых регионах коробки с Аллодами были первой и единственной лицензионной игрой в продаже, гордо возвышающейся над развалами пиратских болванок (эпоха лицензионных jewel'ов наступила значительно позже).

Как впоследствии оказалось, первоначальную затею с MMORPG никто не забыл, см. [Аллоды Онлайн](#).

Аллоды 2: Повелитель душ

По большому счёту — доведённая до ума первая часть.

Список отличий

При взгляде со стороны вторая часть мало чем отличается от первой кроме некоторых игротехнических деталей. Но эти детали радикально меняли тактику и способ прокачки персонажа.

- Подправили систему магии
 - Значительно урезали мощность заклинания «Окаменение», что исключало читерскую прокачку скилла магии земли до максимума;
 - Убрали несколько [бесполезных](#) заклинаний;
 - Магия астрала стала не специализацией, а обязательной дисциплиной; расширен перечень атральных заклинаний
- Добавили немного видов оружия (теперь на радость стрелкам появились метеоритные арбалеты)
- Стрельба для воина также стала не специализацией, а обязательной дисциплиной
- Наёмников и главных персонажей стало меньше, врагов стало больше и они уже не так утомляли своим однообразием, похоже, был улучшен искусственный интеллект

А в целом чуть разнообразили миссии, добавили мелких [свистелок и перделок](#)... и неожиданно стало хорошо. Настолько хорошо, что как минимум один мультиплеерный сервер [жив до сих пор](#). (На 01.03.2018, вопрос - надолго ли).

В общем

На данный момент существует только два мультиплеерных сервера помимо официального по ссылке выше. Один из них — [объективное говно](#) и постоянно роняется, другой — [субъективное](#). На последнем, по слухам, можно даже играть.

Игра вышла на год позже первой части, и полностью [провалилась](#) за рубежом. Сказывались убогие технологии, а так же (по мнению забугорных обозревателей) отсутствие у геймплея вау-эффекта и продирающая до мозга костей музыка — всё то, что игрок видит и слышит в первые пять минут после запуска. Игра была недостаточно глянцево, в то время как даже на своем движке «Здравствуй, палеолит» выдавала хоть и не сверхсовременную, но приятную картинку. Конечно же при таком раскладе западная пресса просто не рассмотрела такие мелочи как годный сюжет и туеву хучу тактических решений и уловок.

У нас, что характерно, игру таки приняли, благо фанатов первой части было в достатке. Игровые персонажи [рвали фэнтезийные шаблоны](#) текстами диалогов и манерой речи, сами диалоги немало доставляли, а мир был доработан до состояния, при котором не стыдно писать годные [фанфики](#). До полноты картины успеха не хватало только традиционного срача на форумах «какой билд лучше» по причине отсутствия билдов как таковых. Публика ждала анонса третьей части.

Приблизительно в это же время в Нивале осознали, что чёрные саблезубые белки, плюющиеся огненными стрелами на фоне плачущих ив — это, конечно, хорошо, но патриотический запал аудитории глохнет, и нужно что-то менять. Развитие классической серии решили остановить до лучших времён, что крепко [огорчило поклонников](#). В результате самоорганизовалась инициативная группа молодых разработчиков, и началась эпопея с Легендами Аллодов.

Проклятые земли

Название пришлось заменить из-за правовых заморочек (игру издавал 1С, а права на торговую марку были у Буки), но формально мир остался тем же самым. Те самые Аллоды 3D, которых так ждали (но так и не дождались!) фанаты. От оригинала игрушка содержит ровным счетом ничего: ни дизайн, ни система оружия@прокачки, ни даже боевка реинкарнацию не пережили. Игра не просто была переоформлена, а удалена и вместо нее придумана новая. Единственное, что на момент выхода ПЗ связывало их с Аллодами, — это сложность. Притом довольно высокая. Среднестатистический игрок во время прохождения застрянет на многих этапах, где он будет десятки раз загружаться и задаваться вопросом с какого же бока и куда кого ударить. А такой финт правой ноздрей как «Геноцид» (см. далее) не все могут выполнить даже после двух-трех прохождений игры. Разумеется новая игра предполагала много нового ([Капитан](#)). К 2000-му году разработчики неожиданно:

