

Игрожур — Lurkmore

«Не обязательно быть курицей, чтобы отличить свежее яйцо от тухлого. »

— Индюк

Игрожур — слово, изобретенное в 1999 году журналистом Кириллом Алехиным. Обозначало, собственно, всю тусовку, сложившуюся в ту (1998—2001 гг) пору вокруг журналов [Навигатор Игрового Мира](#), [Игромания](#), [Виртуальные Радости](#), [Великий Дракон](#), [MegaGame](#) и [Страна Игр](#), а также некоторых других, в настоящее время не выходящих.

Критиканы — это обычно те люди, которые были бы поэтами, историками, биографами, если бы могли, но испробовав свои таланты в этих или иных областях и потерпев неудачу, решили заняться критикой.

— А.П. Чехов

Критиковать может любой дурак, и многие из них именно этим и занимаются.

— С. Гарбетт

Смена значения термина



Внимательный Анон заметит, что и Чехов и Гарбетт в вышесказанном выступают [критиками критиков](#).

Термин был введен в обиход журналом [Game.exe](#), но, в силу сурового конфликта между Алехиным и главредом .EXE Игорем Исуповым, превратился в уничижительный термин: «Мы ([Game.exe](#)) все в белом, а все кругом гопники и [Арею](#) слушают». Впоследствии знамя борьбы с игрожуром подхватил Андрей Ом ([Подшибякин](#)) — блогер, расейский борзописец постпубертатного возраста, борзопишущий о таком недостойном мужчины развлечении, как видеоигры. За время работы в журнале «game.exe» ничем не защищенный мозг Андрея был выжжен агрессивным обаянием главреда Исупова, что впоследствии привело к катастрофическому скачку ЧСВ, превратившему кичащегося пендосской визой ростовского пацана в ЖЖ-клоуна, борющегося с игрожуром вообще и читающей игроманию школотой в частности. Никак не способен понять, что 15-летний возраст сам по себе является патологией, излечить которую способно только время. Необходимо заметить, что в ту пору (да и до сих пор, на самом деле) Андрей Ом слушал только и исключительно годный хип-хоп, за что, как и за якудзаподобный татуаж, награжден коллегами титулом «[Тимати](#) игрожура».

Нынешнее значение термина

В настоящее время понятие «игрожур» носит скорее негативный характер, большинство известных игровых журналистов давно стали главными редакторами, издателями или вообще сменили род деятельности, а на смену им пришли те самые задроты в балахонах [Арея](#) и с именами типа «=DeathKnightFromHell666=», незнакомые с историей игровой индустрии, с технологиями производства и внутренним устройством игр и неспособные связать двух слов. В общем и целом, рядовой игрожурский состав свстал собой именно то, что так не любят «[воинствующие эстеты](#)». Настоящий игрожур как правило юн, прыщав, сутул, всей душой болеет за отечественные журналы, крайне серьезен и не допускает в своих текстах никаких намеков на иронию, художественные приемы и прочие выебоны, зато полон энтузиазма и готов работать бесплатно, за идею. С придыханием произносит имена редакторов и известных игрожуров. Ненавидит отечественных разработчиков, постоянно обвиняя их в желании «срубить бабла», надругавшись над лучшими чувствами игроков. Впоследствии становится ленивым расписдзем, жадным до халявы. Некоторые игрожуры подрабатывают сочинением текстов для задних обложек дисков, благодаря чему последние [блещут высотами стиля и разнообразием](#).



Gaming Journalism

Как и для всякого [журналиста](#), знание темы, эрудиция и грамотность игрожуру не обязательны и даже вредны. Особой доблестью считается написание статей на основе форумных тредов, описаний на коробке с диском и заочные обзоры типа «мне Мойша по телефону напел». Ярким примером текущей ситуацией в игрожуре может служить недавняя история с журналом «Страна Игр», пославшим в заграничный пресс-тур Степана (Томба) Чечулина, [не знающего английского языка](#).

Через какое-то время какой-нибудь игрожур, если он не совсем идиот и обладает определенными навыками, становится редактором. Менее способные же в конце-концов понимают, что денег им тут все равно не заработать и идут на нормальную работу (как верно подметил тот же [Подшибякин](#) — устраивается [пиарщиком](#) в игровое издательство).

Печали добавляет и тот факт, что более опытные игровые журналисты сознательно пишут в прыщаво-задротском стиле. Целое поколение, воспитанное на журналах о графике, геймплее и мясистых молочных железах главной героини, скорее всего уже не способно воспринимать информацию в каком-либо другом виде. Внезапное осознание вины за разжижение детских мозгов может очень сильно подорвать продажи печатных изданий из-за потери целевой аудитории, что, понятное дело, никому не выгодно. Поэтому приходится беседовать с дебилами на языке дебилов.

