

# RTS — Lurkmore

RTS (от англ. *real-time strategy* «стратегия в реальном времени») — жанр компьютерных игр.

## С чего все начиналось

Олдфаги могут до бесконечности предаваться ностальгии, и вспоминать эти их [Спектрымы](#) со всяческими [Stonkers](#) и [Nether Earth](#), а всем прочим будет вполне достаточно того факта, что основы сего жанра заложила [Dune 2](#) от компании Westwood Studios. Строительство базы, сбор ресурсов, найм юнитов, ползающих по карте и управляемых мышкой — все это в игре присутствовало, хотя и в несколько зачаточном по современным меркам виде. Игра [внезапно](#) стала [хитом](#), и принесла Вествуду [сотни денег](#).

Вскоре появился и первый подражатель — [Warcraft](#) от малоизвестной конторы [Blizzard](#). Игра была по сути фэнтезийным вариантом [Dune 2](#), где танки заменили на рыцарей, но тем не менее оказалась вином за счет приятной графики, возможности выбирать рамочкой аж четыре юнита (кто не играл в [Dune 2](#), не поймет, какое это было счастье) и прочих улучшений.

И Westwood, и Blizzard вскоре развили успех: первые выпустили [Command&Conquer](#), а вторые — [Warcraft 2](#). Долгое время после этого RTS довольно четко делились на С&С-клоны и Warcraft-клоны. Тогда же было положено начало [холивару](#) между поклонниками серий.

## Минутка демаркации

В этом подразделе мы рассмотрим один [крайне важный](#) и [актуальный](#) вопрос: чем же отличаются друг от друга RTS в традиции С&С и в традиции Warcraft.



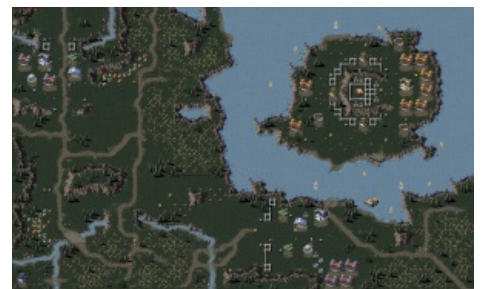
Stonkers — первая игра в своём жанре. 1983 год.



Nether Earth — вторая игра в своём жанре. 1987 год.



Dune II. И тысячи слов мало.



Вот так это выглядит в Red Alert.



И вот так в Warcraft 2.

	<b>С&amp;С-клоны</b>	<b>Warcraft-клоны</b>
Ресурсы	Чаще всего один.	Несколько штук.
Сбор ресурсов	Обычно им занимаются медлительные и относительно дорогие харвестеры.	Многочисленные и дешевые рабочие, по совместительству являющиеся строителями.
Строительство зданий	Строительством занято отдельное здание-юнит. Готовые здания размещаются только в определённом радиусе от уже построенного и мгновенно «вырастают» из земли, либо в них превращаются специальные юниты. Строить более одного здания одновременно нельзя, только по очереди.	Строят многочисленные рабочие, где угодно и сколько угодно. Строительство занимает некоторое время.
Количество и размер юнитов	Много относительно мелких юнитов.	Как правило — максимум пара десятков в одной армии.
Лимит юнитов	Задан разработчиками, не изменяется, либо условно отсутствует.	Зависит от числа построенных игроком «ферм», максимальный предел опционален.
Интерфейс	Можно выделять рамкой сколько угодно юнитов, сбоку висит панель покупки зданий и юнитов.	Лимит на число выделенных юнитов, их иконки, уровень жизни и абилки отображаются в специальном окне интерфейса, расположенном обычно внизу. Там же появляется список доступных построек, если кликнуть на рабочего.
Общий стиль	Небольшие по размеру юниты, рисовка с некоторой претензией на реалистичность, карты с большим количеством уникальных деталей.	Слегка «мультяшный» стиль рисовки, крупные юниты и яркие краски, динамичность.

Исключение С&С Generals, использующая игровую механику (кроме традиционного захвата инженерами) и тех. дерево С&С но с добавлением самостоятельного производства денег на высоком тех. уровне и систему строительства, аналогичную Warcraft. Также ведет себя и Universe at War: Earth Assault, производства компании Petroglyph, являющейся остовом Westwood. Здесь уже разработчики внедрили [свой](#) движок.