- Перетащили игру в 3D. Совершенно винрарно, что признали даже буржуи. В каждой второй рецензии отдельной строкой хвалят анимации.
- Заменяли жанр. Теперь это Stealth-RPG, практически в духе [Commandos](#). Как минимум первые пол-игры персонаж проходит ползком. Лютый, бешеный [win](#): каждый второй штурм — как добротная шахматная партия, с минимумом самоповторений.
- Написали и сбалансировали оригинальную систему прокачки без уровней. Наконец-то можно

- посратся на форуме на тему билда — тролли ликуют.
- Изобрели забавный конструктор предметов и заклинаний.
 - Наваляли аж три здоровенных игральных аллода. При неспешной игре в первый раз, на прохождение запросто можно потратить месяц с лишним.
 - Написали доставляющий саундтрек. Не приедается даже за месяц игры.
 - Есть миссия на ограбление [корована](#) в Мёртвом Городе. Правда, он никуда не идёт уже много лет, но так как его охраняют скелеты, технически квест является ограблением. Кстати, это единственная миссия в игре, от которой можно отказаться. Это сделали специально для тех, кто корованы грабить не любит.

Полный список вкусностей можно прочитать в любом обзоре. Краткое резюме — это [небеда Номад поставил 90](#).

Резонный вопрос: где же лулзы? А они — в проекте [«Геноцид»](#).

Суть такова: существенное число мобов на карте задуманы «неубиваемыми»: три людоеда на первой карте, боевые чурки, толстые тролли, скала-мудило с 32К ХП, драконы, неослабленная матка панцирников (исчезает при задуманном разработчиками прохождении) и, конечно же, непобедимые големы. В дополнение к ним шли мобы-заглушки, исчезающие при линейном прохождении, которых простой игрок вообще не должен был видеть: Белая Волчица и помощник атамана (в лагере разбойников). При нормальной игре шансы убить все вышеперечисленное стремятся к нулю. К примеру, големы выпиливают игрока [с одного удара](#) и имеют **100500** мгновенно регенерирующих жизней (да и не получится с начальным оружием хоть на йоту пробить броню пресловутых големов). Нужны они исключительно для того, чтобы проползти мимо них на брюхе по сюжету.

И если быть честным, все именно так и есть. Точнее было... до версии 1.02, которая и позволила игроку всячески безобразничать. Дело в том, что, как и сказано выше, ПЗ — игра шибко сложная, и немало новичков ее бросали только из-за того, что не могли убить даже первых квестовых мобов. Волны нытья спровоцировали реакцию в рядах творцов, и она выразилась в виде дополнения 1.02, где помимо фикса мелких багов добавили переключатель сложности игры (он имел две позиции «трудно-легко»). Замес был в том, что так называемые персонажи-затычки, упомянутые выше имели брони больше, чем урон у максимально возможного на данный момент оружия у игрока. При переключении игры на режим нуба у всех тварей падали многие параметры, в том числе и броня, притом последняя аж в 10 раз! Конечно, именно сложность «Легко» (которую можно включить и выключить в любой момент игры) и используется в «Геноциде» для уничтожения «неубиваемых» зверушек.

Какие-то элитные задроты задались вопросом: «Можно ли убить какого-нибудь из неубиваемых врагов?». Оказалось, что «слабых неубиваемых монстров» при ловком использовании save-load на нововведенном легком уровне действительно можно убить. Более того, благодаря экспоненциальной системе накопления опыта в игре, это позволит выпилить и «более сильных неубиваемых монстров». И так до упора, пока не лягут последние големы. Тактика оригинального Геноцида — сферическое задротство в вакууме, достойное вечного хранения в [палате мер и весов](#)). Убийство наиболее сильных монстров предполагает выманивание, блокировку и не-в-рот-ебеную тактику. Драконов стравливают друг с другом, матку панцирников жарят на медленном огне 1,5 часа, а битва с големами вообще являет собой вершину игрового мастерства. Способ выпиливание паренька с 32000ХП и вовсе великолепен. Наметанный глаз программиста увидит в этой цифре очертания максимального значения integer'a и будет прав: разрабы, дабы лишить игрока соблазна убить моба-заглушку, поставили элементалю земли почти максимальное число ХП, доступное для моба, — это и сыграло с шайтан-булыжником злую шутку. Коварные задроты, наложили на бедолагу усиление, ХП перевалило через 32767 и обнулилось, после чего моба стало возможно выпилить простеньким заклинанием. Стоит отметить, что с момент выпуска первой редакции было открыто множество финтов, значительно упрощающих Геноцид.

