

Великий Дракон — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

Великий Дракон (*Great Dragon, BD*) — старейший в России журнал о консольных играх и аниме. «Мурзилка» для **двадцатилетних**. Энциклопедия по темам «8-bit» и «mad skillz». Идеальный образец «дохлого героя» среди печатных изданий. Годы жизни — 1993—2004. Главный редактор — Валерий Поляков, сейчас работает заместителем главреда научно-популярного журнала «Техника — молодежи», чудом выжившего после 91-го года и **уже не того**, как прежде.

Первое время назывался «Видео-Асс: Dendy» и был рекламным буклетом соответствующей пиратской конторы, но вскоре стал независимым и полностью перешел в распоряжение графоманов-энтузиастов. Именно в «BD» зародились многие клише, перекочевавшие в «Страну Игр» и другие издания — например, знаменитый «**словарь игрожура**», который используют до сих пор.

Многие **неофиты** совершают непростительную ошибку, путая сабж с изданием «Dendy: Новая Реальность» — тем самым, что с психоделическим оформлением. Нет, это — разные журналы, которыми занимались разные люди.

Суть

Графомания, фактические ошибки, кустарный **mad skillz**, консюязычие, убогие детские рисунки и еще раз фактические ошибки. Главное, что нужно помнить — **вне контекста журнал воспринимается иначе!** Он люто доставлял в 90х, однако нынешний читатель придет в ужас даже от лучших текстов. Это нормально, просто сейчас другое время. Издание появилось в 1993 году, когда консоли были еще в новинку, а многие только-только открыли для себя игры. Даже китайская халтура казалась Чудом и дверью в Сказку. Это повлекло формирование наивно-восторженного стиля, который до последнего номера оставался «визитной карточкой» сабжа.

«Особое» отношение к играм породило и другую отличительную черту. Читатели не успели наесться жанровыми клише, любая игра в яркой обложке вызвала неподдельное любопытство. В итоге, больше всего их интересовали... сюжеты. Особенно тех, кто вообще не имел возможности сыграть в описываемые игры. Львиная часть статей представляла собой спойлеры разной художественной ценности, для приличия замаскированные под прохождения. Однако, и это не воспринималось как дикость. В частности, знаменитый пересказ Final Fantasy VII многим открыл мир японских ролевых игр, и олдфаги с благодарностью его вспоминают.

Игры тогда не делились на «новые» и «старые» — никто не знал, что будет в очередной партии пиратских дисков и картриджей. Китайские друзья могли спиздить последние хиты, а могли и древние раритеты, в свое время ускользнувшие от их взгляда. Так что, «BD» писал не о *новых*, а о *хороших* играх (бывало, конечно, что обзревалося откровенное говно, к примеру, сеговский Time Killers, но были описаны причины, по которым в игру все же стоило поиграть). Выпуск мог полностью состоять из старья — качественного, заслуживающего упоминания. Алсо, всегда находилось место для 8-ми и 16-битных консолей. Изначально их не захотели бросать по причине повального нищebroдства и присутствия оных у ЦА. Потом ретро-гейминг вошел в моду, и это сделалось «фичей». Правда, до повального увлечения «**восьмибитной сценой**» издание так и не дожило.

Ну и самое главное. Он жил за счет нескончаемого «конкурса» — каждый мог прислать текст и увидеть



Обложка: арт штатного художника + иероглифы как дань виабу



Образец фирменного стиля



Еще один образец фирменного стиля (обзор игры Super Mario All-Stars)

его в журнале. Автор-анонимус заявляет, что писем этих к концу недели скапливалось несколько увесистых мешков, читались естественно только верхние. Опубликоваться в «Драконе» было заветной мечтой всех геймеров того времени. Из таких ребят и сформировался постоянный авторский коллектив. Иными словами, журнал писался *школьниками для школьников*, со всеми вытекающими недостатками вроде вопиющего непрофессионализма. И в этом — вы не поверите! — не было ничего плохого. Тогда, кроме детей, почти никто к игровым приставкам не подходил^[1], так что другой целевой аудитории просто не существовало. А ребята доставляли сами себе, превратив журнал в маленький виртуальный рай, [персональную Страну Эльфов](#). И некоторые из них — например, известный всем [Купер](#) — продолжили карьеру в других изданиях. К тому же, дилетантизм давал моральное право экспериментировать над стилем, не боясь фейла. Многие авторы рассматривали игрожурналистику как искусство, старались писать «художественно», пытались передать эмоции, возникающие в процессе игры.