Впрочем, в последние годы классические игрожуры практически вымерли. Некоторые повзрослели и поумнели, сменили род деятельности или научились писать что-то отличное от говна, а школота предпочитает стримить, а не высирать унылые обзоры. Есть мнение, что в этом есть заслуга и этой статьи.

Игрожурские штампы

Большинство обзоров в игрожурналах и на сайтах очень похожи. Стандартная схема такова: эпитафия (из песни группы [Ария](#)), вступительная часть (рассказывает о том, как представитель издательства под музыку [радио Шансон](#) поехал на автобусе Мосгортранса на завод сдавать мастер-диск), историческая справка (если автору больше пятнадцати лет и он помнит первую часть обзореваемой игры), затем описание игры и впечатления автора, чуть более, чем наполовину состоящие из шаблонных фраз типа «игровой процесс не отличается особой оригинальностью», «[монстры не могут похвастаться обилием полигонов](#)», а в конце подводится краткий итог и выдается оценка, которая, примерно в 70% случаев звучит, как «крепкий середнячок»^[1]. Игрожурский язык крайне однообразен и напоминает речь мелкого советского чиновника лет пятидесяти (даже если автору 15), все статьи состоят из штампов и готовых фраз (см. приложение), что вполне объяснимо — литературный багаж большинства игрожуров ограничивается, разве что, творчеством [пейсателя](#). Более опытный, матерый игрожур всегда использует [over 9000](#) вводных слов, вовсе ненужных сложных оборотов и прочей воды, способствующей увеличению числа знаков (и пропорциональному увеличению гонорара, который у игрожуров весьма невелик). Впервые отправившийся в зарубежную командировку, игрожур забывает о ее цели и тщательно описывает что и где он ел (ВНЕЗАПНОЕ столкновение с едой, непохожей на [бомжпакеты](#) и [пельмени](#) вызывает у игрожура культурный шок) и чем поили на презентациях.

Игрожуры-[небыдло](#) извлекают из архивов номера [УЧУ](#) и пытаются копировать «возвышенный» стиль, что, впрочем, сводится к тем же унылым словам «ибо», «онный» и «квинтэссенция», также считается хорошим тоном намекнуть о своем знакомстве с творчеством [Сорокина](#) (а самые продвинутые слышали даже про какого-то Пепперштейна), хотя автор осилил только треть «Голубого Сала» или вообще от кого-то слышал приблизительное содержание. Таких, впрочем, единицы и их никто не публикует, чтобы не отвращать читателей, жаждущих объективных рецензий на крепкие середнячки, да и высокий стиль, доставлявший десять лет назад сейчас выглядит убого, особенно, когда пожилые разжиревшие выходцы из УЧУ продолжают в каждом предложении использовать слово «сакральный», даже если это статья про кальян.

К счастью, в последнее время игрожур ушел от десятибальной шкалы, и правилом хорошего тона стало приводить в конце выжимку статьи (что порадовало/огорчило).

Игрожур и геймдев

Позиция разработчиков по отношению к игрожурам вполне определенная ([и не лишенная справедливости](#)): взрослые дядьки ходят на работу, делают игры, вкалывают внеурочно, тратят много денег на лицензирование иностранных проектов, а потом какой-нибудь [малолетний долбоеб](#) клеймит их детище «крепким середнячком» с «малоинтересным игровым процессом». С некоторых пор считается, что оценки в прессе не влияют на продажи, но дядькам всё равно неприятно, когда ленивый обозреватель не проходит далее первого уровня, после чего объявляет игру [унылым говном](#) и упрекает авторов в обмане покупателя и отсутствии в игре обещанных фиш (которые доступны со второго уровня).

Несмотря на незначительность оценок, многие разработчики признают, что публикации до релиза помогают поддерживать интерес игроков (и косвенно влияют на продажи), поэтому для контроля над прессой существуют PR-менеджеры, которые общаются с игрожурами, дарят им ценные и не очень подарки, кормят обедами, приглашают на презентации (где игрожур впервые нажирается как свинья). Всё это призвано создать необходимые «информационные поводы», а, возможно, и сделать так, чтобы игрожур хотя бы проинсталлировал игру, прежде чем пуститься в рассуждения об «игровом процессе». Иногда это срабатывает, если учесть невероятную страсть игрожуров к халяве. Кроме того, многие компании мудро поручают PR красивым женщинам, а так как среднестатистический игрожур видел женщин только в [проне](#), общение с самкой (обратившей на него внимание!!!) делает игрожура согласным на многое, например на положительную рецензию.

Впрочем, [взрослые дядьки](#) периодически клепают такое, что никакие халявные полдничи не могут исправить, что, конечно, не оправдывает штампов об игровом процессе.

