

# Аг.ру — Lurkmore



## НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.



## I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на неизвестно когда. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.

«Все-таки потрясающая аудитория у сайта АГ. Такого сборища нердо-долбаебов придумать сложно. Вменяемой аудитории вообще мало, однако у них прямо-таки выжимка лузеров, онанистов и пафосных дегенератов со всего света. »

— *Антон Логвинов* после обвинений в продажности

**АГ.ру** (*ag.ru*, *Абсолютное говно*, *Absolute Games*, *УГ.ру*, *Номад.ру*) — некогда одно из известнейших российских интернет-изданий об играх на PC и консолях. Представляет собой говносайт-представительство махрового заскорузлого игрожура в интернетах. В процессе было сожрано еще более унылым говном от Рамблера под гордым прозвищем «Канобу». Осенью 2012 в ходе разразившейся драмы вся прежняя команда, в том числе и Номад, ушла, хлопнув дверью.

## Плюсы и минусы

«ThomasXIII: А ты вообще на ag.ru не равняйся. После прочтения штук, этак, 30 статей у меня сложилось впечатление, что для авторов существует три вида компьютерных игр:

а) Ужасное и унылое гавно б) Обычное, ничем не примечательное гавнецо в) Добротное такое, качественное говнице.

»

—  398053

## Плюсы

- Достаточно хорошая система выставления оценок играм. Некоторые игры, получившие оценку от 80, заслуживают внимания адекватной нешкольной аудитории. До [известных событий](#).
- Приличный (особенно, опять же, по сравнению с прочим игрожуром) уровень знакомства рецензентов с играми. До [известных событий](#).
- Хорошая база игр, начиная с древнейших времён (второй половины 80-х, если быть точнее), со всяческими скриншотами, патчами, роликами и читами.
- Удобная свистоперделка, позволяющая отслеживать все новости по интересующим вас играм.
- Дизайн форумов, в котором почти нет рекламы. Один раз в сутки можно и перетерпеть.
- Форум AGFC. Школоты и прочих неадекватов мало (всего лишь около 95%), можно встретить официальных представителей компаний разработчиков/издателей и известных в узких кругах модмейкеров.
- Движок начала 2000-х порадует обладателей медленного интернета или нета с ограничением по трафику. Страницы весят мало и загружаются быстро. Алсо, можно отключить аватарки/прочитанные посты/ненужные треды и получать PROFIT в виде сэкономленного трафика.

## Минусы

- Излишний субъективизм выставления оценок, который зачастую диктуется только настроением левой пятки рецензента. После срача, вызванного рецензией на [Сталкера](#), редакция напилсила

- «Принципы выставления оценок», в которых этот субъективизм провозглашён нормой.
- Некоторые рецензии часто полны такого бреда и идиотских претензий, что просто не верится, что это написал не малолетний долбоёб из пятого X, а вполне себе взрослый человек.
- «Полноэкранный реклама» — при сёрфинге по сайту время от времени происходит редирект на экран с рекламой. Сегодня такого себе не позволяют даже порносайты.
- Анальная модерастия на форумах.
- ФГМ: все авторы-модеры ag.ru мнят себя гуру, что, ввиду вышеназванных причин, несколько смешно.
- На УГ.ru почти не проверяются материалы, которые туда выложены. Это наводит на мысли об одном [небезызвестном вики-проекте](#), но если на последнем сами читатели имеют возможность решительно навести справедливость, то здесь любой сепаратизм, даже в обсуждении, карается анально.
- Фейлы, такие как [wiki.ag.ru](#) и [absolute\\_games](#).
- Абсолютно [тошнотворный дизайн сайта](#) (форум сравнительно нормальный, но форумы вообще сложно испортить). Вёрстка застряла на уровне Web 1.0, в ширине 800 пикселей в расчёте на древние мониторы, из-за чего главная страница представляет собой феерическое нагромождение разноразмерных квадратиков с ужатым текстом, набранным супермелким шрифтом, не говоря уже о тошнотворных картинках и модных свистелках.

## Развитие проекта

Педивикия утверждает, что АГ.ru работает и развивается, но на самом деле работает там пара десятков тупых школьников/малолетних долбоёбов, курируемых патологическими игрозадротами. Кураторам уже за 30, но они навеки застряли на уровне 14-летней школоты, обзварающей игрульки и игрособытия, но не пропитывающей свои рецензии сколько-нибудь «журнальным» стилем. А ввиду того, что эти товарищи являются локомотивом всея АГ.ru, то из-за их заскорузлости и бородатости свежих веяний в пейзажестве не происходит уже давно.

Качественное развитие АГ.ru также затормозилось чуть менее, чем полностью. В частности, движки 2.0 для УГ-сайта и 1.5 для УГ-форума разрабатываются уже лет по пять как минимум, и наверное будут разрабатываться еще хуй его знает сколько. Ведь быдлокодерам некогда — они заняты вип-фичами, прикручиванием свистелок и бзделок к старому движку, а также напейсанием движков для магазинов АГ.ru и казуальных подсайтов для тупых бухгалтерш. Дайджест от Скейза:

*Итак, какие проекты были заложены на АГ еще два года назад, а кое-что и ТРИ года назад.*

1) Мультисайтовый движок на базе АГ 1.5 для подсайтов. 2) Тревел Инк. 2.0 на базе АГ 1.5 3) Подсайт с обоями для десктопов. 4) Подсайт с музыкой из игр 5) Глобальный, я бы сказал, подпортал, посвященный модам и модостроительству.

*Что было реализовано на самом деле:*

1) Бобик 2) VIP-AG 3) Tracker 4) «Подарок» от GPS. 5) Сдохли Летописи Тамриэля, практически умерла Готик\_АГ.