Разумеется, действия Геноцида начисто ломают игровые скрипты, и начинается [сущий цирк](#):

- Множественные временные парадоксы. NPC принимают квесты до того, как их дать, староста начинает предвидеть будущее, пространство и время заворачиваются в бублик.
- Дублирование сюжетных врагов. Некоторых можно убить и ограбить дважды, да.
- Шевелящиеся трупы, диалоги с невидимыми призраками давно почивших NPC (с англоязычными именами) и прочая метафизика.
- К концу первого аллода главный герой таскает с собой груды драконьих костей, черную [тролльскую](#) шкуру и (*спойлер*: алмазы), которые должен был бы получить только перед финальным боем. Жизней и сил же у него оказывается больше, чем у персонажа, прошедшего игру.
- Свой первый деревенский квест на убийство гоблина-дозорного игрок может сдать в последнюю очередь, сделав несчастного коротышку свидетелем апокалипсиса (и попутно обновив ассортимент магазинов, чтобы было что купить перед переходом на другой аллод).

Результат выполнения плана — тотальный [экстерминатус](#) всего живого, временами двукратный. В живых остаются лишь два слишком толстых дракона и блджд, лягушка из tutorial-локации, которая не может ходить (застряла в утесе) и убить которую нельзя, потому что у персонажа на тот момент нет даже самого сраного лука. [Fail](#).

В настоящий момент игру пытаются портировать под [остальные платформы](#) и расширить её возможности. [Пруф](#)

Памятные моменты Геноцида:



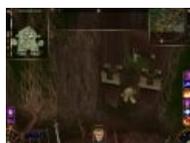
Белая Волчица. А разгадка одна: гоблин-дозорный. Именно проигнорировав первую сюжетную миссию, мы получаем тучу мобов-заглушек с опытом, которые должны исчезать при нормальном прохождении.

Помощника атамана теперь можно убить дважды и получить с него два молота. Разгадка та же.

Кладбище големов. Величайшее достижение Геноцида.

Голем чётенько сдох: как живой, но, сука, не живой.

Эффектное убийство того-кого-нельзя-убивать.



Сложнейшая часть Геноцида: матка панцирников

Элементаль, умноженный на ноль.

Теперь можно переправлять напарников на следующий остров. А разгадка... вы не поверите.

Гораздо меньше, чем Геноцид, известен проект противоположной направленности — Искупление. Если Геноцид — элитное задротство, то Искупление — задротство божественное. Суть проста: пройти Проклятые Земли не убив ни единого моба, кроме финального босса, тем самым "искупив" грехи геноцида. "Это невозможно," — скажет вам 99% игравших в ПЗ и помнящих, что кучу НПС нужно убить чисто по сюжету, не говоря уже о первом же преграждающем путь волке. Так вот **можно**. Сноровки, впрочем, требуется немерено. Существует две разновидности Искупления: Спидран — включающий в себя прохождение Гипата за 1-2 дня игрового времени* с выполнением минимума квестов, и Последовательное Прохождение, ставящее задачей выполнение как можно большего числа квестов без убийства кого бы то ни было. Если в Геноциде после Гипата делать особо нечего (можно просто пройтись бульдозером по двум другим островам; за исключением парочки неписей на последнем, с ними уже всё не так легко), то в Искуплении после Гипата как раз и начинается самое интересное. Прохождение предполагает высший пилотаж стелса и серьёзную прокачку "магии чувств" и навыка "ловкость рук", позволяющего обворовывать ключевых врагов, которых по сюжету требуется убить. Помимо "ловкости рук", игроку понадобится прокачка заклинаний "поле зрения" и "фейерверк", не особо полезных при нормальном прохождении, но становящимися ключевыми и позволяющими творить чудеса. А песчаных баньш в Каньоне смерти вы без них **никогда** не проползете.

*Попасть на Ингос можно в течение первого игрового дня, проигнорировав все квесты Гипата. Для этого требуется внаглую проползти мимо озерных ящеров и дракоши в Дальних горах и постучаться в парадное Великого мага.