Интересное «исследование» провёл mr.Mouse с форума XeNTaX («форум о том как [сделаны игры](#)»): в связи с выходом [Duke Nukem Forever](#) в [Сети](#) он накопил более [100](#) обзоров, после чего, путём небольшого количества [статистических изысканий](#) аффор разделил весь игрожур на некомпетентное [быдло](#) и [всех остальных](#). Не миновала участь и игрожуров этой страны. [\[1\]](#)

Роман «Игрожур»

Сатирический (однако весьма реалистично описывающий положение вещей) недописанный роман Андрея Подшибякина (он же Андрей Ом) о нелегком пути Юры Гноя (он же Dark Skull) к вершинам славы. Юра живет в сибирском индустриальном городке и мечтает писать статьи в свой любимый журнал «Мания Страны Навигаторов», затем переезжает в Москву и устраивается туда помощником заместителя редактора раздела читов, постепенно знакомясь с изнанкой игровой журналистики — подвалы с раскладушками вместо офисов в небоскребах и помятые усатые мужички вместо небожителей. Роман начал публиковаться по частям в журнале PC Gamer, также главы можно найти в блоге Подшибякина

 [evil_ninja](#)

- [Глава I. Волшебный мир героического фэнтези против суровой реальности;](#)
- [Глава II. Если ты не голубой, нарисуй вагон другой;](#)
- [Глава III. Это Сан-Франциско, город полный риска;](#)
- [Глава IV. К звездам!;](#)
- [Глава V. Этапом из Твери, зла немеряно;](#)
- [Глава VI. Бал монстров;](#)
- [Глава VII. Во имя объективности;](#)
- [Глава VIII. Мордор](#)
- [Глава IX. Над законом](#)
 - [Зашкваренный;](#)

Игрожуры об Игрожуре

Не считая [over 9000](#) высеров Подшибякин-компани в  [mahmud_pozvonit](#) и тому подобных смехуточков клоунов над клоунами, изрядно доставляет статья в [бульбостанской](#) газетенке «[Виртуальные Радости](#)», в которой два [игрожура сферически обсирают игрожур в вакууме](#). Чуть позже автор Вячеслав Кунцевич, как настоящий игрожур, спиздил и переписал материал для одного [говносайта](#).

Обитатели Игрожура

*Это незавершённая статья. Вы можете помочь, исправив и дополнив её.
В эту статью следует добавить:
больше источников*

Ниже приводятся те источники, в которых наглядно можно наблюдать явление игрожура. Также будут указаны авторы, явно злоупотребляющие словами из прилегающего в конце статьи словаря.

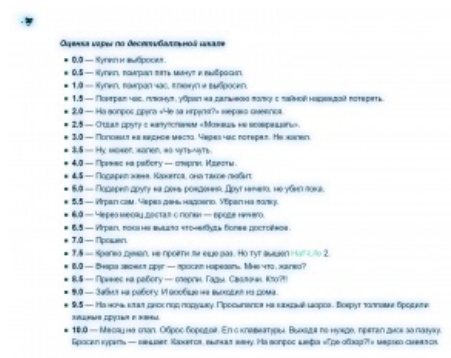
- **Игромания** — крупнейший игровой журнал в России. С годами, после громких озалупов со стороны Подшибякина, плавно пытаются перестать писать про графику и игровой процесс, а таже отойти от православного принципа «PC only & Forever» но некоторые авторы все еще верны своим убеждениям и продолжают гнать феерической унылости говно. С 2019 года принадлежит Канобу (см. ниже)
- **Ag.ru** — сайт, не нуждающийся в представлении. В былые времена там вас могли встретить статьи патологического школьника-энтузиаста [Номада](#), состоявшие из несчитываемой словесной мастурбации и «ибо»-онанизма; сексуально неудовлетворенного спермотоксикозного девственника Бобика с озабоченно-шизофреническими претензиями, вроде того, что в [Fallout 3](#) нет стонов шлюхи после снятия оной; поцреотично-коммунистической девушки-[шмуклерки](#) MaryCh, обозревающей игры по принципу «[говно](#), зато своё, родное, рускае!» и прочих больных на голову уебанов с терминальной стадией [ФГМ](#). Лучше всего об этом рассаднике скажет тот факт, что авторский штат особо не изменился за последние лет десять. Был выкуплен Канобу, вся номадо-пиздобратия оттуда с позором изгнана, после чего сайт загнулся. С 2019 официально закрыт и архивирован, а на его домене запустили зеркало базы данных.
 - Riot Pixels - сайт, основанный командой, ушедшей с АГ. Обещали продолжить лучшие традиции, по факту влачат вялое существование, которому не помогает совершенно наркоманский дизайн сайта.
- **Навигатор Игрового Мира** — сферический игрожур в вакууме, сочетающий в себе все признаки, упомянутые в этой статье. Удивительным образом существует до сих пор, хотя и выходит микротиражами.
- **Страна игр** — ныне покойный журнал, заикленный на японской порнухе для несовершеннолетних. Как следствие, чуть более чем наполовину, состоял из рубрики «Банзай!» и ее производных. Вторую половину занимали «объективные» рецензии (которые могут читать только больные на хентай дети) и авторские колонки, где молодые публицисты сокрушались, что наши деды не сдались в свое время Гитлеру. До последнего времени журналом руководил Врен, и по мнению [ряда специалистов](#), при нем СИ погрузилась в самое глубокое говно. В 2013-м журнал дал дуба, но в 2018-м Врен таки возродил хотя бы сайт (правда, не обновляет его).