— skeiz/450529

Все это фимозник со стажем Скейз писал еще в 2007 году. Ситуация изменилась мало — никаких подсайтов на новых движках не появилось и не появится. Зато цветут и пахнут [shop.ag.ru](#), рассчитанный на тех же [богатеньких](#) хуесосов, купивших на спизженные и насосанные деньги ВИП; и [Absolute Casual](#) — сайт для секретуток и прочего одноклеточного офисного планктона, переполненный казуальным говном. Алсо, появилась кастрированная поддержка консолей и... всё! Покупайте ВИП, задроты!

Периодически, точнее, в зависимости от перепавшей подачки, на главной, во всю ширь и высь, разливается кислотный высер, рекламирующий ВНЕЗАПНО игру, на которую кончают всея админы. Волну фекалий от довольных пользователей старательно трут, а неистовым серферам раздают бананы. Один из наиболее сильных тайфунов вызвал талантливый сруб бабла от EA Games под названием Dragon Age 2, когда Номад дал игре (в день российского релиза!) 90% и «Наш выбор», а аудитория ag.ru почему-то его [не поддержала](#). Примечательнее оказался даже не ожидаемый вброс по поводу оффшорного счёта Номада в BioWarePoints, а реакция на [троллинг](#) куратора Бобика: [1], [2]. И только нескончаемая мудрость и стальная воля отца нарождёв игроков Номада и вовремя запущенный репрессивный аппарат против врагов [спасли форум](#).

И только диссиденты ноют:

Уж чую я, Что в отпуске грядущем, Ремонт я делать буду, не играть...



AG.ru образца 1999 года. Сделано руками



При заходе на АГ.ru создается полное ощущение того, что попал на порносайт



Типичные рекламодатели говноотстойника. Теперь на этом месте красуется надпись «Загрузка рекламного блока»

Кроме того, имеет место повальное хуезабивательство на подсайты-сателлиты. Сами по себе подсайты были хорошие, годные, но поскольку они не приносили владельцам должного профита, то стремительно выпиливались [КЕМ](#).

После ухода «старой доброй» команды сайта развитие можно считать [отдельной историей](#).

## Авторы АГ.ру

Крупнейший в России игровой сайт УГ.ру за n лет существования до сих пор не может укомплектовать свой штат авторами, несмотря на ежегодный конкурс юных аффтатов A Serious Competition. Все дело в заскорузлейшей политике: как правило, доступные жанры строго ограничены (шутеры, экшены, стратегии, эрпoge — иными словами, **все основные жанры** — уже давно и надежно забиты за проверенными людьми). Требуется дешевая рабочая сила и негры вроде хентай-авторов, симуляторщиков охоты, пейсателей на футбольные менеджеры и т. д. Ясен хуй, нормальные люди, более-менее владеющие слогом и разбирающиеся в играх, работать за «спасибо» на УГ.ру не идут, тем более зная, что всю последующую карьеру игрожура на УГ.ру им предстоит «критиковать» очистки с барского стола.

Самые одиозные баре, хотя и покинули сайт в результате событий, о которых ниже, но наследие их живет.

Наиболее известен человек-ПМС [Номад](#), давно уже превратившийся в ходячий символ игрожура обыкновенного. Однако сам Номад не называет себя журналистом, предпочитая скромное звание «критик». Но мы-то с вами знаем, что критики не ездят на выставки и презентации, не бегают там с диктофоном, блокнотом и говнозеркалкой в поисках халявы и баб, не берут у девелоперов интервью и не пишут превьюшки/интервьюшки/репортажи (более 58 в сумме). Алсо, критики не пишут новости, коих Номад к моменту ухода [настрогал](#) примерно 9000.

Также, часто мелькают скучнейшие высеры необразованного студента [Бобика](#). Что не удивляет, ведь Константин Фомин состоял в числе личных жополизов Зомбика и, самое главное, Номада. Обзоры отличаются сухостью, незнанием матчасти, обилием штампов и разнообразных ошибок, а также очень низкой информативностью и засильем аналогий, которые, по-видимому, понятны одному автору. Алсо, Бобик известен тем, что ходит по ресторанам с разработчиками говноигр, после чего не отработывает жратву и спихивает работу по рецензированию вышеозначенных говноигр коллегам.

Остальные же авторы УГ.ру — банальные литнегры, пишущие по одной рецензии в год и предпочитающие брать оплату прибавлением постов к счетчику. Этим авторам никто не дает и никогда не даст, в том числе и писать обзоры на более-менее приличные продукты. Поэтому все остальные авторы УГ.ру малозаметны, за редкими исключениями.

Существует версия, что все статьи на сайте пишет [версификатор](#), составляя их из заранее заготовленных кусков разной степени унылости. Вот, скажем, [такой](#).

На дискуссе (место, где обсуждают рецензии) можно посмотреть, как все любят рецензентов — на несогласного сразу накидывается толпа озлобленных юзеров и начинает защищать игру. 99% аргументов жополизателей — «школота» или «[у каждого свое мнение](#)». Faceralm.jpg.

## AGFC

AGFC — солянка из разношерстных форумов, которая делится на три основные группы:

- «Основные форумы АГ». Всё, кроме Брехнотрепа, находится под пристальным вниманием администрации — авось, корованы проедут.
- «Форумы подсайтов АГ». Тут уже, наверное, ближе к [вину](#), чем [фейлу](#). Пользователей и модераторов — куча, поэтому нубы могут задать вопрос и получить либо ответ, либо хуй, но что-то обязательно получат.
- «Прочие форумы». Nuff said.

Из наиболее примечательных: доставляющий подфорум «[Твой дом — турьма!](#)», в котором перечислены ники [анально покаранных](#) одменесрацией ресурса пользователей с причинами типа: *двачераст, лох, Лохоморье, фиговая фантазия*, etc.; раздел «[Ви нам песали](#)» ([зеркало](#)), состоящий чуть менее, чем полностью из писем школьников, малолетних долбоёбов и иже с ними, которые, в надежде попасть в штат АГ.ру и получить в свои потные ручонки заветный [банхаммер](#), отсылают свои [говнорецензии](#) одменисрации, а та, дабы словить лулз, выставляет их на всеобщее обозрение, впрочем, соблюдая полную анонимность и орфографию аффтора. Наслаждайтесь:

Уважаемая редакция:

здравствуйте уважаемая редакция это опять я \*\*\*\* \*... ..