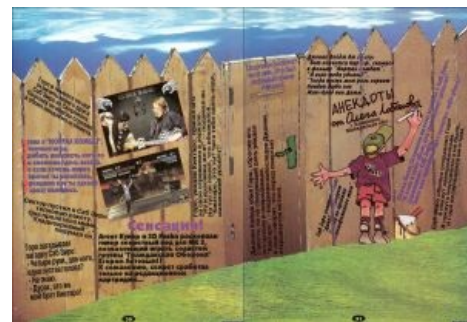
Именно поэтому «BD» сейчас выглядит более чем наивно. Он прославился именно тем, за что в другое время и в другом месте принято выгонять на мороз. Однако, в этом и его плюсы. А еще — причина закрытия. Старой публике нравился «неповторимый стиль», и она гневно реагировала на попытки что-то менять, в то время как новая требовала «сухие» обзоры новинок. Журнал не смог разорваться и стал героем. Возможно, это не так уж и плохо — по крайней мере, сейчас его воспринимают как нечто мифическое, документ ушедшей эпохи. Вовремя уйти — [тоже искусство](#).

Одним из весомых плюсов Дракона являлась более-менее достоверная информация: не было пиздежа (хотя всякой хуйни, как от херового знания английского, так и просто от полоротости было достаточно), которым так грешили всякие «1000 игр Sega», и прочие книжки с секретами, за что журнал и был ценим тогдашними школьниками.

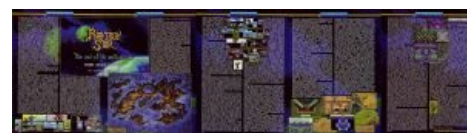
Команда авторов

Некоторые утверждают, что под конец журнал стал [уже не тем](#) и задохнулся от графомании. Как и в других подобных случаях, это не совсем так — уровень (по крайней мере, соотношение относительно годных авторов и конченных ламеров — например, на смену Ханте и Куперу пришли cg и Tomba) остался прежним, но оказался [ВНЕЗАПНО](#) низким на фоне конкурентов. Как и везде, редакционная жизнь была мирной не всегда — балерины не какают только в сказках, [ЕВПОЧЯ](#). Но не станем же опошлять [порнографией](#) символ [волшебного детства](#). Так что, здесь просто перечислены постоянные авторы — по возможности, в алфавитном порядке.

Алсо, многие авторы «раннего созыва» (даже Купер и Ханта, даже таинственный РБШ-17м) были [однокашниками](#), а именно — учились в старших классах школы № 887, что в Москве, р-не Кунцево.



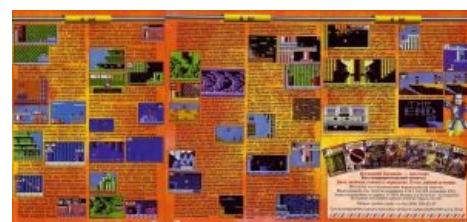
Тот самый забор с [Егором Летовым!](#)



Polymorph Sauronovich [осиливает RPG на японском](#)



Задрочился на отличненько!



А игру зовут [Clash at Demonhead](#)

- **Andy Jr., Fire Fox** (задолго до одноименного браузера), **Wind Elf** — авторы «позднего созыва». Были ориентированы на ретро-игры, когда те официально стали «ретро». Отличались «художественным» подходом и особой, уличной страстью к приставочной классике.
- **Big Boss, Владимир Суслов, Просто Серега** (aka Сергей Спирин) — певцы шестнадцатитбитной эры. Писали о «продвинутых» по тем временам играх для SNES и Sega Genesis. А Big Boss нынче — почти [подполковник МВД](#).
- **Black Warrior, Molotov, Raptor** (Дмитрий Павлов) — авторы поздней эпохи, писали преимущественно о ретро-играх. Потом создали неофициальное™ продолжение журнала в сети.
- **cg** (Артем Шорохов) — ответственный за файтинги после ухода Купера. Писал эмоционально и «художественно», чем вытягивал последние номера. Продолжил карьеру в «Стране Игр».
- **С.Ж.С.** (Александр Лапшев) — писал про разные жанры и разные консоли. Отличился прохождением FFIХ, которое впахнул в один номер (которое, однако, содержало уйму косяков). Еще засветился в Official PlayStation, где практически полностью подсел на полные прохождения больших, нудных и длинных игр.
- **Duck Wader** (Илья Фабричников) — знаток «Звездных Войн». В свое время написал подробный обзор стаффа по его любимой вселенной — не только видеоигр, но также книг и настольных RPG (это в 1996-м, когда в России многие вообще не знали, что такое «настольная ролевая игра»). Побывал в Японии на Tokyo Game Show, о чем написал даже большой обзор.
- **Eler Cant** (Александр Казанцев) — доставлял прохождениями очень сложных игр для восьми- и шестнадцатитбитных консолей. Флагман первой волны задротов-хардкорщиков. К тому же,