С 31 марта 2016 года можно купить в [GOG за 199 рублей](#) на двух языках на выбор. Кстати говоря, [игроки оценили по достоинству](#). Впоследствии также добавили и [первые две](#) части Аллодов по 249 рублей, тоже на двух языках. Внезапно, тоже оказались высоко оценёнными.

Проклятые земли: Затерянные в Астрале

Фанатская модификация Проклятых Земель, разросшаяся до размеров гигантского аддона. Сделали новый

аллод, перебалансировали всё и вся, заставили бегать двумя персонажами вместо одного. Наёмников можно было брать и в ПЗ, но этого почти никто не делал, так как они воровали опыт и не переносились с одного аллода на другой, хотя Гипатские нужны были для геноцида всего и вся на аллоде.

Чем доставляет:

- Убийственно-манчкинским, до **баттхёрта** фрустрирующим балансом (толпы зовущих стражу рабов, дающих по 1XP, за которыми нужно бегать по всей карте — это только начало). Достижение 90го уровня в **WoW** и зачистка одной карты в ПЗ:ЗВА приносят приблизительно одинаковое облегчение.
- Вымораживающим мозг **фейспалмовым** сюжетом. Вызывая overflow счётчика маразма, неожиданно начинает доставлять. Фанаты **Наруто** в восторге.
- Гигантским размером игры. Проходить можно месяца три, я гарантирую это.
- Баталиями. Если в оригинальной игре боевые действия представляли собой только схватку между 2-4 противниками, либо **ассасин-стайл**, то в ПЗ:ЗВА можно неоднократно поучаствовать в самых что ни на есть битвах с десятками противников на каждой стороне. (*спойлер*: Осаду в конце игры так вообще, не без основания, сравнивают с наступлением на армию **Мордора**)
- Зомби-оленьями.
- Зайцами-камикадзе.

Чем не доставляет:

- Командой-разработчиком. Аддон делали **непрофессионалы**, что весьма сказалось на качестве.
- Графикой. Олдфагам, конечно, пофиг на технологии, просто здесь арт не тёплый и не ламповый. Результат применения **Mad Skillz** к винрарным ассетам ПЗ.
- Озвучкой. В диалоговых зонах разработчики, видимо, хотели оживить обстановку и, помимо голосов персонажей, добавили базарящих окружающих людей. Перестарались: каждые несколько секунд тетки начинают верещать о пользе зелий, а мужики спорят, причем заглушая беседу ключевых персонажей. Прослушивание диалогов превращается в пытку, подобно тому, когда пытаешься слушать два радио одновременно. И поделать с этим ничего нельзя, благо, через пару часов игры привыкаешь. Некоторые персонажи из оригинальной игры говорят не своим голосом, а 90 % имен почему-то произносятся с неверным ударением - Бабур вдруг стал называться Бабúром, а Хатúль - Хатулем. Впрочем, эта проблема переехала прямиком из оригинала.
- Логистикой. Одно дело ползать на пузе, чтобы выпиливать врагов, другое дело проползать из одного угла гигантской карты в другой, просто чтобы сдать квест. И так **over 9000** раз.
- Тормозами. По загадочным причинам на машинах, где ПЗ выдавали 60 кадров в секунду и более, аддон безбожнейшим образом тормозит. Причина, вероятно, в **кривых руках** — скриптовая часть каждой карты снабжалась разнообразными свистелками и переделками в попытке изобразить некое ambient animation (иллюзию жизнедеятельности, если по-простому) — анимашки, упомянутые визги NPC и так далее. Как результат — фейл, приличной АА на движке ПЗ не сделаешь, зато тормозов прибавилось во много раз.
- Отсутствием мультиплеера. В оригинале он присутствовал, и почему его выпилили — **загадка**. На самом деле, в оригинале мультиплеер и сингл, продолжая славную традицию первых и вторых Аллодов, отличались чуть менее чем совсем — другой принцип игры, другой баланс, другие квесты. Мультиплеер не выпиливали, его банально не запыливали, по причине недостатка опыта и времени у команды-разработчика.
- Годом выхода. Аддон делали шесть лет, **такие дела**. Большинству игроков второй половины **нулевых** творение уровня начала десятилетия уже было **не нужно**.