Блин я даже немного разочарован ! Я уже целый обзор вам накатал ... а



На первый взгляд банальщина, но что это?? [ОН](#), [SHI](#)--!



вы 0 внимания нахорошо ... хотя возможно тот обзор был не очень ... сам когда я его почитал немного удивился (Vs nfr;t rfr d cbat <thjlbv b ysrftvcz gj ntyzv b nfr;t rfr d Ещьи Кфшвук ) особенно и вот сейчас хотелбы поправить своё (глупое) положение ...

Я тут чтоб грехи замять написал новый обзор по не токой уж новой игре Silent Hill 2 Итак :

"иногда они возражают !" Да именно эти слова хчется сказать при виде ПК версии лучшего приставочного ужастика, и действительно когда вышел первывй Сайлет ИЛ он произвёл настоящий фурор в приставочно мире ... отличнай мистический сюжет ... отличнай дезин уровней и самое главно АТОИМЕСФИР а ночного ужаса !!!

в красче о сюжете первой части :

Жил был обчный омериканец, работал он на обычной работе ... и однажды решил он поехать в отпуск !Ё

Как и подобае тся взял он брошурку и начал рассматривать разные места куда можно поехать отдохнуть и вдруг его взору предстал небольшой городоке околь Озера, ну и он собрал монатки взял дочку. айда и поехал .... новот незадача пока ехал попал в авто катастрофу .... а очнуса уже в городе этом ... место надо сказать оказалось злачое ... ночное... кишашее разного рода монстрикущатями...

ну а дальше как в простом фильмаке ужасов .. мочим мочмит мочмт решаем головоломки да и продвигаемся к посл босу ....

итак это была первая часть ...

таперь САЙЛЕНТ ХИЛЛ "

во второй части приключения про бравого америкоса ... рассказывается про то как он сидел у себя дома да и горевал по жонущке своей умершей 3 года назад а тут вдруг ЧИК и письмо пришло ! внём рассказывалось что мол о дасё жива я и давай прилепётывак ко мне в городок Сайлт хилл что подле озера ...

ну что делать конечно такое счастье привалило ! ну собрал он монатки да и айда мотнуть в гардое. По прибытию на место обнаружилось : что город весть стрёмный устланнй й туманом и по всюдубродят 2 типака врагов Ногоголовае маникеникен мед сёстры "перепойки" и и мужики со странно порванной челюстью ! да это всеь зверинец ! нет так конечно ещё 6 штук будет ... но это тольеко эпизодические вреги !

надо отметить что первая часть не была портирована на ПК а вот вторую портировали !!!

чёрт ! времени нету опять ! вы уж извините но я вам потом дошлю остаток стати !

ждите продолжения ....как говорил знаменитый железный человек с красными глазами :

I'll be back

П.С. как там с гонораром ..??? я надеюсь я не зря парюсь тут писать стати ? сколько у вас там ? за килобайт 1 \$ ???

у меня уже 6 кб набежало .... ну да ладно я пнимаю что подбор автора это трудоёмкий процесс ! поэтому что больше вас укрепить я вам ещё напишу статей ...

П.С. блин вот скоро появиться инете (сам захожу только почту проврить и послать ...) посмотрю что там у вас за форум такой ... а то пока времени нету ...

АГ РУЛИЗ ФОРЕВАР



Тайны модераторского форума. Еще несколько сливов, любезно предоставленных крысой-куном с АГФЦ, можно посмотреть [здесь](#)

Здравствуйтесь, извините меня, что пишу вам сюда просто другого E-Mail

не нашел. Я хочу представить вам свою игру название Я не придумал она сейчас на стадии разработки, но что в ней буде Я могу вам точно описать. Там будет:

- 1) 3 человека за команду вони.
- 2) 10 за команду тех, кто убегает.
- 3) Выбор команды.
- 4) Оригинальная музыка.
- 5) Режим матрица.
- 6) Уникальный режим повреждений, к примеру, если вам попали в ногу вы

хромаете (вони бросаются железными шарами).

- 7) Карта реальной школы.
- 8) При больших повреждениях вы не можете вставать с пола (вам могут

помочь члены вашей группы, к примеру, отнести вас в медпункт).

- 9) Команда убегающих может делать подкаты таким образом можно

повредить врагов.

- 10) В каждого игрока своя сила выносливость и быстрота которые можно

улучшать, бегая по школе поднимать тяжелые предметы.

- 11) Большой выбор уклонении от шара на пример можно приседать или

подпрыгивать включать матрицу (но сначала нужно её заработать). Для игроков с большой макс. Скоростью можно убежать от шара по скорости (если достичь больших результатов ваша скорость и скорость шара будет одинаковая).

- 12) Если найти ключи от классов можно туда заходить выбивать окна и

заходить в школу разными ходами (их насчитывается 4 обычных и примерно до 20 скрытых).

- 13) Если команда убегающих спряталась в классе команда вони может

выбить дверь, стреляя по замке или по самой двери.

- 14) Есть разные ловушки, которые сбивают врага (доктор не поможет).
- 15) Можно залазить на крышу и спускаться с канатом.
- 16) Выбор разных видов сложности: Легкий (готовы отдать жизнь за

тебя), Нормальный (дадут почти все что попросишь (ключ и т.д.)), Сложный (полные западлисты сами замкнутся, а вас и пустить не схотят).

- 17) Чем дальше проходить, тем больше людей находятся в школе примером

ученики или учителя, которые могут вас побить или поставить подножку даже завести к директору.