Отдельно выступают вновь модные тактические RTS. Их выделяют следующие особенности: сбор ресурсов урезан, харвестеров нет вообще и ресы поступают на базу с контрольных точек, захватываемых любой пехотой. Как вариант, ресурсы вообще не добываются, имеется некая изначальная сумма, но за каждого убитого бойца вам их возвращают. Застройка базы либо вовсе отсутствует, либо сведена к минимуму. Стало модно также урезать количество доступных игроку юнитов до 3-4 взводов пехоты да пары танчиков. А хуле, консоль обработку over 9000 [зергов](#) не потянет.

## Экземпляры

- **КKnD** (Krush, Kill and Destroy) — один из первых С&С-клонов, за счет чего и прославился. После [Большого Пиздеца](#) воюют отсидевшиеся в бункерах люди и заселившие поверхность мутанты, укомплектованные [наркоманскими](#) юнитами типа [гигантских крабов](#) с ракетницами. В продолжении добавили третью расу — свихнувшихся после ядерной войны сельскохозяйственных [роботов](#). Также первая часть прославилась в [этой стране](#) охрентельным переводом на русский — мутанты стали [украинцами](#), а сидевшие в бункерах

люди — [москвичами](#). Дрались ЕМНИП за секрет производства водки «Погань» («Довгань», [перераскрученный](#) в те времена бренд).

- **Dark Reign** — С&С-клон со [свистелками и перделками](#), тысячами их! В наличии имелись летающие крепости, маскировка юнитов, уход в [подпространство](#), машины, захавывающие вражескую пехоту с целью превращения её в зомби-камикадзе, автопилот трех типов для юнитов, и т. д. и т. п. Строительный робот - предтеча зерговского дрона построив здание сидит внутри, ремонтирует и может при необходимости разобрать. Традиционный рабоче-крестьянский сюжет про [борьбу повстанцев с Империей в далеком будущем](#) прилагается.
- **Earth 2140** — на этот раз раскрывается тема войны между [Объединенными Цивилизованными Штатами](#) и [Евразийской Династией](#). Отличалась неплохой для своего времени спрайтовой графикой и атмосферной музыкой А также на редкость реалистичной ресурсной моделью (геолог находит месторождение, шахта добывает металл, металл везут на завод, завод клеит танчики).
- **Earth 2150** — как раз один из сиквелов в 3D. У нас [отлично локализованный](#) 1С. Можно собирать юниты из имеющихся кубиков (шасси, пушки, поля, приспособления). Общая база на протяжении всей кампании, развивающиеся юниты, кочующие из миссии в миссию... или не кочующие, если на то не будет воли игрока. Ещё появились [девки из Лунной Корпорации](#). На самом деле клон Warzone 2100.
- **Earth 2160** — все тоже самое, только [про разные планеты Солнечной системы и с пришельцами](#) + [красивая обертка](#) (по своим временам). Интересно, что игра сочетает в себе признаки С&С-клона и WC-клона: разные расы склонны к разным признакам. Ну и [винрарная песня](#) в меню.
- **Age of Empires** — Warcraft-клон, углубившийся в псевдоисторию. Рассмотрен и переименован период от каменного века до античности включительно. От остальных клонов отличался только дико симпатичной графикой (трава зеленеет, вода синеет) и местами атмосферой. Алсо, нужно заметить, что вторая часть -
- **Age of Empires II** (про Средневековье) стала лютым эпик-вином, и в нее с удовольствием до сих пор рубится куча народу. Это произошло в основном из-за одного из самых навороченных балансов на то время: over 9000 цивилизаций, у каждой или башня сильнее и пехота шустрее, или корабль дальше стреляет и кавалерия дешевле, или рабочие быстрее добывают ресурсы. У каждой цивилизации есть собственный уникальный боевой юнит, вплоть до боевых слонов. Между прочим, породила третью, особую волну AoE клонов, отличающуюся обилием рас/цивилизаций и развитием «сквозь эпохи». Вин сей игры был настолько эпичным, что в 2012 году сторонняя компания Bert «Cysion» Weeckman выпустила бесплатный аддон Forgotten Empires (напомним, что оригинальная игра вышла в 1999, а официальный аддон к ней — в 2000). А в апреле 2013 сами мелкомягкие выпустили Age Of Empires II: HD Edition. Доступна только в Стиме. Как следствие, прикручены всякие ачивки, нормальный мультиплеер и [прочее](#).
- **Age of Empires III** - сюжет развивается в новом времени (XV-XIX века) в процессе колонизации американского континента. Очень похожа на предыдущий вариант, но с улучшенной графикой, уменьшенным количеством наций (добавили, кстати, [нас родимых](#)) и упрощением геймплея.
- **Rise of Nations** — аналогичная игра от того же производителя за исключением того, что сюжет охватывает все эпохи — от первобытного строя до [МБР](#) и [ОБЧР](#).
- **Battle Realms** — Warcraft-клон и просто эпик вин среди стратегий этого типа. Повествует о вражде четырёх кланов в фэнтезийной Японии. Причины популярности: крутой графон даже по нынешним меркам, захватывающая атмосфера, несложная система ресурсов (их всего 2 — рис и вода) и интересный способ создания юнитов (их надо обучать из крестьян, а не создавать ценой автоматической генерации а-ля С&С). Так же достаточно неплохой сюжет кампании и весьма неглупый ИИ.
- **Total Annihilation** — далекий предок ныне популярной Supreme Commander. С&С-клон (А вот нихуя, новая концепция посылающая нахуй обе предыдущие). Две враждующие фракции роботов, роботы там управлялись либо людьми (Arm), либо вырезанными мозгами людей (Core). Самолеты, лодки, ядрёны бомбы и прочие ундервафли (всего около 150 юнитов). Считается первой полноценной 3D RTS и для 97 года выглядела просто фантастически.
- **Казаки** — а это уже клон клона, расовые укры из GSC (они же известны массам как создатели [Сталкера](#)) сделали клон AoE с блэкджеками и шлюхами и без тормозов. Не так давно была выпущена 3 часть. Лютый [win!](#)
- **American Conquest** — клон клона клона, на движок Казаков были натянуты скины англичан-французов-испанцев-индейцев(тысячи их!). Посвящена эпохе завоевания [Америки](#).
- **Entente (Антанта)** — клон клона клона от Буки. Движок написан с нуля, но управление и философия



ККnD 2.



Казаки, Бородино  
Звучал булат, картечь визжала,  
Рука бойцов колоть устала,  
И ядрам пролетать мешала  
Гора кровавых тел.



под чистую слизана с Козаков, посвящена [Первой мировой](#). Казалось бы, что можно еще выжать с темы Казаков? Обилие крейсеров, танчиков и самолетиков, а также возможность применения химического оружия заставят козако-дрочера фапать неистово. Был бы лютый [win](#), если бы не адовое количество багов, порой не позволяющее не то что играть, а даже запустить игру.

- **Tzar: The Burden of the Crown** — тоже клон AoE, в русской локализации — «Огнём и Мечом». Сделан братьями болгарами. Отличается очень красивой для 2D-стратегии картинкой, огромным выбором самых разных юнитов, неплохим балансом, хитрожопым AI, кучей всяких мелких, но приятных фиш. Особо доставляет «локализация» кампании, являющая собой наполненную морем лулзов историю о брутальном наёмнике, которому пришлось срочно спасти мир от внезапного зла (в оригинале там какая-то тоска про наследного принца и всё такое).
- **War Wind** — Весьма [кислотный](#) клон Варкрафта, запомнился четырьмя расами пришельцев (которые были внешне совершенно разными и при этом имели почти ничем не отличающиеся по сути юниты и здания) и миссиями, часто напоминающими головоломки. Есть продолжение, где на планету из первой части внезапно набегают людишки.
- **Submarine Titans** — старкрафтообразный AoE клон, переместившийся под воду (субмарины могут плавать на разных глубинах, да). Баланс сильно смещен в сторону обороны, число вундервафлей зашкаливает. В отличие от Близзардовских стратегий, в ST ресурсы потребляются по мере строительства, из-за чего толпа для очередного [раша](#) готовится очень быстро, тем временем противник так же быстро создает рашенепробиваемую защиту. Отличается красивой графикой, первоклассной озвучкой и винрарным переводом (оригинальные реплики поражают своим занудством). По мнению [Номада](#) — УГ, так как «не Старкрафт». При наличии живого противника (ИИ — действительно УГ) может очень неслабо доставлять. Также сделана украинцами.
- **War Inc.** — C&C-клон, в котором можно двигать войска на стратегической карте, проводить исследования, проектировать юниты и даже [играть на бирже](#). Как при этом разработчики умудрились превратить игру в УГ — науке неизвестно.
- **Dominion: Storm Over Gift 3** — стандартный C&C-клон про войну четырех одинаковых рас в далеком будущем. Знаменит только тем, что в результате его фейла фирма Ion Storm вообще и Джон Ромеро в частности в первый (но далеко не в последний) раз соснули хуйца в прямом эфире. Алсо, на неё написана [самая эпичная за всю историю AG рецензия](#).
- **Empire Earth** — ещё один клон клона, но с большими амбициями. В идеале должен быть тот же самый Age of Empires, но с возможностью развиться до эпохи нанотехнологий (нет, Путин к игре отношения не имеет), где можно строить всяких роботов и прочие футуристичные свистелки и перделки. Имеются четыре кампании, в том числе доставляющая кампания про Россию, сюжет которой переплывает по абсурдности [Red Alert 3](#).
- **WarZone 2100** — 3D. была на PSX и на PC. Весьма доставляющая стратегия. Особенностью является то, что можно управлять юнитом от третьего лица и собирать юнитов собственноручно. Кстати, игра стала опенсорс и перенесена на остальные платформы: линупс и макос. Обновляется умельцами до сих пор.
- **Machines** — ещё один трехмерный, довольно симпатичный для своего времени клон. Игра повествует о военной роботоподобной технике. пережившей своих создателей и продолжающей их великое дело взаимного уничтожения. Также давала возможность управлять отдельным юнитом и даже заходить в некоторые из собственноручно построенных зданий. Добротная игра.
- **7-th Legion** — C&C-клон с довольно приятной яркой графикой и динозаврами. Некоторые юниты были скопипижжены с W40k (например Эльдарский Глайдер и Имперский Рино). Также присутствовали некие аналоги заклинаний, которые могли кастовать как вы так и ваш противник. Сюжет был посвящён войне между Избранными (коренным населением, которое засрало родную планетку и улетело в космос) и 7-ым Легионом (коренным населением, которое засрало родную планетку и осталось засирать дальше). Однако игрушка круто обсирается из-за ужасно кривого управления и странной системы «сбора» ресурсов.
- **Dark Planet: Battle for Natrolis** — винрарный клон Старкрафта, который, к сожалению, немногие помнят. Доставлял красивой трёхмерной графикой (Warcraft 3 вышел чуть позже) и интерактивностью (местная фауна росла, нападала друг на друга и на воюющие стороны). Рас было три: Колонисты (читай: Терраны) со своими технологиями, роботами и т. п. ; Дрейлы (читай: Зерги) использовали только биотехнологии (их здания тоже были живыми организмами) и Сорины (читай: Внезапно, эльфы) которые юзали магию. Увы, игру погубили высокий порог вхождения, серьёзные проблемы с балансом, а также абсолютная непроходимость некоторых миссий, вроде 10 миссии за Дрейлов.
- **Geopolitical Simulator** — симулятор управления государством XXI века. Неплохая задумка и детальная проработка мирной политики напрочь убиваются забагованностью и кошмарным управлением армией. Во второй части многое пофиксили (да и графику улучшили), но всё равно проект далёк от идеала. К четвёртой части наконец добавили возможность играть за оппозицию и устраивать свои цветные революции. Игра не сникала большой популярности, ибо, во-первых, смотреть на зашкаливающее количество багов, тормозов и вылетов понравится только последним мазохистам, а во-вторых, лишь ограниченному числу людей по нраву сводить бюджет по копейкам, высчитывать ставку рефинансирования и по полгода уговаривать парламент принять закон о понижении подоходного налога на одну сотую процента. Но для многих данная концепция очень даже занимательна.
- **Supreme Ruler** — слегка упрощенный аналог геополитического симулятора, только поменьше багов и с уклоном на войну.
- **SuperPower** — снова аналог геополитического симулятора, доставит взаимно обмениваться атомными бомбами под драматичную музыку и клеить собственные танчики. Рекомендуются

начинать со второй части серии.

- **Europa Universalis, Hearts of iron, Victoria, Crusader Kings** - очень похожие на первые Total war'ы игры от Paradox. Кроме схожести на ТБС, отличаются отсутствием тактической фазы. В целом - такая серия Geopolitical Simulator про разные эпохи. Также выделяются охуевшей ценовой политикой компании - полная Europa Universalis 4 стоит дороже Ведьмака 3 на момент выхода.

## Поджанры

- **Action-RTS** (они же: First Person Strategy) — экзотический гибрид, сейчас почти вымерший. Представляет собой попытку воплощения мечты многих **задротов**: дать возможность лично порулить танком «Мамонт» на поле боя. Характерные представители — Herzog Zwei, Uprising, Iron Grip: Warlord, Parkan Iron Strategy, Hostile Waters, Urban Assault, **Battlezone**, Maelstrom, Earth, с натяжкой Sacrifice и Savage, а также наземные бои в Космических Рейнджерах 2. Была возможность вселения в юнита и в **Dungeon Keeper**, можно упомянуть достаточно молодые Toy Soldiers и серию Battlestations (**Midway** и **Pacific**). В последнее время игровой рынок умудрился выродить Nuclear Dawn и Natural Selection 2, что очень сильно намекает на дальнейшее перемещение подобных игр в онлайн. Что касается непосредственно «Мамонт-танка», добро пожаловать в **C&C Renegade**. А вернее — в **Renegade X**, бесплатно воссозданную фанатами на движке Unreal взамен оригинала, вышедшего в начале нулевых и безбожно устаревшего. Помимо возможности рулить «Мамонтом» и сносить им войска и здания противника, прилагается возможность бежать позади «Мамонта» **инженером** и чинить его, возможность быть перееханным «Мамонтом» пехотинцем братства NOD, возможность сжечь «Мамонт» из **огнемётного танка** и даже возможность быть раздавленным «Мамонтом», **проходя мимо** завода в момент его схода со штапелей. Тысячи их!
- **Real-time tactics** — основное отличие от классических RTS в том, что нельзя строить здания. Обычно, юнитов доставляют на поле боя. Цимес в том, что базы нет, поэтому обороняться/наступать обычно нужно на какие-нибудь точки, причём юнитами (хотя иногда дают строить турельки). Примеры — **Sudden Strike** и **Warhammer: Dark Omen**, Ground Control, Zed, Warhammer 40000: Dawn of War 2, World in Conflict, Myth 1-2, большинство игр на «GEM Engine» (включая разные части «В тылу врага»), Противостояние, Praetorians, Ground Control 2: Operation Exodus, серия «Блицкриг», винрарная Warfare от GFI. Последнее время стратегии именно этого поджанра не теряют популярности и выходят чаще.
- **RTS с непрямым управлением** — специфическая малораспространенная RTS, нередко также скрещенная с экономическим симулятором, где нельзя обвести юнитов рамкой и послать на врага. Игрок ставит перед юнитами задачи (расставляет на посты, указывает цели), которые те пытаются решать самостоятельно в меру своего ума, иногда может ещё помочь магией. У этого жанра есть интересная особенность: таких игр выпускают очень мало, но почему-то все они оказываются **вином**. Также сюда можно отнести ещё более редкие God Sim, «симуляторы б-га», отличающиеся оригинальным управлением, задумками и глобальностью. Примеры — Deadlock, Majesty, Dungeon Keeper, Evil Genius, Black & White, Leviathan: Tone Rebellion, **Dwarf Fortress**, Tropicco, Startopia, A Game Of Dwarves. Также частично можно отнести игры серий Stronghold и прочие городостроительства — Pharaoh, Caesar, Zeus, Emperor: Rise of the Middle Kingdom, Settlers (частично потому, что управлять напрямую можно только солдатами, всем остальным — нет). Также сюда можно отнести World War II (В русской локализации она называется Вторая Мировая: Военная игра).
- **Космические RTS** — сравнительно молодой жанр, появившийся с выходом **Homeworld**. В принципе, та же RTS, но действие происходит в космосе, и, если игра **праведна**, в полном 3D. Благодаря **некоторым особенностям космоса** обычно отличаются симпатичной графикой. Представители: Homeworld, Hegemonia: Legions of Iron, O.R.B., Sins Of Solar Empire, Mission: Humanity. Ну и космические баталии в Star Wars: Empire at War.
- **RPG-RTS**, она же **role-playing strategy** или **RPS** — смесь RTS и **дьяблы**. Отличается тем, что кроме юнитов у игрока есть герой (или несколько их), который набирает экспу в бою, прокачивает спецумения и статсы, может носить и применять артефакты. Вначале слаб, но прокачавшись стоит один целой армии. Моду ввёл сериал Warlords: Battlecry. Можно припомнить также Tzar: The Burden Of The Crown, дававшую возможность прокачивать абсолютно любой юнит и даже вручать солдатам артефакты. Или Rival Realms с прокачкой любого юнита, выступивший своего рода Варкрафтом под номером два с половиной. Более свежий пример — SpellForce или Warhammer 40000: Dawn of War 2, где от RTS осталось совсем мелочь, а шмот валится чуть ли не как в дьябле. Ну, и конечно же Warcraft III, куда ж без него.
- **Другие выкрутасы, тысячи их** — к RTS при большом желании можно отнести всяческие экономические стратегии (Theme Hospital, Theme Park, **Tycoon** и т. д.); глобальные исторические игры от Paradox (Europa Universalis, Hearts of Iron) и чуть менее исторические от Creative Assembly (**Total War**); а также непонятные консольные творения вроде Halo Wars.



Тоже RTS

### Achron Gameplay Trailer

Стратегия с путешествиями во времени? Да пожалуйста!

# Король умер? Да здравствует король!

RTS на протяжении почти пятнадцати лет властвовали над умами игроков. FPS считались спинно-мозговым сетевым развлечением, RTS же, хоть и требовали лихорадочных закликиваний, все-таки подключали мозг, заставляли думать, планировать, предугадывать. Мастер-класс, который демонстрируют на чемпионатах по CS по своей изобретательности не дотягивает до интриг сражений даже средних игроков в старенький Starcraft.

Но схема универсальной, идеальной по продажам игры уже изобретена: зрелищные ролики, в которых нужно вовремя жать на подсвечиваемые кнопки. Квесты, совсем далекие от стандарта, либо погибли, либо превратились в «интерактивное кино» вроде Fahrenheit или Heavy Rain. Схема роднит жанры: если в FPS вы дадите возможность выбирать цвета концовок в диалогах и позволите герою иногда делать выбор между здоровьем и точностью, то — сюрприз-сюрприз — получите типичную современную «RPG», а если повесите замок на очередную дверь — то Adventure.

RTS плохо вписываются в схему, из-за чего произошёл «кризис жанра»: продолжения известных RTS-серий и новые хорошие проекты стали мало кому интересны. Нет они всё ещё выходят (C&C3, Supreme Commander, R.U.S.E., второй StarCraft), но весьма редко, и происходит это по двум основным причинам:

1. RTS, как жанр, ни разу не соответствует вышеописанной концепции YOBA игр, чем сильно ограничивает размер ЦА.
2. Вследствие чего ограниченное число RTS-задротов не способно обеспечить окупаемость десятка тайтлов в год, а массам они совершенно не интересны. Отсюда же вытекают и малые темпы развития, а потому жанр en masse мутирует идея навстречу покупателям, плодя гибридов и перетекая в тактику (Warhammer 40K: Dawn of War 2, Company of Heroes).

В то же время существуют ещё более илитные любители не-realtime стратегий считают RTS, особенно C&C и Warcraft-подобные, самыми детскими и тупыми стратегиями, причём частью оправданно. Это может звучать абсурдно, но реалтаймовость заставляет просчитывать стратегию до игры, а не адекватно реагировать во время — реагировать необходимо быстро, а раз быстро, то значит и шаблонно (сравни с шахматами, в которых мастера играют «по памяти»). В результате вся стратегичность сводится к правильному выбору порядка постройки юнитов, а дальше идёт соревнование по количеству мышечных кликов (несколько теряет актуальность с изобретением активной паузы в RTS). Настоящий же полководец просто не в состоянии отвечать лично за поведение всех рядовых бойцов на поле боя. В этом ключе скатывание RTS в тактику выглядит вполне разумно. Возможно, кто-нибудь когда-нибудь сможет вклеить в стратегию хороший, годный ИИ у юнитов и эффективный, проработанный интерфейс, что в целом избавит жанр стратегий от одолевающего обе его ветви микроменеджмента и вернёт ему сочетание динамики и масштаба.



## 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



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us

AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS  
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest  
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc  
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP  
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO  
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before  
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (ЛЮП) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS  
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4  
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe  
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P  
Panty and Stocking with Garterbelt

w:Стратегия в реальном времени en.w:Real-time strategy