

# AG.ru/«Ви нам песали» как светлое будущее россиянского игрожура — Urbanculture

[обратно к статье «AG.ru»](#)

«Ви нам песали» как светлое будущее россиянского игрожура · [АГФЦ](#) · [Памятные события](#) · [Развитие проекта](#) · [УГ.ру](#) и...

Впрочем, даже на таком ресурсе как УГ.ру есть весьма доставляющий раздел «Ви нам песали», состоящий чуть более чем полностью из писем школьников, малолетних долбоёбов и иже с ними. Суть такова: малолетние долбоёбы в надежде попасть в штат АГ.ру и получить в свои потные ручонки заветный банхаммер отсылают свои [говнорецензии](#) лично [Погромщику корованов](#), а он, дабы словить лулз, выставляет их на всеобщее обозрение, впрочем, соблюдая полную анонимность и орфографию аффтора. Установить, реальный ли это высер, фэйк от Анонимуса или это и вовсе сами агушники так прикальваются, не удаётся, но копипастам из этого раздела форума могут позавидовать даже сами [корованы](#). Наслаждайтесь:

*Показать быдловисеры от школоты:*

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

Блин я даже немного разочарован ! Я уже целый обзор вам накачал ... а вы 0 внимания нахорошо ... хотя возможно тот обзор был не очень ... сам когда я его почитал немного удивился (Vs nfr;t rfr d cbat <thjlv b ysrfvcz gj ntyzv b nfr;t rfr d Ещьи Кфшвук ) особенно и вот сейчас хотелбы поправить своё (глупое) положение ...

Я тут чтоб грехи замаять написал новый обзор по не токой уж новой игре Silent Hill 2 Итак : "иногда они возвразаются !" Да именно эти слова хчется сказать при виде ПК версии лучшего приставочного ужастика, и действительно когда вышел перввый Сайлет ИЛ он произвёл настоящий фурор в приставочно мире ... отличнай мистический сюжет ... отличнный дезин уровней и самое главное АТОИМЕСФИР а ночного ужаса !!!

в красче о сюжете первой части :

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

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

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

итак это была первая часть ...таперь САЙЛЕНТ ХИЛЛ "

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

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

надо отметить что первая часть не была портирована на ПК а вот вторую портировали !!!  
чёрт ! времени нету опять ! вы уж извините но я вам потом дошлю остаток стати !

ждите продолжения ....как говорил знаменитый железный человек с красными глазами :  
I'll be back

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

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

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

АГ РУЛИЗ ФОРЕВАР

*Унекальный гейм-дизигнер:*

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

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

Там будет:

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

- 7) Карта реальной школы.
- 8) При больших повреждениях вы не можете встать с пола (вам могут помочь члены вашей группы, к примеру, отнести вас в медпункт).

• 9) Команда убегающих может делать подкаты таким образом можно повредить врагов.

• 10) В каждого игрока своя сила выносливость и быстрота которые можно улучшать, бегая по школе поднимать тяжелые предметы.

• 11) Большой выбор уклонении от шара на пример можно приседать или подпрыгивать включать матрицу (но сначала нужно её заработать). Для игроков с большой макс. Скоростью можно убежать от шара по скорости (если достичь больших результатов ваша скорость и скорость шара будет одинаковая).

• 12) Если найти ключи от классов можно туда заходить выбивать окна и заходить в школу разными ходами (их насчитывается 4 обычных и примерно до 20 скрытых).

• 13) Если команда убегающих спряталась в классе команда вони может выбить дверь, стреляя по замке или по самой двери.

• 14) Есть разные ловушки, которые сбивают врага (доктор не поможет).

• 15) Можно залазить на крышу и спускаться с канатом.

• 16) Выбор разных видов сложности: Легкий (готовы отдать жизнь за тебя), Нормальный (дадут почти все что попросишь (ключ и т.д.)), Сложный (полные западлисты сами замкнутся, а вас и пустить не схотят).

• 17) Чем дальше проходить, тем больше людей находятся в школе примером ученики или учителя, которые могут вас побить или поставить подножку даже завести к директору.

• 18) Реальные звуки (падения битого стекла и т.д.).

• 19) Можно прятаться в тени (от ботов)

- 20) Скрытая комната и супер оружия в ней.