родоначальник «художественных» солюшенов-спойлеров. В среде авторов был славен тем, что записывал в тетрадку мелким убористым почерком все, что происходило в игре. То есть не прохождение в привычном смысле. Нет-нет-нет. Абсолютно все. Он полностью конспектировал все игры, в которые играл.

- **Great Dragon** — [анонимус](#), писавший о восьмибитных играх, где есть бесконечные «продолжения» или система паролей. Был даже конкурс — требовалось угадать, кто из команд скрывается за этим псевдонимом. [Никто не смог](#)^[2].
- **Lina Inverse** — член московского клуба «Anime in Russia», один из участников эпохального ТВ-репортажа, после которого вошло в обиход слово «японофил». С одной стороны, его статьи обладали познавательной ценностью, ибо рассказывали о редчайших японских играх. С другой — читабельность оных была не слишком высокой, что ярко выделяло этого автора даже в контексте этого, априори непрофессионального издания.
- **Lord Hanta** (Алексей Пожарский) — человек, сражавшийся с Купером за читательскую любовь. В первую очередь, отличился ~~нрөждением~~ пересказом Final Fantasy VII — наверное, самой известной статьей за всю историю журнала. Те, кому обладание Playstation так и не светило, перечитывали этот текст снова и снова, представляя, что сами проходят этот шедевр. Также положил начало рубрике «Мир аниме» (тогда она называлась «Лучшее из мира Japanimation»), которую позже стал вести Купер. Владелец хитрющей улыбки и огромных линз. Был замечен в 2005 году на сходке старых авторов в растаманском имидже.
- **Mac Fank** — автор позднего периода. Некоторые обвиняли его в излишней «сухости» материалов, но что удивительно — когда он перешел в «Страну Игр» с более высокими гонорарами, вся сухость также куда-то улетучилась.
- **Omega** — главное [небыдло](#) в авторском коллективе. Большой романтик, поэтому писал об играх с особым, трепетным обожанием.
- **Polymorph Sauronovich** — эпический хардкорщик, проходивший jRPG на лунном — в середине 90х, без помощи интернетов! Алсо, анимешник и ролевик — в общем, на годы вперед предвосхитил моду.
- **Tomba** (Степан Чечулин) — заместитель главного редактора. Также выходец из читателей. [Интересен тем](#), что учился в [духовной семинарии](#) на попа. Замечен в Игромании. Алсо на [Стопгейме](#).
- **Wren** (Константин Говорун) — собственной персоной. Как ни странно, просто писал качественные статьи, анализируя новейшие по тем временам игры.
- **Агент Купер** (Валерий Корнеев) — начинал он именно здесь. Пропихнул в журнал пару шуточек «ниже пояса» и — [ВНЕЗАПНО](#) — фотожабу с Егором Летовым, в которую, ЧСХ, тогдашняя школото сдуру поверила (и это в 1996-м, когда тот состоял в [НБП](#) и считался «запрещенным фошшистом», [epic win](#)). А вообще, был главным ответственным за файтинги. Главный популяризатор аниме и серии Mortal Kombat.
- **Лев под вязом** — еще один виртуальный персонаж, лев-книголюб. Смотрел на игры как на искусство, сравнивая их с литературой.
- **Нави Кичто** (Иван Отчик) — [простой романтик](#) и художник.
- **РБШ-17м** — [«робот боевой шагающий»](#), персонаж — старый, выброшенный на свалку робот, аж в 1996-м году писавший на тему «[игры уже не те](#)».
- **Роман Еремин** — знаток всех игр про Соника, автор идеи музыкального «хит-парада». А еще, с ним был связан конкурс — якобы его картридж упал в яму, и читателей просили изобрести способ его достать. Победил комикс, подписанный неким «ERS Universal» — есть основания предполагать, что это был дебют его тезки и почти однофамильца, Романа Ерохина.
- **Роман Ерохин** — художник, дизайнер и [скандальная личность](#). Это с ним связаны холивары, о которых здесь лучше не писать. Алсо, автор каноничного образа Великого Дракона.
- **Сен-сей Макс** (Макс Алаев) — художник и автор. Запомнился тем, что [ВНЕЗАПНО](#) продолжил комикс Агента Купера про Моргал Комбат [epic win](#), после чего и влился в команду. Писал и рисовал мало, но с душой. В течение почти двух лет, после того как перестал появляться в журнале, все еще числился в авторах.
- **Сергеич АЭС** aka **Alex MAN** — стиль «Даниил Хармс пересказывает лирушечку пьяной херки». Много [прилагательных](#), [оборотов](#) и [многоточий](#) не делали его тексты слишком читабельными, с другой стороны — это по-своему доставляло.