- **Kanobu** — живой до сих пор сайт, побывавший какое-то время под Рамблером. Унтерменш от мира игрожура (чего только стоит 9-ка No Man's Sky и 8-ка ведьмаку), который постепенно начал уходить в желтуху уровня «Лайфа», начали писать про Навального и прочие медиасрачи. С приходом школоглавреда Максима Иванова Канобу еще и превратился в рупор русского рэпа, и теперь на главной чаще можно встретить не обзор игры, а пересказ очередного баттла Гнойного с Фейсом. А с 2020 года это вообще сайт про «ЖИЗНЬ для всех», и рядом с новостями про Навального висят советы, как прочить, если ты замужем 30 лет.
- **Game2Day** — относительно молодой портал. Прославился в первую очередь острой критикой **World of Tanks**. Потихоньку превращается в сайт про **сисъки**.
- **GameGuru** — На первый взгляд может показаться ничем не примечательным сайтиком с обзорами и новостями в мире видеоигр, но стоит только ближе познакомиться с рецензиями, коллективом сайта и прочими обитателями, то всё станет ясно. Про этот сайт, как и про АГ.сру, можно много чего рассказать, но если в кратце, то он повторяет практически все особенности и черты АГ.ру и членов его команды вроде Номата и Бобика, разве что 95% пользователей сайта (включая его команду) в отличии от Аг.ру (где здравомыслящих комментаторов, до того, как Аг взяли под каблук Канобувцы, было довольно немало) — долбоёбы более, чем на половину. Так же из-за него частенько может фризануть интернет-браузер, скорее всего из-за напиханной туда рекламы всякого ММО-говна. В последнее время начал рекламировать всякую хрень (чего только стоит реклама-гайд стрип-клубов в Москве) и в новостях
- **Сайт Games-TV** — невыносимо отвратительный видеохостинг с игровой и околоигровой тематикой, ориентированный на школьников младших классов. Мало того, что в видеообзорах явно цитируется Словарь Игрожура, так еще и вставки с юмором явно согласовывались с **Борисом Грачевским**. Любимый творческий прием местных малолетних долбоёбов — якобы начать говорить что-то неприличное, потом оборвать, и сказать что-то нормальное. Пример: «К вам подходит **Черный Властелин** и достает свой ху... эээ... художественный набор для рисования». Вам все еще смешно? Отдельного упоминания стоит рубрика «Star'цы», где разные представители игрожура и околоиндустриальной тусовки говорят до банальности очевидные вещи, размазывая за раз одну мысль сомнительной важности на пять и более минут^[2]. Но раньше был интересен тем, что на нем Александр Глаголев вел передачу «Подпольная Правда», в которой с юмором обозревал игры и раскрывал тайны отечественных разработчиков и игровых журналов. С недавнего времени **внезапно** стал полностью платным что таки доставило анону тем что работают эти тридцатилетние подростки короче говоря - хуево, но тем не менее **ЧСВ** зашкаливает, а у школьников бомбит ибо денежки с завтраков сэкономленные тратить не хочется на псевдо-новости которых и так навалом на **Трубе** абсолютно бесплатно, без регистрации и СМС.

Современный российский игрожур

Кризис 2008 года и дешевый высокоскоростной интернет очень больно ударили по писателям букв про игры руками, в связи с чем баланс сил кардинально изменился. На середину 2014 года имеем:

- Большинство печатных игровых изданий были закрыты, в живых остались только Игромания (RIP, после декабря 2018 года бумажное издание кануло в лету) и непотопляемый Навигатор Игрового Мира, чьи материалы являются ровно тем же самым, что можно увидеть на онлайн-ресурсах, но с месячной задержкой. Сведения о тиражах, либо замалчиваются, либо фальсифицируются.
- Большая часть более-менее зарекомендовавших себя игрожуров перешла в онлайн, осев на таких ресурсах, как Канобу, GMBox, IGN Russia и Games@mail.ru, меньшая часть сделала себе нормальному карьеру.
- Количество важнее качества — только генерация трафика спасет Россию.
- Появление огромного количества летсплеев сделало нецелесообразным само существование российской игровой журналистики из-за сопоставимо низкого качества материалов: школьник Вася из 8Б покажет и расскажет о новой игре ровно то же самое и в тех же выражениях, что и среднестатистический игрожур.
- Контент большинства вышеупомянутых сайтов состоит из летсплеев в прямом эфире с комментариями экспертов бесполезной деятельности, зачитывающими интересные вопросы посетителей типа «а когда выйдет на пека?» и «а какая ваша любимая игра в серии?» (GMBox), чартов формата «10 лучших сисек третьего размера в компьютерных играх по мнению не понятно кого» (Канобу) и пользовательских статей из разряда «мнение Alpha_Nagibator1999_XXX_PRO о Доте 2» (Канобу, Games@mail.ru).
- Игровые издания стали чрезвычайно непопулярны у рекламодателей и в то же время полностью зависимы от них. Ребрендинг сайта под очередную фэнтезийную f2p-гриндилку — обычное дело.
- Мультиплатформа с консолями заборолы ПК. Это особенно иронично, учитывая что те же самые люди каких-то десять лет назад убедили всю страну, что консоли — это зашквар и играть надо только на православном пека. В результате этого, какой-нибудь IGN Russia вполне может периодически обозревать совершенно нишевые японские игры для PS 3-4, которые не факт, что и на английский то переведут, хотя бы.



Баян

- Кадровый застой — это все еще те же самые люди, что писали про игры еще когда вы учились в школе. Многие из них в игры уже особо-то и не играют, но так как ничего другого делать не умеют, вынуждены продолжать заниматься своим неблагодарным трудом.
- Многие блудные игрожуры, из-за отсутствия успехов на стороне, были вынуждены вернуться к разбитому корыту. Удалось Подшибякину и немного [Олегу Ставицкому](#).
- Эта статья очень сильно ударила по мышлению российских игрожуров^[3], но вместо того, чтобы сделать выводы, большая часть принялась подделываться под Подшибякина или втирать за духовность и «игры как искусство», что читать не менее уныло, чем перечисление списка оружия и использованных при создании игры графических технологий.

Приложение. Словарь игрожура

Незаменимое пособие для сочинения игровых статей, табельных гайдов, а также парадных обзоров, од и тропарей. "Торжественный комплект" Остапа Бендера пропатченный до современной версии. Пользуясь этим набором можно в кратчайшие сроки написать статью, которой не постыдился бы и [Номад](#). О любой игре^[4].

S

- (sic!) — широко употребляемая в среде элитных журналистов вставка посреди текста, подчеркивающая необычность какого-либо аспекта;

X

- **X — это такой Y** — штамп, использующийся при сравнении игры с конкретным фильмом, книгой или чем-нибудь еще. Пример: Metal Gear Solid 4 — это такой Верховен на стероидах;

A

- А-ля^[5] — похожий на... (фр. à la);
- **Автор этих строк** — местоимение «я», состоящее из [шестнадцати печатных знаков вместо одного](#).

Б

- **Банальный** — привычный, надоевший;
- **Без пяти минут гениально/блокбастер/etc.:**
 - 1) есть вероятность, что получится очень хорошая игра;
 - 2) игра хороша, но до [заебка](#) немного недотягивает.
- **Безумие (безумство)** — слово, подчеркивающее уберсуперкрутую фееричность действия. Как правило, дополняется словосочетаниями «...творящееся (царящее) на экране...» и «градус зашкаливает». Слова «безумие» и «безумство» употребляются в тексте произвольно, в зависимости от того, насколько очевидны для автора их семантическое и стилистическое различия.

В

- **В анимешном стиле** — вообще, слово «анимешный» у журналистов обозначает совершенно любой чардиз в японских играх или закосе под них, главное чтобы всё было ярко и кawaiiно, а персонажи обладали как можно более трудно определяемым возрастом и полом. Тем не менее, для части игрожура «анимешный» и вовсе = «японский».
- **В лучших традициях** —
 - 1) так же, как всегда;
 - 2) используя наиболее удачные наработки из других проектов того же жанра;
- **Вагон и маленькая тележка** — [очень много](#);
- **Ваш покорный слуга** — см. «Автор этих строк»
- **Вечнозеленые** — доллары;
- **Визави** — противник, обычно самый главный злодей. В нормальном человеческом языке — «лицом к лицу»;
- **Волна слепой ненависти/яроستي/восторга** — часть геймплея либо игра, по невзбебенному мнению игрожура, снискавшая незаслуженно низкую/высокую оценку среди игроков.
- **Время покажет...** — заключительная фраза любой новости, анонса, а то и рецензии, когда автору тупо нечего сказать. Часто начинается с «удастся ли...», про кое см. ниже.
- **Вторичный** — рецензент уже играл когда-то в похожую игру, а значит, эта наверняка плагиат с той. См. также «банальный».
- **Выдать на гора** — разработчики просто не могут выпустить игру, они её обязательно выдают, и обязательно на-гора. В крайнем случае, они могут её **сваять**;
- **Выжимает из старушки последние соки** — игра использует все возможности консоли уходящего поколения
- **Вызывающий (неудержимую) зевоту** — скучный, обыденный, неинтересный, затасканный

штамп, виденный автором очень много раз. Является более эмоционально окрашенной версией «стойкого ощущения дежавю» или «набившего оскомину». Свидетельствует о крайнем раздражении тонкого духовного мира автора. Верный признак того, что игра дотянет до «крепкого середнячка» только в лучшем случае.