- 18) Реальные звуки (падения битого стекла и т.д.).
- 19) Можно прятаться в тени (от ботов)
- 20) Скрытая комната и супер оружия в ней.

P.S: В следующем месяце игра будет создана вам прислать Демо версию? Если вам понравиться Демо версия Я буду готов продать вам эту игру полностью.

— <http://forums.ag.ru/?board=vinam&action=display&s=0&num=1133096106>

*Операция Flashpoint глазами школьника:*

Операция Flashpoint.

Игрушка хорошая, красивая и очень масштабная. В основном поражают пейзажи, да и сюжет тоже очень оригинальный. Насколько помню стрелялок с темой «холодной войны» не было. Что касается содержания игры, то могу сказать со всей уверенностью, что все сделано классно. Вы можете кататься на любых видах военной техники, включая самолеты, вертолеты и десантные лодки, я уже не говорю о множестве танков, БТР и БМП. Также можно пострелять из всего, что есть в оружейных арсеналах России и США. Во Flashpoint существуют несколько видов игры - это кампания, сетевая игра, редактор и одиночные миссии. Разложим это все по полочкам: Кампанию проходить не очень интересно, там больше разговоров, чем дела, поэтому хорошо пострелять не удастся, да и на боевой технике особенно не разъездишься. Так,

что кампанию я советую не трогать. Одиночные миссии выполнены в духе спец операций. Например, вам и двум членам вашей группы надо убрать злого русского генерала и так далее и тому подобное. Конечно, тем кому эти дела по душе такой стиль игры и нужен. Но хочу предостеречь хотя вам и дается бесшумное оружие, бесшумно вам работать не удастся. Редактор. Мой любимый вид игры, т.к. я любитель масштабных компьютерных сражений «лоб в лоб». Здесь себя будут чувствовать «в своей тарелке» любители 3D-шутеров, танковых, авиационных и гоночных симуляторов. Тут можно играть танковые сражения с применением авиации и мотопехоты. В общем можно устроить вторую курскую дугу, битву под Москвой, и взятие Берлина но уже для пентосов(в кампании нельзя играть за Россию). Должен затронуть тему вооружения и техники. В игре лучше использовать старый добрый АК-74 т.к. он может стрелять длинной очередью, фиксированной очередью по 3 выстрела ( не соответствует действительности) и одиночными выстрелами. Идеальный вариант это АК с подствольником. Что касается пулеметов то я предложу М-60. Это оружие несколько уступает по мощности ПК, поэтому у него меньше подскок да и прицел поудобней. Из снайперских винтовок я несомненно выбираю СВД. Из гранатометов предлагаю вам РПГ- надежное и пробивное оружие. Теперь о технике. Самый лучший танк по игре - это Т-80 затем идет М1 "Абрамс" и соответственно Т-72 и М60( не путать с пулеметом). На авиационной технике лучше не летать, перед этим основательно не подготовившись. Желаю удачи.

— <http://forums.ag.ru/?board=vinam&action=display&s=0&num=1023975266>

*Задрот, умеющий играть во все игры:*

В игры я играю очень давно , умею играть во все игры

Послушайте мои рецензии Они будут слегка короткие но ведь краткость сестра таланта  
1)Fahrenheit Fahrenheit Что можно сказать об игре, которая в один миг кажется, тебе игрой в другой фильм, в третий и вовсе жизнью, но не твоей, а жизнью точно такого же, как ты человека только живущего где то там далеко. ИГРА ИЛИ ФИЛЬМ По экрану мелькнула надпись Fahrenheit, и мы тут же оказываемся в туалете небольшой забегаловки с виду ничего такого обычная картина, если бы не человек по имени Лукас Кейн сидящий в туалете с ножом, который он держит окровавленными руками, а дальше все происходит довольно быстро буквально через минуту Лукас 3 раза ударяет ножом беднягу и вот здесь то и начинается игровой процесс. Честно говоря я был не готов к игре так как я уже вовсю ел попкорн сидя на уютном кресле и представлял что будет дальше . Нелинейная линейность Я отодвинул попкорн и сел играть. Разработчики обещали нелинейный сюжет, но сделали только его видимость. Чтобы ты не сделал все равно тебя выследят и попытаются засадить. Кстати на м придется играть и за детективов расследующих это дело, а точнее. За Карлу Валенти и Тайлера Майлза. Геймплей игры это особое слово. Я не побоюсь назвать его революционным. Запомните правило, что будущее игр будет подчинено одному закону - усилия приложенные игроком - усилиям игрового персонажа. Т.е., простыми словами, сколько сил вы вложите, столько и получите. Не знаю, как достигли разработчики игры такого эффекта, но первый раз в жизни, я почувствовал, что нахожусь не с этой стороны монитора, а другой, что не я управляю главным героем, а я сам главный герой! Каждое мое движение - это движения персонажа. Я двигаю мышкой, персонаж рукой, я хочу вложить силу в движение - бешено стучу по клавишам по клавишам влево - вправо на курсоре, и чем быстрее, тем больше сил приложит герой. А чего стоят экшен-вставки: погони, бегства, где перед глазами два кружочка, высвечивающие сектора, а на экране беспредел! Динамика бешенная, любое нажатие влечет за собой движение героя, успеете нажать комбинацию, ваш герой успеет вернуться проскочит, нет, значит и он не успеет, и вероятнее всего погибнет. Я не могу вам это объяснить, тот, кто не играл, тот не поймет. Первый раз, за свою угрожурскую деятельность я понял, что не могу передать то ощущение, что возникло, когда играл. Могу лишь попытаться. Я был не здесь, а там, это главное. Чего стоит сцена, когда Лукас спасается от галлюцинаций в офисе, чего стоит арест Лукаса, бег по автостраде, среди несущихся на встречу машин. Отдельного разговора стоит момент, когда вцепившись в полозья летящего вертолета, Кейн вист на огромной высоте, на ветру. Я не могу это описать, это надо чувствовать, и лишь за одну секунду ощущения, можно отдать многое. Кажется, что в подобные моменты ты совершенно, не воспринимаешь происходящие события на экране, но это не так, все откладывается где-то на подсознание, оставляя у вас ощущение реальности происходящего. Такого еще нигде не было, такое надо пережить всем! В игре показана обычная жизнь героев. Это не просто набор сюжетных сцен. Вы будете жить их жизнями, просыпаться, отдыхать, беседовать с сотрудниками, соседями, умываться, отдыхать. Попробуйте себя в этой роли, и я уверен, вам понравится

ШЕДЕВР Одним словом лучшая игра 2005 года 11из10

— <http://forums.ag.ru/?board=vinam&action=display&s=0&num=1154286771>

Само собой, собрать все копипасты не представляется возможным, **тысячи их.**

**АГ.ру и уникальное е-мыло**

В свое время лучшие впаркетологи сабжа в лице толстожопого Zombi3k'a и толстокожих акционеров Билайна решили украсть идеи [Плейграунда](#), а именно — завлекать хомячков на сайт не игрушками/новостями/прочим тематическим контентом, а левыми прибудами, уёбищными свистелками и перделками и костылями (наподобие плейграундных DOX и PIX), которые к игровому сайту отношения не имеют, зато нехуёво способствуют увеличению посещаемости. Так, Барабаном была набыдлокожена электронная почта, привязанная к домену АГ.ру. Прошедшее на АГе голосование показало, что чуть более чем 2/3 хомячков на эту почту [насрать, ибо ваистену](#). В итоге размер ящика на Аг.сру оказался аж 512 Мб, что [символизирует](#).

## АГ.ру и социальные сети

Несвежий опрос задротов на УГ.ру показал, что 52% последних [имеют активные аккаунты](#) в б-гопротивной соц. сети [Вконтакте](#) (активные — значит, обновляемые *ежесекундно*). С другой стороны, 36% геймеров с АГ.ру сказали, что вообще не имеют аккаунта в соцсетях. Возможно, им просто стыдно было признаться в своих пристрастиях.

Летом 2009-го административная УГ.ра внезапно завела аккаунт в [Твиттере](#), который загнул так же внезапно, как и появился. А понтов было over 9000. Причина проста — ввиду коммерческой продажности АГ.ру, сотрудники не горели желанием бесплатно пейсать что-то там в твиттере (даже 140 символов, даже раз в месяц). Ранней весной 2012-го состоялось открытие [Ж филиала УГ.ру](#) и в этих ваших вконтактиках.

## АГ.ру и корованы

При Номаде за попытку написать на форуме что-нибудь про корованы или кочевников бдительный баттхёртнутый Кочевник через 5-10 минут выдавал бан на полгода с комментарием «корованер», «на двач» или «купи себе мозг». Модераторы АГ.ру вообще любят троллить всех недовольных юзеров — доходит и до прямых оскорблений, что временами неимоверно доставляет. Естественно, при любой попытке жертвы восстановить справедливость, мол, «какое вы имеете право называть меня идиотом?» или «перестаньте хамить», могут забанить пожизненно за «оскорбление администрации».

## АГ.ру и паранойя

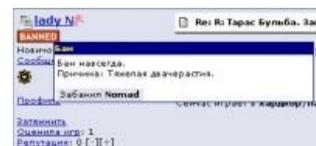
Когда-то форумы УГ обладали интересной фишкой — при попытке дать ссылку на материалы Луркоморья [вордфилтр](#) движка изменял буквосочетание lurkmore.ru на loxi.ru (реальный, но уже стухший сайт, был [зарегистрирован](#) на некоего [Константина Рыкова](#)), что, надо полагать, являлось кровавой мезью местного быдлокодера Барабана. Дело в том, что [Двач](#), бывшие завсегдаиты которого писали тогда большую часть статей Луркоморья, был люто, бешено ненавидим Номадом и его пиздобратией. Как несложно догадаться, причина была не столько в самом Дваче, сколько в наших кристально честных и предельно меметичных статьях.

Также работает автозамена на унылый и переполненный вундервафлями [ЖЖ Скейза](#) (заменяется на [skuns](#)), типичного [шмуклера](#), надо заметить. Скейз — один из бывших авторов и аж супермодераторов УГ.ру, который что-то не поделил с Номадом и ЗомбиКомом, а потому и был ебнут банхаммером, что вызвало у него неимоверный бугурт и ненависть. После этого он полез в уютенький луркмор и ЖЖ разрывать шаблон доверчивой школоты. Именно Скейз написал одну половину этой статьи и привел в вырвиглазный пиздец вторую. На самом деле, Скейз не менее фимозный персонаж, чем сам Номад, чуть более, чем половину своей пустой никчемной жизни посвятивший [ЖЖ](#) и жутким срачам в этом самом ЖЖ. Кстати говоря, сам Скейз являлся активным [луркоёбом](#), постоянно употребляющим lm-сленг без возможности связать и двух слов без него, а также, что вполне ожидаемо, большим фанатом [Гоблина](#). Одно время, во время сезонного весеннего обострения, пациент утверждал, что это именно он изобрел фразу «[слив засчитан](#)».

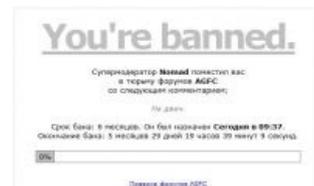
Еще работает автозамена на конкурентов УГ.ру — а именно, на сетевых игрожуров, например, на playground.ru, storgame.ru и прочие игровые сайты с зашкаливающим содержанием игрожур-гумуса.

Тем не менее, суровые авторы УГ.ру внимательно читают Уютенькое и не совсем лишены чувства юмора. Так, например, [обзор отечественного куска говнокода под названием «Петька 9»](#) практически полностью написан в соответствии со статьей [Игрожур](#) и прилагающимся к ней словарем.