А ещё аддон стал первой игрой, выпущенной Нивалом в качестве издателя (то есть без заёма бабла у какого-нибудь 1С).

Номаду сия игра также **не по нраву**.

А на самом деле:

- Аддон делали неполный год. Шесть лет — это просто другая команда из которой отпочковались матильдовцы. Они и сейчас делают, на чем можно словить немного лузгов и годной еды. ^[пруфлинк?]
- Команда наполовину состояла из профи.
- Все баги движка перешли из ПЗ, исходников разработкам не дали. Отсюда и тормоза из-за попытки оптимизации движка на коленке и т. д. И **баттхёрт** ком. менеджера Ларисы, когда разрабы заикнулись об этом на форуме.
- Быдло-озвучку делал Нивал. Проблема действительно переехала из оригинала, просто никто этого не заметил.
- Было задумано так: первый остров ползаем, на втором можно еще чуток ходить. На третьем ходим и бегаем. На четвертом бегаем и устраиваем тотальную резню и оттягиваемся за ползание и не убиваемых драконов и стражу.
- Номад — тупой мудака, пресса восприняла аддон благосклонно, но вне отрыва от оригинала.
- Мультиплеер планировался в новогоднем патче, но Нивал тупо не дал на него денег. ^[пруфлинк?]

В GOG'e сия поделка не появилась, так как в игре **отсутствовал английский язык**.

Аллоды Онлайн

В первом приближении представляет собой аллюзии [World of Warcraft](#) с его RvR, графоном, берёзками, но дополненная [национальным колоритом](#) и распространяется по моделям [free2play](#) и с добавлением 15.01.2013 подписочного сервера [pay2play](#)

Как и все подобные проекты, Аллоды Онлайн задумывались Нивалом как лютый, бешеный винрар, и даже был им какое-то непродолжительное время. Но затем проект был успешно продан за большое бабло компании [Аструм](#), которую чуть позже целиком поглотил [mail.ru](#), и счастье внезапно кончилось. Новые хозяева, заматеревшие на браузерках, быстро выпилили всю халяву и повергли игроков в [бездну анальной оккупации](#). Однако, 15.01.2013 появился подписочный сервер, на котором был выпилен весь донат и игра стала более-менее кошерной, почти возвращая игрокам винрарные времена начала ОБТ. Но уже 30.01.2014 мыло выпустило «гениальный» хотфикс 5.0.00.37, в котором, помимо мелких «улучшений», мыло чуть менее чем полностью снизило урон персонажей на подписке, что сделало невозможной комфортную игру. [Петиция от игроков по отмене хотфикса 5.0.00.37](#) Несмотря на порезку урона повторное убийство Богатыря (а первое и послужило причиной порезки) случилось через неделю или две. Жить можно, играть тоже.

Некоторые малоизвестные факты

- Существовала версия первых Аллодов для православного 3dfx. Работала красиво, но раз в десять медленнее из-за особенностей движка, за что и была выпилена.
- Мир и сценарий второй и третьей части придумывал Алексей Свиридов, известный [толкиенист](#). К первой - жена коммерческого директора.
- Зак - никнейм Дмитрия Захарова, продюсера Проклятых Земель.
- Орка в первых двух частях рисовали с админа Нивала, вплоть до рисунка вен на руках (видно на больших плакатах).

Галерея

Аллоды 2



Город людей

Город друидов

Таверна у людей

Таверна у друидов

Торговец



Торговец

Герой маг

Герой воин

Моб людоед

Моб саблезубая белка



Моб летучая мышь

Моб гарпия

Ссылки

- [Allods2.eu](#) — игровой сервер Аллодов 2, где знатоками ассемблера допилена уйма контента. Фактически, Аллоды 2 на этом сервере представляют собой полноценную MMORPG.
- [АллодоВ.НЕТ](#) — Там Аллодов нет.\
- [Музыкальная страничка](#) — Известный многим Аллодерам исполнитель Асийа. Песни об Аллодах Онлайн.
- [Видео гайды. Аллоды Онлайн.](#) — на этой страничке собраны наиболее интересные и качественные видео по прохождению различных боссов в Аллодах.
- [Библиотека для чтения ресурсов](#)
- [Пин-коды для Аллодов Онлайн](#) — страница с обновляемыми пин-кодами для получения бонусов в игре.

Примечания



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



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство