

Русские квесты — Lurkmore



БУКА ЗАВЕРЯЕТ:

Все отечественные квесты производителя полны **искромётного юмора**, как и данная статья.

А ещё они полны огромного количества букв, малоясной сути и неистового желания **не связываться со всем этим говном**.

«Я знаю, что вы не любите русские квесты, **но они очень нравятся женщинам и детям**. »

— Марина Белобородова, пиар-менеджер Буки

Русский квест (алсо **отечественный квест**) — квест, сделанный в **России** или, намного реже, странах ближнего зарубежья. На мировом уровне квесты были популярны вплоть до середины 2000-х, затем их вытеснили **ролевухи** и всякие эти ваши **Варкрафты**. В **нашей стране** квесты продержались чуть подольше — до года 2011-го, после чего, как и на Загнивающем Западе, сошли на нет. До того являлся одной из самых прибыльных отраслей российского игропрома, также загнувшегося к нашему времени. Существует различие в жанрах *quest* и *adventure* (см. ниже), кои **отечественные производители** часто сливают в одно говно, выпускающееся под вышеупомянутым лейблом.



Как оно начиналось

В чём суть?

«**Баба по телевизору** — это как **онанизм** в рукавицах. »

— Чапаев, «Петька 4: День независимости»

Суть жанра довольна проста. Берётся герой анекдотов (**Штирлиц**, **Чапаев**, **чукча**, etc.) или популярных фильмов и книг (**Остап Бендер**) и помещается в комические ситуации. В принципе, русский квест — типичный юмористический квест, если бы не несколько «но»:

- напрочь тупые сюжеты;
- тотальная нелогичность происходящего;
- необычно высокая **забагованность**, особенно сегодня, когда эти устаревшие квесты фиг запустишь из-за их малой совместимости с софтом даже своего времени, что уж говорить о наших днях; не будете же вы из-за этих квестов качать эмулятор;
- графика, устаревшая на лет десять-пятнадцать даже по меркам своего времени;
- и самое плохое: **известно какой уровень юмора**.

Иногда, правда, встречаются и **хорошие, годные** шутки, но в последнее время это скорее исключение, чем правило. Также, если саундтрек вообще есть, то он, как правило, неплох.

Кому это нужно?

Как ни странно, игры этого жанра пользовались **стабильно высоким спросом**. Играют в них все: и **быдло**, и (тайком) **небыдло**, которому изредка хочется побыть быдлом, и суровые сибирские мужики, и **домохозяйки**, и **школота** — вообще все!

В принципе, за счёт стабильных продаж от этой отрасли до сих пор держался на плаву её основной издатель — «Бука», до тех пор пока не была поглощена **1C** в 2008 году, но она и по сей день продолжает издавать свои игры под собственным брендом. А с 2014-го года она невозбранно «радует» своими продуктами обладателей **айфонов** и **прочего китайского мобильного барахла**.

Пятиминутка истории

А начиналось всё, как обычно в **этой стране**, неплохо.

Одним из первых представителей жанра можно считать «Братьев-Пилотов», которые, по сути, были

нашим ответом «Гоблинам», с добрым, немного абсурдным юмором, **винрарным** MIDI-саундом (правда, чуть менее, чем полностью потыренным из **Кирандии** например) и красивой мультяшной графикой. Не забудем и «Иван Ложкин: Цена свободы», **наш ремейк** «Space Quest». Вскоре вышел первый «Петька» — тогда ещё «Петька и **Василий Иванович**». Игра, как ни странно, была весьма интересной, смешной, с довольно логичными головоломками (типичная логика — набрать в шприц, обнаруженный в томике Маркса, пчел (sic!) и выдавить их в замочную скважину бани, чтобы изгнать оттедова **анархистов**) и **россыпью цитат**. Без багов, кстати, тоже не обошлось. Кроме того, в то время «Буке» удалось совершить маленькую революцию в российском игропроме. В те седые годы все российские (да и не только российские, такое практиковалось повсеместно) игры выходили в дорогих бокс-версиях (коробка с диском, мануалом и ещё **чем-нибудь**). Но в 1998 году грянул кризис. У людей тупо не было денег на дорогие издания. И без того неразвитый российский игробизнес оказался на грани краха, проигрывая по всем фронтам **пиратам**. Тогда «Бука» пошла на отчаянный шаг. Она стала первым российским издателем, выпускающим свои игры в **рулонах и без текета** дешёвых джевеллах (для пионеров — небольшая пластиковая прозрачная коробочка, в которых сейчас продаётся большинство игр). На компанию посыпалась волна обвинений в пиратстве, демпинге и недобросовестной конкуренции. Но ближайший финансовый отчёт показал: прибыли «Буки» **взлетели до небес**. Остальные фирмы призадумались, и в скором времени перешли на такую форму выпуска.

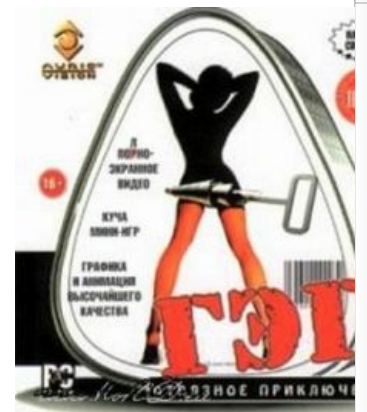
А дальше начался лютый пиздец. Увы, но именно до той же фирмы дошло: намного прибыльней не вкладывать в такие проекты душу, а просто их штамповать. Права на разработку были отобраны у «Скифа» и переданы «Сатурну-плюс». И теперь мы имеем то, **что имеем**.

Наиболее известные представители

- **«Братья-пилоты»** — пионер жанра (первая игра вышла аж в 1997-м (!) году). Под патронажем «1С» серия была весьма винрарной. Потом права перешли к «K-D Lab», и игра стала трёхмерным **УГ**. Вообще, 3D — самое страшное, что может случиться с играми такого жанра. При переходе в новое измерение они теряют свою **лубочность** вместе с остатками очарования и порой вообще обретают некую **брутальность** (эта же участь постигла третью и последнюю игру доставляющей серии Gabriel Knight от Sierra). Чуть позже вышло ещё 2 игры, опять в старом-добром 2D-виде, однако с тех пор (аж 2007 год) так ничего нового и не запилили. Ныне некая контора G5 кое-как портировала первые 2 игры серии под яблodeвайсы и андройды, не забыв вкрутить анальный донат.
- **«GAG. Отвязное приключение»** — один из первейших. Доставляет **еёсъками** в меру петросянским юмором, **графикой от первого лица** (на манер западных Normality и Острова Д-ра Брэйна) и достаточно удобоваримым сюжетом. Но увы, как часто сие бывает, после потери интереса к игровой индустрии разработчиков оригинала, права на авторство подобрала команда студентов-задротов МГУ, в результате чего уже в 2000-х вышло т. н. продолжение под фэйловым названием «ГЭГ-2: Назад в будущее». Разумеется, игра безжалостно скопирастила стиль оригинала, не оставив тем временем ничего общего с GAG-овской атмосферой, и порой вообще воспринималась чисто как **попытка продать школоте сиськи и пёсды**. Результат: первую часть помнят все, о второй лишь изредка вспоминает, пофापывая, быдло-кун.
- **«Капитан Пронин: Один против всех»**: не меньший винрар. Около 400 вариантов прохождения, комиксовая графика, озвучка персонажей а-ля **Маски-шоу**, уровни денег и здоровья, в качестве системы подсказок — ниндзя или «честный» частный детектив (на выбор). В конце в качестве бонуса — суперигра. Квест также выходил на PlayStation (и из-за **кривой оптимизации под «плойку»** имела ряд баговгвоверя короче, застревала на сцене в подземелье).
- **«Петька и Василий Иванович»** — серия из 9-ти игр про, собсно, скитания сабжей по миру на базе бородатых как **Вассерман** анекдотов. Известна в основном заоблачностью своей **ЦА**, а также чрезмерной критичностью этой же самой ЦА: одни утверждают, что **годными** были лишь две первые части, другие — что доставили как минимум пять (далее серия перешла в 3D вслед за Пилотами), Анонимус же вообще требует продолжения банкета. На самом деле оригинальностью сюжета пользовалась лишь самая первая часть, так как в принципе всё, что мы находим в остальных — **уже было и уже не то**. К концу нулевых, тем не менее, в интернетах развелось чуть больше чем дохуя фансайтов о тех самых ВИЧе и Петьке, с этими вашими фанфиками и фанартами... Стоит заметить, что с момента **обрезания** обрубания кордона на права разработки с Сатурн+, Бука до сих пор не может справиться со спорадическими

натисками [разъярённых](#) фанатов, хотя основная [буря](#) всё-таки миновала. Такие вот дела. Алсо, Чапая озвучил [Шура Каретный](#).

- **Штырлиц** — первая ласточка грядущей эры УГ. Невнятный сюжет, унылость шуток, запредельный уровень пошлости... Все жанровые болезни — налицо. Однако аффтарты сами на [диске](#) написали: «Самая отстойная игра тысячелетия», таким образом какбе отмазавшись. Либо всё это наглая и беспардонная пародия на худшие образцы жанра, намеренно сделанная такой хуёвой. [ИЧСХ](#), сий шедевр имел как минимум четыре продолжения, общим объёмом лулза [чуть более чем полностью](#) унылее оригинала, и на дисках уже ничего не писали, что говорит нам...
- **Двенадцать стульев** — типичный буковский квест, ставший принципиальным вином среди уже успевшей к тому времени заебать кучи фэйла. Несмотря на прямолинейность сюжета «по книге» (и по фильмам), доставлял смешными диалогами Остапа и Кисы, неплохим музоном, и порой качественно выполненной анимацией персонажей. (*спойлер*: Концовка, тем не менее, заставляет срать кирпичами). [ВНЕЗАПНО](#) кто-то решил, что игра нереалистична и через год на свет появилось двухдисковое уёбище под названием «**12 стульев: Как это было на самом деле**». Мало того, что [на самом деле](#) это было вовсе не так, разработчик этого кала (уже не Бука) похоже запутался в возможных вариантах концовок своего чада, и в результате проходимость свелась на нет. Был даже выпущен патч, но к тому времени школата уже забросила игру и перешла к [Дозорам](#).
- **Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти** Попытка сделать серьёзный квест. Почти удалось: юмор хоть и сравнительно тонкий, но невероятное количество багов и невнятица вместо сюжета испортила всю картину. Но озвучка доставляет. К украинской серии (см. ниже) отношения не имеет.
- **Шерлок Холмс: Секрет Ктулху** и пр. — серия трехмерных детективных квестов от расовых хохлов. Что характерно, игры тепло принимаются критиками и хорошо продаются как в этих странах, так и на загнивающем западе. Кроме Шерлока выпустили квесты по Жюлю Верну, Лавкрафту и Дракуле.
- **Рандеву с незнакомкой** — лютая Хуита, ~~почему-то~~ считающаяся [эротической](#) по причине сисек и писек, и не нарисованных, [а снятых на камеру](#). Серия имела успех только из-за [фапа](#), а в плане квеста, конечно, УГ.
- **Страшилки: шестое чувство** — довольно таки годный хоррор-квест про маленькую девочку, отправившуюся на поиски своего пропавшего пёсика, попутно попадая в различные передрыги. Особо доставляет выдержанный в кислотных тонах финальный уровень про путешествие в сознание Главгада, явно делавшийся по образцу западных квестов девяностых типа «King's Quest 7» и «Torin's Passage».
- **Девять принцев Амбера** — «...игра по мотивам произведений известного американского писателя Р. Желязны», в постсоветской незерберихе с авторским правом Сатурн (тогда еще без +) спиздил вселенную Желязны. Игра примечательна тем, что в ней есть загадки на время, заканчивающиеся тотальным геймовером, что заставляет срать кирпичами неподготовленного игрока с первых секунд игры. Также в игре есть паззлы и мини-игры. А еще она написана под DOS, но работает в любой винде и процесс инсталляции весьма доставляет. А еще в ней спел А.Фильченко и в ней ровно один глюк, но очень забавный. Уникальный для своего времени продукт и Сатурн сам же выступал в роли его издателя. Еще готовилось продолжение по книге «Ружья Авалона», но кризис августа 1998-го года помешал Сатурну вновь объебать бедного, великого, но на тот момент уже мёртвого Роберта Желязны.
- **Иван Ложкин: Цена свободы** — достаточно малоизвестный квест под DOS 1997 года. Цитируя сайт SQ-фанов (Время Space Quest!): «Самый натуральный клон SQ! Причём никто этого не скрывает. Академия названа в честь „Роджера Вилки“, а героя зовут Ложкин. Рисованные ролики, стиль в духе SQ5 (по крайней мере, он пытается им быть), начинается игра с „природы“ а-ля SQ2. Юмор присутствует, но к игре надо привыкнуть».
- **Приключения поручика Ржевского** — попытка создать игру про очередного отечественного героя, завершившаяся нуднейшим визуальным пересказом анекдотов про Ржевского, еблю и [пидарасов](#). В игре также встречаются Петька и Чапаев, причём ещё более убогие чем в именной серии. Поговаривают, что именно после Поручика Бука решила сделать этакий [хитрый коммерческий ход](#), зачем-то возродив уже тогда упокоенную с прахом серию ПиВИЧ.



ГЭГ. Обложка какбе намекает нам на то [что стоит всё-таки прикрыть дверь в офис прежде чем тыкать по ярлыку](#)

ГЭГ. Обложка какбе намекает нам на то [что стоит всё-таки прикрыть дверь в офис прежде чем тыкать по ярлыку](#)



Начало уже спизженно с ГЭГ-а, всё остальное — оригинал

Начало уже спизженно с ГЭГ-а, всё остальное — оригинал



[Иван Ложкин: Цена свободы \(Intro\)](#)
Выдающиеся способности в области искусственного сна Ивана Ложкина

Еще готовилось продолжение по книге «Ружья Авалона», но кризис августа 1998-го года помешал Сатурну вновь объебать бедного, великого, но на тот момент уже мёртвого Роберта Желязны.

- **Агент: особое задание** — убогая пародия на сьерровский Police Quest с примесью Сломанного Меча. Доставляет только когда в кадре появляются сиськи. В игре есть кокаинум в качестве предмета в инвентаре игрока, причём при использовании его на любой другой объект (персонажей, героя и т. п., короче на всех кроме назначения в последней локации), Агент говорит в камеру: «Дети, не употребляйте наркотики.» Интересно, что именно после этого делали игравшие [дети](#)?
- **Арчибалд: Опасный эксперимент (Dangerous EXperiment)** — проект Руссобит-М. Приключения детектива Арчи Баррела в пустыне Невады. В сюжет вовлечены инопланетяне, [мафия](#), [индейцы](#), загадочная девушка и артефакт под названием «Глаз дьявола» («The Devil's Eye»). В игру планировалось включить элементы экономики (зарабатывание дензнаков), рок-н-ролл, чудо-очки, снимающие с персонажей верхнюю одежду, систему подсказок в виде трёх поросят (двух чёртиков и ангелочка). В стилистике игры виден явный задел под «Runaway». На данный момент проект отменён. Алсо, на [старом сайте](#) игры есть [много](#) доставляющего контента, включая трейлер и мануал с подробными описаниями сюжета, персонажей и пазлов.
- **Арчи Баррел. Дело: Отель «Империал»** Анон, игравший в эту игру в те стародавние времена, когда земля была плоской, заявляет, что это был обычный квест с буквально парой достойных лулзов и кучей сисек-писек. От остальных квестов отличался чуть менее чем никак.
- **Новые бременские** — типичная игра по фильму. [Nuff said](#).
- **Приключения Гарри: Улики под нижним бельём** — Под намёком на эротомана Ларри Лаффера из [Leisure Suit Larry](#) скрывается УГ с шедевриальной припиской «[мультипликационного эротического квеста](#)» и [ЕРЖ](#) в главной роли. В отличие от Ларри, где экстримом игры была не сама порнуха, а именно попытки Лаффера заполучить её, разработчики сего высера решили немного срезать на сюжете, в результате — пытаться достичь порнухи в игре не имеет смысла так как её там вообще нет.
- **Чёрный оазис** — первая (и последняя) серьёзная игра компании Сатурн+, если не считать серьёзным проектом малоизвестный «Джаз и Фауст». Запомнилась в основном двумя вещами: чрезмерным уровнем глючности (особенно на первых пнях, на то время в принципе весьма-весьма в подмосковном сраче) и избытком [шок-контента](#) на манер винрарного DOOM-а. Доставляет довольно забавной болтовнёй и шутками ГГ, добротнo проработанными задниками и нескучным сюжетом. Концовка тоже приятно удивляет. ЧИТД, как только вышел третий Дум, ЧО слился в говно, а сатурновцы, пожимая плечами, вернулись к Петьякам. Сценарий к игре написал малоизвестный писатель Михаил Сельдемешев. У игры была вторая часть под названием Территория Тьмы, уже в жанре FPS, которую выстрогал воронежский «Орион». Получилось отборное дерьмище.
- **«Ядерный титбит»** — квест от [Данечки](#) под музыку Deadyшки. По сути, является выжимкой из всего творчества Величайшего Гуманиста. Похождения московского парня Антона Творога в компании галлюциногенного зелёного Чеширского кота. Доставляет, в отличие от впоследствии вышедших «Ядерный титбит: Flashback», «Невский титбит» и «Ядерный титбит 2», повторивших судьбу второго ГЭГа.
- **«Ядерные твари»** — квест о похождениях чернобыльской [говорящей\(!\) собачки](#) Бруно, с доставляющим саундтреком от Н. О. М. Незадолго до выхода игры в рамках рекламной кампании был создан ЖЖ [nucleardoggy](#), который вёлся якобы от имени Бруно (на данный момент удалён).
- **Революционный вквэсть** — очередная поделка от VZlab на тему [Октября](#). Изредка доставляет. Присутствуют [Ленин](#) и [Сталин](#). К сожалению, на Windows 7-10 не запускается.
- **Полная труба** — такой игровой [артхаус](#). Весьма доставляла атмосферой и персонажами-фриками.
- **«Петрович и все-все-все»** — 25-уровневая, рисованная в Paint'e, абсолютнейшая хуита, с наркоманским сюжетом (Пушкин, Дед Мазай, инопланетяне прилагаются) и [ВНЕЗАПНО](#) доставляющими шутками.
- **Недетские сказки** — квест на русско-народную сказочную тематику. Даже годный.
- **Падал прошлогодний снег** - пластилиновый квест по мотивам [пластилинового же мультика](#). Мужик, его вредная баба и Автор, пытающийся с юмором откомментировать поведение героя, у которого украли баню. Приятный момент — озвучивает, как и в мультфильме, Станислав Садальский. Мужик встречается с разными персонажами, известными по другим сказкам и книжкам. Юмор в игре поначалу нравится и вызывает ностальгию по самому мультфильму. Позже надоедает однообразию и неразвитости сюжета. Вторая часть, хоть и сделала Мужика трёхмерным, больше ничем не выделилась. Баба на этот раз послала мужа далеко, что и сделала, вдобавок, половина игроков. Мультфильм однозначно лучше.
- **Как казаки Мону Лизу искали** — квест про расовых [укров](#). Доставляет озвучкой.
- **Три богатыря или очень страшная сказка** — нет, это не про богатырей студии «Мельница», так как был выпущен в 2003 году, за год до начала этой хрен-знает-сколько-логии. Данный «эротический» квест содержит зашкаливающее количество лулзов: внимательно разглядывайте всё, что находится на экране, слушайте диалоги персонажей — и вы их обязательно найдёте. Отсылки к играм (Diablo, Mortal Combat, Counter Strike, etc), намеки на прон и т. д. Хотя большинство человек забросили игру еще на [пнях](#). Хинт: легче всего (если не единственно возможно) пройти треть по счету самое большое поле.

— Вы кто и откуда?

— Я Илья из Мурома. — Я Добрыня из Никитово. — А я Алеша...ну оттуда... с глубинки.

— Чудо заморское это, а не дерево. И орешки что с мою голову. Вот ты, Добрыня, учёный будешь, скажи, что это за чудо дивное?

— Всё, что помню — так это то, что из него баунтей делают. — Каких таких баунтей? — Каких

— не помню, но внутри у них мякоть кокоса, а снаружи толстый-толстый слой шоколада. — Ага, понятно...

— Древнерусское устройство вертикального взлета антигравитационного типа. Принцип действия утерян (про ступу бабы Яги).