Коряво. Зато душевно



Редакционный девайс, позволяющий копировать игры от Sega Genesis на дискеты (плюс сама консоль с неубиваемым джойстиком)

Нестандартные рубрики

В журнале было несколько нестандартных рубрик.

- **Мир аниме**

О да! «Великий Дракон» стал первым журналом, обзоревающим

аниме. Собственно, он и поведал о существовании оногo всему СНГ. Изначально рубрика писалась по халтурной англоязычной лицензии, что способствовало фактическим ошибкам — например, хентай Urotsukidodji посоветовали [смотреть детям](#) и сказали, что «эротика там немного». Просто рецензировалась европейская версия, где вырезали весь [секс](#), оставив только [сюжет](#). Румико Такахаси однажды назвали мужиком. Тем не менее, альтернативы не было. Рубрика сообщала не только о лучших сериалах, но и об анимешных мероприятиях. В частности, там описали первые аниме-фестивали — как воронежский, так и петербургский.

• Фонтан фантазий

Огромный потенциал при слабой реализации. Читатели занимались изобретением игр. Некоторые идеи опередили время. Например, концепция о злодее и его логове предвосхитила Dungeon Keeper и Testo's Desception. А один из авторов журнала придумал игру о [говнаре](#), который идет к успеху путем задрачивания песен, и через много лет появилась Guitar Hero. Кстати, с этой статьей была связана небольшая драма — штатным игрожуром почему-то не разрешили писать в рубрику, и он укрылся за псевдонимом «Евгений Рукавишников». Об этом бы никто не узнал, но так случилось, что он выиграл — то есть, кто-то из читателей остался без приза. Что за анальная кара была уготовлена бедняге, история умалчивает.

Возможно, при наличии грамотных, штатных «креативщиков» и красивого арта (впрочем, он и так часто сопровождал рубрику), это была бы вполне эпическая затея. Но никто в упор не видел потенциала, так что длительное время она влачилась чисто «для галочки».

• Нестандартные хит-парады

Наряду с хит-парадом обычным, составленным по результатам торговли на разных пиратских точках, был еще хит-парад музыкальный. Консоли смешали в единый рейтинг, а так как моды на [восьмибитную музыку](#) еще не было, «пищалки» (как их воспринимали тогда) с маломощных платформ имели ничтожно малые шансы. Впрочем, были приятные исключения — допустим, тема ледяного этапа из Sonic 3 лидировала неоднократно. Еще один минус этого хит-парада — публика судила по самым [распространенным играм](#). Например, какими хорошими ни были темы из серии [Megaman](#), пираты ее не жаловали, а значит ползти игре в аутсайдерах, не смотря даже на то, что редкая зарубежная команда откажет себе в удовольствии исполнить кавер на эти вещи.

Помимо музыкального хит-парада был также хит-парад героев игр. Там, ясное дело, побеждали самые «меметичные» герои — например, [бисенены](#) из JRPG.

• Сделай сам

Мало кто помнит, но в первых номерах публику обучали быдлогодунгу. Для этого даже был создан виртуальный персонаж — ЗЯ, то есть Зеленая Ящерица. Рубрика не нашла ответа и быстро отправилась на свалку истории, а зря — ведь именно она могла притянуть [толстых и умных бородатых дядек](#), которых так не хватало и среди публики, и среди сотрудников редакции.

• Забор

Здесь обычно царил хаос — можно было встретить ламеризмы из читательских писем, безумные картинки и фотожабы. То [Егор Летов](#) как боец игры [Mortal Kombat](#), то перегревшийся Райден на батарейках, то цитатник прохожих, впервые увидавших человека с Геймбоем. К чести сказать, эта рубрика всегда была относительно доброй и не слишком издевалась над юными читателями, в отличие от аналогичной в журнале «Новая реальность|Dendy: Новая Реальность», чей цитатник давно гуляет по интернетам (но это — совсем другая история).

Цугундеры

• Хо Сунг Пак

Выдуманный персонаж^[3] — «приставочный» пират из Китая с корейским именем, клепающий самопальные игры. Истории о нем



Репортаж с первого аниме-фестиваля в Петербурге



«Фонтан фантазий» предлагает игру, надолго опередившую свое время



Не зря «Фонтан фантазий» находился вплотную со «Сделай сам»

разбавляли почти все статьи о «неофициальных» релизах.

• Щыго

Не стоит недооценивать интернет-представительство журнала. В частности, один из авторов нашел там... жену. [Epic Win!](#) Еще с ним было связано несколько значимых, но слишком унылых срачей, чтобы упоминать их здесь. На форуме же велась онлайн-игра «Щыго», переезжая вслед за сайтом с одного адреса на другой. О ней даже хотели написать в одном из выпусков «Фонтана Фантазий», но не сложилось. Действие происходило в Кхаосреалме — иной реальности с другими законами физики и логики. Понятно, что в таком месте должны жить очень [трансцендентные личности](#):

- Энергозвери — нанотехнологические животные. Самое популярное из них — **боботуха**.
- Шубин — «главный и единственный источник ШУБЫ». Толстяк с низким голосом, очень сильный и опасный. На врагов насылает шубы.
- Видясов — «главный и единственный источник ВИДЯСОВЩИНЫ в Кхаосреалме». Выглядит как мужик в белой грязной рубашке с короткими рукавами, в загаженных светлых штанах с дыркой на заднице и драных ботинках.

Подробнее см. [Копипаста:ЩЫГО](#).

Альтернативное мнение

Не будь здесь грязелечебницы, это бы не было Луркоморьем, [would it?](#)

В середине 90-х консолефагам жилось относительно сладко, а писишникам — не очень. Пиратская фирма «Steepier», ответственная за распространение консолей, изрядно надоедала [форсом](#) своей продукции. Помимо всего, в рекламе говорилось, что персональные компьютеры — это вчерашний день, и юзать их стоит строго для всякого там программирования, что неиллюзорно выводило тех, кто уже тогда был с ними знаком и проходил, к примеру, серьезные RPG. Так что волна рекламы породила не только первых приставкофилов, но и первых приставкохейтеров.

Увы, сабж был замешан в этой порнографии по самые уши. Как и остальные пиар-орудия — например, ТВ-передача с Супоневым, где «показать игру» значило «показать первые 30 секунд вступительного ролика игры» (особенно позабавило, как ведущий перепутал Дарта Вейдера с Робопомом) — он страдал вопиющим ламеризмом. Фактические ошибки, убогие рисунки и приторный слог, похожий на речь торгашки, нахваливающей на базаре свои товары. Алсо, сами авторы статей зачастую на ходу сочиняли сюжет игр или перевирали некоторые детали. Но больше всего в журнале бесило то, что, помимо годных статей, было овердохуя совершенно дешёвых и просто нахуй не упавших высеров в тетрадную страницу величиной. Будем честны — школьникам журнал нравился лишь самим фактом, что там писали об играх, и петросянство, даже невероятно унылое, было плюсом, а не минусом. Конечно, в «средней» и «поздней» версиях журнала были вполне себе неплохие авторы — Lord Hanta, cg и т. п. Но все портила какая-то мелочь — незамеченная фактическая ошибка, языковой ляп или уродливый детский рисунок, из-за которого издание даже стыдно открыть в метро. Кстати, зачем вообще публиковали последние? А разгадка одна — политический курс, изначально рассчитанный на поощрение ламерства. Не будь его, журнал мог стать значительно лучше. Последней каплей стало появление рубрик об аниме. Многие читатели, с присущими их возрасту [максимализмом](#) и впечатлительностью, слишком серьезно отнеслись к открывшемуся для них «жанру мультиков». Стали публиковаться статьи и письма, где открыто говорилось, что **кто не любит аниме — быдло**. В общем, благодаря журналу, появились не только приставкохейтеры, но и первые отечественные анимехейтеры.