## АГ.ру и Игромания



Номадота ставит диагноз



Диагноз смягчен



Шутка ниже пояса, но грабить всё-таки можно



Типичное обращение к администрации УГ.ру

Между двумя игрожур-илитами существует мощнейшая неприязнь и постоянное кидание говном друг в друга. [Одни ненавидят других за то, что те ненавидят первых](#). С кого все началось, кто тут первый, а кто второй — хуй его знает, но поговаривают, что с Ограбителя Корованов. Несмотря на солидный возраст и тех, и других игрожуров, [срачи](#) время от времени имеют место. Справедливости ради надо заметить, что на ag.ru упоминание Игромании в контексте карается не всегда, в то время как в комментариях к статьям Игромании после одного-единственного упоминания б-гомерзкого АГ трутся [КЕМ](#) все каменты.

## Памятные события

### Мультиплатформенное крещение

24 декабря 2008 года Номад, оторвавшись от [любимейшего занятия](#), ни с того ни с сего написал рецензию на консольный проект Gears of War 2, чем вызвал мощное бурление говн среди [приверженцев РС](#), вылившееся во множество комментариев обсуждения и заниженную «юзерскую» оценку. С этого момента УГ.ру стал какбэ мультиплатформенным.

### Рейд 2009

[Первого апреля](#) 2009 года Номад решил получить тонну лулзов. Все началось с новости, которая гласила о проведении выставки «Игромир» по многим городам этой страны. Кодовое название — «[ИгроМир-Караван 2009](#)». Когда в обсуждении новости Номада спросили, можно ли будет ограбить этот корован, тот ответил, что лично будет сопровождать его. В то же время в правом нижнем углу страницы появилось число пи. Нажав на него и проведя несколько операций, можно было стать «геймасоном», который на деле являлся просто Анонимусом. В результате вы оказывались на уютненькой анонимной имиджборде внутри АГ. Анонимус быстро сориентировался, и на головы администраторов посыпались терабайты копипасты про Номада, предложение Номаду сделать фотографию с супом, а также ЦП, хуйцы [Властелина](#) и многие другие раковые вещи. В общем, в течение всего дня Номаду и со. пришлось торчать около экрана и ебашить банхаммером неугодных.



## АГ.ру и Канобу

### Присоединение к Канобу. Начало конца

В середине декабря 2011 АГ.ру был выкуплен у Вымпелкома Рамблером, после чего передан во владение его [свистопердящему](#) игровому подпорталу «Канобу». С самого начала ни Рамблер, ни Канобу не скрывали, что целью покупки является банальный [гешефт](#), а АГ будет превращен в безликий придаток медиакомбайна по стрижке бабла. Собственно, именно с этого момента и можно начать отсчет — сайт, и без того далекий от прогресса, покотился в сраное говно: по приказу нового руководства было монетизировано всё и вся, рекламой стали забиваться все щели, появились попапы, рекламные оформления, ссылки на магазин Канобу, его форумы и бесконечные проплаченные промо-акции. И хотя в начале Рамблер утверждал, что ресурс никогда не будет превращен в низкопробную рекламную площадку, а сотрудники никогда не окажутся в положении папушких за копейки [литературных негров](#), в действительности всё оказалось далеко не так, о чем чуть ниже.

### Уход команды АГ

29 ноября 2012 на сайте была опубликована новость об уходе **всех** людей. А всё началось с [желания левой пятки](#) главы Kanobu Network [Гаджи Махтиева](#) вдвое урезать зарплату чуть менее, чем всем сотрудникам АГ. Зомбик и Редгард, основатели портала, от такого заявления прихуели и предложили найти компромиссный вариант, на что были [добровольно-принудительно](#) уволены со своего же сайта. Оставшимся сотрудникам было предложено поделить зарплату уволенных руководителей между собой, чтобы хоть как-то компенсировать грядущее урезание, и сформировать новое руководство во главе с Номадом. Не встретив энтузиазма, канобувцы принялись превентивно банить и лишать полномочий всех, до кого могли дотянуться<sup>[1]</sup>, а команда сайта объявила о своем уходе с 30 ноября. Всю эту вакханалию [сопровождали заявления](#) Гаджи о том, что всё под контролем, никакого конфликта не было, отцы-основатели ушли исключительно по своему желанию на вольные хлеба, а последовавший уход всех остальных — тоже свободное волеизъявление. Все проявления несогласия с политикой владельца, в том числе и [прощальное](#)



Пример толстого троллинга, который не попадёт в комменты. Да, Номад по-прежнему ненавидит корованы

письмо сотрудников на сайте портала, оперативно вычищались, а причастные — банились. Ушедшая команда анонсировала создание нового АГ, с [блекджеком](#) и [шлюхами](#) и наконец-то 2.0. Временное убежище расположилось по адресу [riotpixels.com](#). На самом же АГ.ру канобувцы пообещали сделать игровой аналог [IMDB](#) и набрать новую команду [высококласных специалистов](#).

## После поглощения

Результатом ухода явился набор новой команды для ведения сайта, которая почти сразу же продемонстрировала отсутствие даже тех способностей игрожура, которыми обладала предыдущая. В наличии постоянно растущий список рецензий, написанных языком малолетних долбоебов, дорвавшихся до лычек. Уже [первый высер](#) порадовал такими оборотами как «навешивают друг другу люлей» и «[на минуточку](#)», а 1 апреля 2013 (и это оказалось не шуткой) был обнаружен [величайший шутер всех времен и народов](#), получивший невероятные 100 баллов. Из [статистики по рецензиям](#) видно, что это вообще единственная игра, удостоившаяся такой оценки за 15 лет работы ресурса.

Со временем резко изменилось и отношение к [lm-спичу](#). [Вот](#), например, рецензия, где уж во втором абзаце присутствуют «богомерзкие тюрьмы», «эти самые» и прочая. Некоторые рецензии мало чем отличаются от [баттхёрт-тредов](#), например, рецензия на Hotline Miami или [доставляющий разбор Might and Magic X](#), сделанный казуалом для таких же казуалов:

**Порой кажется, что эта игра тебя ненавидит.** Она хочет, чтобы ты постоянно прерывал исследования пещер и лесов и бегал в город за едой — иначе отряд не сможет делать привалы. Она хочет, чтобы для улучшения навыков своих подопечных ты искал специальных тренеров в городах, и не говорит, где их найти — стучись во все двери и запоминай, кто где находится. Она набивает инвентарь бесполезными предметами вроде серебряных колечек, которые ни для чего не нужны — их только можно продать за копейки.

Стремясь поучаствовать в модном веянии, канобувцы зачем-то написали в графе «Россия» на странице игры [Company of Heroes 2](#) «*Проект закрыт R.I.P.*», хотя игра вышла, но Однозадняца лишь перестала продавать её на дисках. ВНЕЗАПНО игру можно было купить и в самом магазине Канобу за 899 рублей (кстати, на 200 рублей дороже, чем в Стиме). Так же была размещена новость, в которой «неравнодушных» призывали подписать петиции о запрете игры в Рашке. Короче, петиции о запрете продажи которой на территории России канобувцы призывали подписать, сами же канобувцы за нехилую цену и продавали до сентября 2013 — вероятно, свернуть торговлю пришлось из-за того, что кончились коды активации.

В целом, вектор развития весьма неутешителен: вместо обещанных [«высококласных специалистов»](#) в авторы набрали совершенно случайных людей, единственным достижением которых на ниве игрожурства стала близость к администрации Канобу, которая и поставила любимчиков «рулить» новым филиалом. Рецензии выходят через 5-7 дней после выхода игры, безо всякого намека на полное прохождение и ознакомление со всеми особенностями, а каждая рецензия, новость или просто игровая статья сквозит полнейшей безграмотностью и, как следствие, изобилует [грамматическими ошибками](#), идиотскими словесными оборотами и отсутствием даже попыток использовать литературный стиль. Не больше знаний оные «рецензенты» имеют и в области истории игр, развития сопутствующих технологий и индустрии в целом, отчего львиная часть рецензий на сиквелы украшается школьнически-идиотским «в оригинал/ предыдущие серии не играл, в игре всё крута!». Неоправданно высокие оценки даже самому откровенному трешу стали вполне типичным явлением, и если во времена владычества Номада оценка игроков часто была на 10-15% выше, чем в рецензии, то теперь нормой стала, наоборот, оценка на 15-20, а кое-где и на 50+% *ниже*, чем в заказной рецензии от автора-долбоёба. Если же рецензируемая игра продаётся в магазине Канобу, шанс того, что она получит 85% и «Наш выбор», и вовсе стремится к бесконечности.

«Главным по форумам», то бишь глобальным супермодератором назначили уже упомянутого [Skeiz'a](#), пидорнутого Номадом ещё в середине нулевых. Все эти без малого семь лет поциент провёл в тщетных попытках зашить разорвавшееся от такой несправедливости [пердачелло](#) путём изливания у себя в [ЖЖ](#) бурных потоков НЕНАВИСТИ в адрес АГ и его коллектива, написания тонн никому не нужных графоманских высеров на околоигровую тематику и порчи этой статьи. Увы, зашить седалище так и не удалось, да и [поцреотизм](#) только укрепился. Ныне банит всех, кто негативно отзывается о российских разработчиках и издателях, либо просто по желанию левой пятки. Любая критика его деятельности карается баном сроком от недели с комментарием «завышенное ЧСВ», а обвинение в необъективности в чём-либо — баном с комментарием, [что его понятие ситуации точно уж объективно, раз уж у него в руках банхаммер](#). На сами же форумы до отказа набились восторженные школьники, — некоторые с лычками модераторов — мигрировавшие с Канобу вслед за хозяевами. Имеют обыкновение в каждой теме поливать говном всех, кто указывает на недостатки как игры, так и рецензии, а также срут однообразными «отзывами», обычно состоящими из краткого пересказа части оной рецензии.

Как и положено при таком раскладе — проект закономерно издох. Собственно сервер пока что не закрыли, просто перестали наполнять. [Последняя рецензия](#) была опубликована 01.03.2015, новости Зомбобер строчил ещё до 27.12.2016. Официальная версия — сотрудники прекратили свою работу в связи с перекрытием финансирования, но мы-то знаем... Любопытный переход на любую страницу жутко тормозит, несколько быстрее на конец 2017 года пыхтел-кряхтел форум. Но 15 октября 2018 эффективный менеджмент Канобу внезапно обнаружил, что отня корова в руках оног менеджмента как-то не доится,

да и закрыл форум нахуй. И вместе с [овер 9000 высеров](#) Номада сотоварищи и 100500 Скейза с [миллиардом лично им забаненных](#) мы потеряли огулиард (а может и не один) полезных советов, хитростей, нюансов прохождения, описаний обнаруженных багов и фич, руководств, и много, много ещё всякого интересного и полезного, любовно написанного посетителями угрушечки за долгие годы. Забота и поддержка клиентов, понимаешь.

Резюме от ватника (куда ж без него): в сухом остатке — наглядно и доступно для всеобщего обозрения продемонстрировано, какова цена замены одних мудаков на других, не знающих и не умеющих даже того, что знали и умели предыдущие, и как происходит, как выглядит, во что обходится простому нороту дорывание до власти непримиримых борцунов с предыдущей властью. Всё как обычно, нужно тебе развалить что-то — можешь с ним воевать, а можешь просто возглавить и набрать в помощники идиотов. Развалят сами до самого основания, с абсолютной уверенностью, что делают лучше.

После превращения канобушниками в 2019 году в русскоязычную версию своего детища RAWG (и смены дизайна на говняный новомодный минимализм под мобилочки) представляет интерес только как архив старых пестрящих лулзами рецензий от Номада и ко, которые из-за выпила КЕМ нормальной сортировки по дате и жанрам, а также таких разделов, как эпичная "Доска позора", теперь не так-то просто найти. Вольным веб-археологам - Webarchive в помощь.

## Riot Pixels

А что же со старой командой? Плюнув на канобувцев, Номад, Редгард и Зомбик сделали сайт, пообещав все тот же АГ.ру, только с [новой графикой и примочками](#). Не сумев придумать ничего, кроме мерзкого на слух и идиотского на вид имени, в подмётки не годящегося старому, редакторы выбрали Riot Pixels. Народ, естественно, был недоволен, но его не послушали. Дизайн — ещё более мерзкий, чем у теперешнего АГ.ру. [Нет, ну правда](#). Более пиздецово-кислотно-психоделический фон ещё надо постараться найти.

«База игр», которую обещали любовно перенести с АГ.ру, так и не была реализована. Благо, канобувцы не стали её выпиливать и не тронули даже рецензии Номада на старой версии сайта, так что и сейчас можно пойти и посмотреть, как же оно всё было. Зато реализовали поддержку многих языков, на йух не кому не упавшую: какой уважающий себя игрожур, вне зависимости от гражданства, будет прислушиваться к мнению сайта, который говорит сам за себя ещё до прочтения рецензии?

Набор людей в команду, публикация различных рецензий частенько ничем не лучше старого и уж тем более нынешнего АГ, как, впрочем, и рядовые обитатели сайта. К примеру, мудака с говнорецензией на Hotline Miami на аг.ру невесть как, но сумел перебраться на Riot Pixels и написать говнорецензию на вторую часть игры, которой поставил меньше баллов (за что его опять обосрало большое количество человек). Стоит вспомнить и написание продажных «впечатлений» к HD изданию третьих «Героев меча и магии». Второсортная поделка от Юбисофт, продаваемая по цене полноценной игры, была расхвалена и рекомендована к покупке. На возмущение олдфагов Зомбик открытым текстом называл читателей идиотами и слал «найти себе сайт по вкусу». Особо возмущенные получали бан в комментариях.

В общем, вопреки всем клятвам быть «не как у канобувцев», нынешняя версия сайта ничем не лучше канобувского высера. НИЧЕМ. Ни рецензиями, ни названием, ни базой, ни дизайном.

## Галерея



Номад на фоне ныне снесенного бабушкиного дома.  
[Каноничное фото](#)



ЗомбиЗк в очках, халате и парике



ЗомбиЗк в привычной для себя позе



Типичный модератор уг.ру: [ЕРЖ](#), да и просто [интересная личность](#)



Дилетант-модератор Сантера



Номад  
потягивается

Великовозрастный  
задрот Номад  
среди такой же  
задроченной  
школоты

Номад,  
ощерившийся  
Бобик и  
младоигрогур.  
Сир (по левую  
руку от Номада)  
смотрит на тебя  
как на говно

Критический  
предосмотр  
объекта критики

Номад и Бобик  
радуются



Оставь лишний  
креатифф,  
рассейский  
девелопер!

Профиль Володи  
Горячева

Презентация не  
была особа  
интересна, и  
Володя решил  
вздремнуть

## Картинки с Игромира 2006



Говнарь и  
Zombiek

Тот же говнарь с  
Редгардом

Номад с говнарем Номад и Редгард

## Примечания

- ↑ Так, на форумах неким [VKtroll](#) был навсегда забанен сам Номад, причем 4 раза.

## Ссылки

- [ag.ru](#).
- Новый сайт старой команды AG.
- AG на «Критиканстве».
- «Ви нам песали» — кажется, единственное хорошее, годное место на УГ.ру (зеркало).
- Версификатор рецензий для [ag.ru](#) — Оруэлл был бы доволен!



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 Scorchер.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



### СМИ

25-й кадр ВНС Championat.com Cosmopolitan Eyjafjallajokull Game.exe MegaGame  
Playboy StopGame.ru Transmetropolitan WikiLeaks Zero Punctuation Автожур Ag.py  
Агент Купер Аегоров Амеро Андерс Брейвик Андрей Колесников Бирюлёво  
Божена Рынска Большой адронный коллайдер Бостонский теракт Британские учёные  
Бронзовый солдат Бульварная пресса Вежливые люди Великий Дракон Весёлые картинки  
Вестник ЗОЖ Взрывы в метро Виртуальные радости Вражеские голоса Врен Газетная утка  
Гebbельс Гейленд Генномодифицированная вода Голубицкий Градус неадекват  
Гражданин поэт Даниил Шеповалов Дмитрий Виноградов Дмитрий Киселёв  
Дмитрий Роммель Доминикана Евсюков Егор Свиридов Жареные темы СМИ Живой щит  
Журнал «Крокодил» Журнал «Трамвай» Журнализд Зомбоящик  
И вообще подхожу я к твоей маме и ссу ей в рот Борис Иванов Игрожур Игромания  
ИноСМИ Интернеты Иранские ракеты Ирина Сычева Йэху Москвы Кавказ-Центр  
Качинский Компьютерра Коневодство Корреспондент Кошачье дело Красная Бурда  
Кратовский стрелок Ксакеп Кыштымский карлик Латынина ЛКИ Мальгин  
Метатели колёс Мир криминала Михаил Леонтьев Моська Мурзилка Муртазин  
Навигатор игрового мира Не имеющий аналогов в мире Невзоров Николай Усков  
Новая газета Номад НТВ Нургалиев разрешил ОБС Олег Бочаров Олег Кашин  
Олег Ставицкий Паркер Первый канал Пиписькин Пира Плоские прямоугольные коты  
Политкорректность



### 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