- Но уже ерез два года был выпущен квест по мельницевокому «Алёше Поповичу», а продолжали выпускаться квесты про богатырей до выхода «Шемаханской царицы». После чего богатырские игры начали представлять собой раннеры и прочий мобилкомусор. Но до перехода на мобильные платформы «богатырские» квесты были вполне годными, хоть, как и мультфильмы, с каждым новым тайтлом продолжали [ухудшаться](#).
- **Звёздное наследие 1: Чёрная Кобра** — лютый вин на космическую тематику во вселенной [Elite](#) (*спойлер*: действие происходит на Ракксле). Доставляет графикой, музыкой, злобными пришельцами и адекватными головоломками. Впервые вышел на этих ваших [Spessu](#) в [бородатом](#) 1995-м, через 10 лет вышел римейк на РС. Афторы не раз собирались запилить продолжение, но [не вышло](#).
- **День выборов** — очередная раритетная хуита от Сатурна+, выпущенная якобы «по мотивам одноимённого бестселлера». В принципе о ней бы и не стоило писать, если бы не доставивший всем 3Д-персонаж, всунутый в 2Д-реальность. Заметим справедливости ради, что подобную халтуру чуть позже успели сбачать в своё свободное время и автокадисты [Юра с Серёжей из Тюмени](#), и AeroHills в «Чукче», но чтобы ТАК убого... в общем апплодируем стоя.
- **Игры от Dreamlore**: отдельная тяжёлая тема. Украинская компания занимается созданием «первых в России интерактивных [аниме-новелл](#)», пытаясь подражать японцам.
 - **Книга мертвых: Потерянные души**: закос под [Лавкрафта](#), действие происходит в 20-е годы в США. По сюжету главный герой приезжает в старинный дом, который ему оставил дядя, и в котором периодически слышатся странные звуки... [Ну вы понели](#). В комплект также входят мёртвые анимешные девушки и Некрономикон.
 - **Красный космос**: if-история, НФ и детектив в одном флаконе. В 2150 году продолжается Холодная война между США и СССР, действие происходит на космическом корабле «Юрий Андропов». Получил второе место в списке худших квестов-2007.
 - **Евгений Онегин**: имеет крайне мало общего с первоисточником. [Весьма доставляющее описание сюжета и героев](#).

Что символично, что все эти «игры» издавала [Акелла](#).

МРК

Альзо, сабж умудрился инфицировать даже мобильные телефоны. Никому не известная мухосранская конторка с говорящим названием Мобайл Гэймз самой первой попыталась внедрять [кукурузу в труднодоступные районы страны](#) java-квесты на мобильные платформы с целью профита. У компании определённо были шансы на успех, однако, невероятно гипертрофированное ЧСВ её директора (он же программист, сценарист, гейм-дизайнер и генератор [блистательных идей](#)) — Цыганова Олега предопределило её судьбу — фейл. В итоге, компания загнулась в страшных судорогах, высрав напоследок ещё несколько унылых игровых копипаст и самоповторов. На данный момент сабж, вроде бы, пытается респауниться, но по факту — контора скорее мертва, нежели жива. Креативы можно заценить [тут](#), а фимозное инвертю Цыганова — [вот тут](#).

Also

Существовала огромная прорва игр по мультфильмам, даже не в жанре квестов. Русских не-квестов было в разы меньше, так что записываем:

- Игра по острову сокровищ была, и издана Action Forms. Относительно нормальная аркада с отдельными элементами сильно упрощенного beat em'ура, только вот очень уж короткая. [\[1\]](#) [\[2\]](#) [\[3\]](#)
- По приключениям капитана Врунгеля игра тоже была, и тоже аркада, но на этот раз платформер. Да, Action Forms и тут хотел сделать игру по мультфильму в жанре квеста, но не вышло. [\[4\]](#) [\[5\]](#) [\[6\]](#) [\[7\]](#). Но вышло у каких-то неопознанных разработчиков, и называлась игра — «Бандито Гангстерито в погоне за Венерой»... [\[8\]](#)
- Мобильные аркады от QPlaze по советским мультфильмам: «Ну, погоди!» (со встроенной [мини-игрой про ловлю яиц](#) при поимке зайца), «Чебурашка» (клон [Lost Vikings](#)) и др.

Ссылки

- [Сайт давно не обновлялся, но представление о сабже дать может](#)
- [Официальный сайт ПиВИЧ](#)
- [Официальный сайт «Буки»](#)
- [Флэш-квесты](#)

Примечания



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis
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