Со временем школьники вырастали, а сам журнал — нет. Медленно и неотвратимо приходило осознание, что твой некогда любимый журнал — постыдное убожество для детей младшего школьного возраста.

Ссылки

- [Прохождение Final Fantasy 7 от Lord Hanta](#). То самое. Увы, без картинок.
- [О том, почему lord hanta писал сраную поебень](#). Критическое мнение волосатого игрожура.
- [Архив сканированных журналов](#). Иные бывшие члены авторского коллектива впадают в горделивый восторг, иные — заливаются алой краской, когда видят это. Тем не менее, здесь все номера. Со всеми



Статья о [пиратском Сонике](#) не без упоминания Хо Сунг Пака



А ведь **ЭТО** — относительно поздний номер. Еще есть вопросы, почему журнал закрыли?

минусами, плюсами и еще раз минусами.

- **Неофициальное™** продолжение журнала в сети. Увы, **невостребованное**. Как в смысле качества материалов, так и в смысле содержания оных. Уже когда вышел первый номер, игрожурная мода успела десять раз поменяться. Алсо, существует **множество** еще более неофициальных™ «продолжений» BD — например, «Romomania», «Game Bit», «TOF», «Naby's Roms», «Emu Machine», «Консолия» и пр. Как ни странно, их выделяет еще большая инфантильность и меньшая актуальность.
- **Great Dracon в ЖЖ**. Чье-то **издательство**. Но, какой бы жестокой ни казалась пародия, по большому счету, журнал именно так и выглядел. Просто сегодня это вызывает совсем другие эмоции, нежели в девяностых.

См. также

- Mad Skillz
- Мурзилка
- 8-bit
- Пиратские игры 90-х
- Консоли
- Игрожур
- Ламер
- Спойлер

Примечания

1. ↑ Редкое исключение: в одном из самых ранних номеров было письмо читателя который для своих дочек (в деталях могу ошибаться) смастерил имитатор руля с педалями и они там во что-то играли на нём, причём он сам никак не меньше дочек.
2. ↑ Вообще-то, редакция признавалась, что Великого уже угадали путем научного тыка, но виду они не подали.
3. ↑ А еще, так звали актёра, «игравшего» роли Лю Кенга и Шан Цунга в первой части МК.



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 неадекватата
Гражданин поэт Даниил Шеповалов Дмитрий Виноградов Дмитрий Киселёв
Дмитрий Роммель Доминикана Евсюков Егор Свиридов Жареные темы СМИ Живой щит
Журнал «Крокодил» Журнал «Трамвай» Журнализд Зомбящик
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
Качиньский 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

Block Game Braget Carnageddon Chris-Cross 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



Аниме

Аниме 4chan level otaku 600-кун A A cat is fine too AMV Attack on Titan
Avatar: The Last Airbender Berserk Bleach Boku no Pico Boxcutter Bridget Catch phrase
Code Geass Cuba77 Death Note Delicious flat chest Ecstatic Yandere Pose Elfen Lied
Falcon Punch Fate/stay night Fistful Of Yen Fullmetal Alchemist Gantz GAR Golden Boy
Gununu Hokuto no Ken Hyouka Ika Musume It's all the same shit J-Rock
JoJo's Bizarre Adventure Just as planned K-On! Kantai Collection Lolifox Lucky Star Macross
MAD Make Anime Real MyAnimeList Nice boat One Piece Panty and Stocking with Garterbelt
Paper Child Puella Magi Madoka Magica QUALITY Raildex Redbull Rockman Rozen Maiden
Slayers Smug Anime Face SPIKE DIES Steins;Gate Super Sentai The Abridged Series
The Boondocks ToraDora! Tsukihime Type-Moon Umineko no naku koro ni Unlimited Works
VTuber WataMote YFR Zettai Ryouiki ZOMG TEN REI Ёцуба Агент Купер Азуманга
Аниме — говно Анимешник Анимешники не тормоза Аска Лэнгли Сорью Ахегаро Ахоге Аю
Бикко Богиня Вафли «Юлечка» Великий Дракон Верданди Вольтрон Гайвер Гандам
Гарем Гендо Генки Гуро Гуррен-Лаганн Десу Евангелион Борис Иванов
Именные суффиксы Имота Кавай Ковай

w:Великий Дракон en:w:Velikij Drakon