- **Высосанный из пальца** — то же, что и «нереалистичный», но **в два раза длиннее**;

Г

- **Геймплей** — то, как играется. Встречается также **играбельность** — геймплей, пострадавший от авторского приступа славянофилии.
- **Голливудский сюжет** — сюжет игры сделан по **канонам** голливудского блокбастера (много пафоса и заранее понятно дальнейшее развитие событий);
- **Глиняный колосс** — игра, изначально вызывавшая множество надежд, получилась откровенной **хуитой**. Перевернутое с изначального выражения «Колосс на глиняных ногах»;
- **Градус <чего-то> зашкаливает** — в игре <чего-то> очень много. Обычно «безумства» (хорошо!), «эпичности» (хорошо!) «пафоса» (плохо!), «насилия» (скорее хорошо) или «абсурда» (когда как). Иногда на градуснике измеряют также банальность и вторичность.

Д

- **Дорчитатели** — дорогие читатели (**лица**, не лишённые чувства юмора переименовали это выражение в «дрочитатели»^[6]);
- **Декалитры крови** — чрезмерная жестокость игры, особо любим **Игроманией**;
- **До мозга костей** — насквозь;

З

- **За красивой графической оберткой скрывается...** — игра обладает красивой **внешностью** графикой, но унылым **внутренним миром** всем остальным;
- **Залихватский** — бодрый/лихой;
- **Заочно любимый** — игра, чьи ролики, демо-версия или пресс-релиз таки доставили игрожуру;
- **Заскорузлый** — у каждого автора это слово имеет собственное значение (семантик-наци подсказывает — вообще-то это слово означает «затвердевший», «загрубелый», **пруф**);
- **Злопыхатель** — враг
- **Зубодробительный** — сложный в прохождении, захватывающий;

И

- **Исполинских размеров** — огромный;
- **Ибо** — архаичное словечко, внезапно вернувшееся в современный язык, когда «так как» и «потому что» редакторы стали считать канцеляритом. (Есть, правда, ещё более короткое «ведь», но не всем удаётся на него перейти). Нередко юзается для придания оттенка важности и напыщенности **ибо ваиетену** ввиду зашкаливающего **ЧСВ** или в приступе иронии;
- **Игра тяжелой творческой судьбы** — используется при упоминании игр, которых триста раз переделывали, откладывали до лучших времен и сменивших как минимум одного издателя;

К

- **Крепкий середнячок** — универсальная оценка для игр, о которых игрожурам попросту лень писать;
- **Классика жанра** — игра, воспитавшая целое поколение подражателей;
- **Колосс на глиняных ногах** — см. «глиняный колосс»
- **Клише** — некоторые моменты, которые встречаются почти во всех играх жанра. Пример: **если пользователь играет эльфами, то эльфы в лесу, домики деревянные...**;
- **Клятвенно обещают** — если разработчики что-то анонсируют, то они именно «обещают» и непременно «клятвенно»;
- **Коктейль (сборная солянка) из ... и ...** — смешение жанров. В отдельных случаях встречается «залихватский коктейль»;
- **Квинтэссенция <чего-либо>** — сущность, основа чего-либо. Постоянно путается со словом «эталон». Пример: игровой баланс в StarCraft — квинтэссенция баланса в RTS;
- **Крепко сшитый** — все тот же «крепкий середнячок», только имеющий более положительный оттенок;
- **Культовый** — прилагательное для игр, у которых больше двух частей (обычно культовой признается первая часть, а остальные **уже не те**);

Л

- **Лавры** — то, чего никогда не удаётся **снискать** крепким середнячкам. См. также «не дают покоя».
- **Ладно скроенный** — см. «крепко сшитый»

- **Легендарный** — см. культовый;
- **Ложка (бочка, мензурка) дегтя в бочке с медом** — используется после продолжительного словоблудия о положительных сторонах игры, чтобы еще немного увеличить количество знаков. По обычаю, раздел «ложки с дегтем» состоит из неудобного управления, выпадающих полигонов и паст-генных текстур [чуть менее, чем полностью](#);
- **С лихвой** — если что-то компенсирует что-то, то непременно делает это «с лихвой».

М

- **Методично:**
 - 1) тщательно;
 - 2) длительно и уныло;
- **Монорельсовый** — игра имеет лишь один вариант прохождения или нет простора для обходных маневров;
- **Многომиллионный бюджет** — игровой проект, на бюджет которого можно было бы сделать несколько других;
- **Мелкомягкие** — прямой перевод «Microsoft»;
- **Молочные железы** — [сиськи](#) (в запущенных случаях — «[мясистые молочные железы](#)»);
- **Мелкие огрехи** — незначительные недостатки, превращающие игры в «крепкий середнячок»;

Н

- «**Название игры**» — тот редкий вид «**название жанра**», который может понравиться даже людям, на дух не переносящим «**название жанра**» — завуалированный [разрыв шаблона](#) и ориентация игры на [широкие массы](#) ;
- **(Не) зря отработывает свой хлеб** — разработчики потратили бюджет (не) зря;
- **Х не дают покоя (не дают спать спокойно) достижения (лавры) Y** — разработчики X завидуют пиздатости Y (как правило это «Valve» или «Blizzard»);
- **Не нуждается в представлении** — автор решил обойтись без справки из [Википедии](#).
- **Невидимые границы** — пределы уровня в игре, за которые нельзя зайти, хотя по логике вещей, препятствием не являются. Пример: кусты по бокам дороги, через которые нельзя уйти в лес и [грабить корованы](#);
- **Насквозь вторичный** — усиленное «вторичный»;
- **Набивший оскомину** — надоевший;
- **Непечатное** — [мат](#);
- **На вкус и цвет фломастеры разные** — автор указывает на то, что некий объект кому-то понравится, а кто-то смачно плеванет при его виде;
- **Нива** — то, на чём *подвизаются* разработчики. Иногда они на ней умудряются даже *поднатворить*.
- **Новый (старый, устаревший) графический движок** — обязательная к упоминанию часть, рассматривающая техническую сторону вопроса. Причем не факт, что движок действительно новый — нередко игрожуровы выдают [старый](#), но заметно доработанный движок за «новый, написанный с нуля»;
- **На минуточку** — обращение к читателю в стремлении подчеркнуть [значимость](#) объекта, события или процесса, зачастую значимых лишь для автора;

О

- **Объективно** — антоним слова «субъективно». Если вы мните себя игрожуром, то должны быть непременно ебанутым на этой самой объективности;
- **Оный** — см. «ибо»;
- **Орды** — противники и монстры составляют исключительно их.

П

- **Палестины** («родные» или «наши») — [Эта Страна](#).
- **Пафос** — какой-то труднообъяснимый недостаток. Если он есть, его по умолчанию «слишком много» (и обязательно «градус зашкаливает»). Ругательство «пафосный» в зависимости от автора может означать «слишком серьёзный», «выпендрёжный», «эпичный» (см. ниже) или просто «дорогой». Игрожур просто обязан не знать словарного значения слова («сопереживание героям»), иначе дорчитатели не поймут.
- **Поприще** — то же, что «нива».
- **Протеже** — главный герой, когда автор не может вспомнить слово «протагонист». В нормальном человеческом языке — любимчик, которого продвигают;
- **Протагонист** — более точный вариант названия главного героя;
- **Плохиши** — представители сил Зла;
- **Постмодернизм** —
 - 1) автор вставляет это слово в текст, когда надо показать, что он [небыдло](#);
 - 2) жанр авторских колонок в игровых журналах ^{[[щито?](#)]}, в которых проводится аналитика, основанная на аргументах, высосанных из жопы. Подобные колонки пестрят рефлексией,

истерическими припадками, а иногда и заигрываниями с художественной литературой, что выглядит, мягко говоря, как ебанный пиздец;

- **Повышенное внимание к деталям** — в той или иной вариации используется в рецензиях почти что к каждой вышедшей игре;

Р

- **Революционная (фотореалистичная) графика** — шейдеры-хуейдеры вызывают у автора эрекцию;
- **Разухабистый** — см. «залихватский»;
- **Рельсовый шутер** — см. «монорельсовый»;
- **Ребята из <название студии>** — фамильярное упоминание создателей игры. Пример: ребята из Blizzard сделали хоть и ладно скроенный, но все же крепкий среднячок.
- **Рисовка** — стиль рисунка у аниматоров. На самом деле, [птичка отряда воробьиных](#).

С

- **Сакральный** — так же, как и «заскорузлый» может иметь множество значений, понятных только автору. IRL то же, что священный.
- **Сакраментально** — с трепетом;
- **Сделанный добротой и с любовью** — см. «крепко сшитый»;
- **Сей** — см. «ибо»;
- **Скриптовый** — сценарий, написанный авторами игры, не имеющий ничего общего с продуктом умственного ума искусственного интеллекта. Пример: [внезапно](#) выпрыгивающий из шкафа японец, толкающий пронзительную речь о чести и долге посреди залихватского экшна;
- **Снискать** — см. «лавры»
- **Стоит только наступить на триггер...** — при прохождении сего спинномозгового экшена до определенного момента, запускается некоторый скрипт, вызывающий стойкое ощущение дежавю. Пример: стоит только наступить на триггер и исполинских размеров скриптовый колосс на глинянных ногах (sic!) начинает залихватски рубать супостатов направо и налево;
- **Спинномозговой экшен** — игра, для прохождения которой нужно обладать только хорошей реакцией;
- **Стойкое ощущение дежавю** — автор уже неоднократно видел тот или иной аналогичный элемент игры в других проЭктах;
- **Субъективно** — антоним слова «объективно». Это тоже полезно знать игрожуру и ебанутости не исключает. Такая рекурсия, да.
- **Супостаты** — рядовые противники;

Т

- **Трэш** — низкобюджетная поделка (относительно новое веяние, раньше слово «трэш» использовали только «эстетствующие педрилы»). Несмотря на то, что слово должно нести немного иной смысл, в игрожуре используется в двух значениях:
 - 1) [Унылое говно](#)
 - 2) Игра про зомби;
- **Трэш-угар** — состояние восторга, перманентно перетекающее в транс, которое по мнению игрожура должно немедленно охватить играющего при знакомстве с каким-нибудь экшеном (что, конечно, полная хуйня), даже если играющий в курсе, что игра «крепкий среднячок» или того хуже — трэш (в пер. знач.). Термин особенно любим редакцией Игромании.
- **Тех же щей, да погуще влей** — игра использует старые идеи или является аналогом первой части. В [Игромании](#) обычно используется только первая часть предложения;
- **Тут надо понимать (оговориться)** — фраза, стоящая перед небольшой унылой справкой от автора, с трудом найденной в Педивикии во время написания рецензии;

У

- **Удастся ли** — нашему протезу превозмочь орды визави (ясен пень, что да, но в сослагательном наклонении это как бы не спойлер) или разработчикам сваять шедевр сокрушительной мощи. Используется в анонсах. Предложение, начатое с «Удастся ли», с вероятностью 146% заканчивается на «узнаем» или «покажет время».
- **Увесистый** — файл с размером [более 9000](#) килобайт;
- **Ураганный** — см. «залихватский»;

Ф

- **Филейные части** — жопа;
- **Форменный** — Типичный;

Ш

- **Шейдерная текстура** — в понимании игрожура — текстура с эффектами. Например — Normal Bump, Specular и прочее;
- **Шедевр сокрушительной мощи** — без комментариев;
- **Штамп** — см. «клише»;

Э

- **«Эпичность»** — в игре больше взрывов, махалова и патетики, чем в среднем голливудском блокбастере. Эпичность, как правило, «зашкаливает», а «градус эпичности» вырастает с каждой частью франшизы. К реальному значению слова «эпический» (описывающий жизнь великих героев прошлого) отношения не имеет.
- **«Эффект Разорвавшейся Бомбы»** — после релиза игра с огромной скоростью начала [овладевать](#) умами [пибла](#);

Примечания

1. ↑ Всё должно быть конечно наоборот — 95% игр УГ и шедевры, остальные крепкий середнячки
2. ↑ [Патлатый мужчина средних лет поднимает общественно-важную тему. Можно писать диссертации...](#)
3. ↑ Статья была так или иначе использована при создании материалов таких сайтов, как AG.ru, Games-TV и Games@mail.ru.
4. ↑ Абсолютно беспрецедентный случай произошел на сайте [Ag.ru](#) — при написании [рецензии на игру Петька 9: Пролетарский гламур](#) одним из штатских авторов почти целиком был использован данный словарь, что какбе говорит нам... В [комментариях](#) к статье многие шутку не поняли.
5. ↑ <http://gramota.ru/slovari/dic/?word=%E0+%EB%FF&all=x>
6. ↑ Впервые употреблен Михаилом Бескаотовым в былинном номере [Game.exe](#) (имелись в виду активные посетители учу-форума, которые активно доставляли).

См. также

-  **[mahmud_pozvonit](#)** — Начиналось как собрание эпик фэйлов игрожура. Нынче представляет собой сообщество малолетних дроверов, выделяющих рандомный блок текста из неугодного журнала и доказывающее друг другу, что там есть лулзы.
- [Доставляющая статья](#) покойного [Ленского](#) о штампах игрожура.
- [Квинтэссенция вышесказанного в пародийной манере](#)
- [Игромания](#)
- [Навигатор Игрового Мира](#)
- [Game.exe](#)
- [Гейленд](#)
- [MegaGame](#)
- [Ag.ru](#)
- [Номад \(Игрожур-мастер-класс от Номада\)](#)
- [Врен](#)
- [Сир](#)
- [Аегоров](#)
- [унылое говно](#)
- [ДТФ](#)



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 IDDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



СМИ

25-й кадр ВНС Championat.com Cosmopolitan Eyjafjallajokull Game.exe MegaGame
Playboy StopGame.ru Transmetropolitan WikiLeaks Zero Punctuation Автожур Аг.ру
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
Гейббельс Гейленд Генномодифицированная вода Голубицкий Градус неадекватности
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