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

Пруфлинк: <http://forums.ag.ru/?board=vinam&action=display&s=0&num=1133096106>  
*Операция Flashpoint глазами школьника:*

Операция Flashpoint.

Игрушка хорошая, красивая и очень масштабная. В основном поражают пейзажи, да и сюжет тоже очень оригинальный. Насколько помню стрелялок с темой «холодной войны» не было. Что касается содержания игры, то могу сказать со всей уверенностью, что все сделано классно. Вы можете кататься на любых видах военной техники, включая самолеты, вертолеты и десантные лодки, я уже не говорю о множестве танков, БТР и БМП. Также можно пострелять из всего, что есть в оружейных арсеналах России и США. Во Flashpoint существуют несколько видов игры - это кампания, сетевая игра, редактор и одиночные миссии. Разложим это все по полочкам: Кампанию проходить не очень интересно, там больше разговоров, чем дела, поэтому хорошо пострелять не удастся, да и на боевой технике особенно не разъездишься. Так, что кампанию я советую не трогать. Одиночные миссии выполнены в духе спец операций. Например, вам и двум членам вашей группы надо убрать злого русского генерала и так далее и тому подобное. Конечно, тем кому эти дела по душе такой стиль игры и нужен. Но хочу предостеречь хотя вам и дается бесшумное оружие, бесшумно вам работать не удастся. Редактор. Мой любимый вид игры, т.к. я любитель масштабных компьютерных сражений «лоб в лоб». Здесь себя будут чувствовать «в своей тарелке» любители 3D-шутеров, танковых, авиационных и гоночных симуляторов. Тут можно играть танковые сражения с применением авиации и мотопехоты. В общем можно устроить вторую курскую дугу, битву под Москвой, и взятие Берлина но уже для пендосов(в кампании нельзя играть за Россию). Должен затронуть тему вооружения и техники. В игре лучше использовать старый добрый АК-74 т.к. он может стрелять длинной очередью, фиксированной очередью по 3 выстрела ( не соответствует действительности) и одиночными выстрелами. Идеальный вариант это АК с подствольником. Что касается пулеметов то я предложу М-60. Это оружие несколько уступает по мощности ПК, поэтому у него меньше подскок да и прицел поудобней. Из снайперских винтовок я несомненно выбираю СВД. Из гранатометов предлагаю вам РПГ- надежное и пробивное оружие. Теперь о технике. Самый лучший танк по игре - это Т-80 затем идет М1 «Абрамс» и соответственно Т-72 и М60( не путать с пулеметом). На авиационной технике лучше не летать, перед этим основательно не подготовившись. Желаю удачи.

Пруфлинк: <http://forums.ag.ru/?board=vinam&action=display&s=0&num=1023975266>  
*Задрот, умеющий играть во все игры:*

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

Послушайте мои рецензии

Они будут слегка короткие но ведь краткость сестра таланта

1) Fahrenheit

Fahrenheit

Что можно сказать об игре, которая в один миг кажется, тебе игрой в другой фильм, в третий и вовсе жизнью, но не твоей, а жизнью точно такого же, как ты человека только живущего где то там далеко.

ИГРА ИЛИ ФИЛЬМ

По экрану мелькнула надпись Fahrenheit, и мы тут же оказываемся в туалете небольшой забегаловки с виду ничего такого обычная картина, если бы не человек по имени Лукас Кейн сидящий в туалете с ножом, который он держит окровавленными руками, а дальше все происходит довольно быстро буквально через минуту Лукас 3 раза ударяет ножом беднягу и вот здесь то и начинается игровой процесс. Честно говоря я был не готов к игре так как я уже всю ел попкорн сидя на уютном кресле и представлял что будет дальше .

Нелинейная линейность

Я отодвинул попкорн и сел играть.

Разработчики обещали нелинейный сюжет, но сделали только его видимость.

Чтобы ты не сделал все равно тебя выследят и попытаются засадить.

Кстати на м придется играть и за детективов расследующих это дело, а точнее. За Карлу Валенти и Тайлера Майлза. Геймплей игры это особое слово. Я не побоюсь назвать его революционным. Запомните правило, что будущее игр будет подчинено одному закону - усилия приложенные игроком - усилиям игрового персонажа. Т.е., простыми словами, сколько сил вы вложите, столько и получите. Не знаю, как достигли разработчики игры такого эффекта, но первый раз в жизни, я почувствовал, что нахожусь не с этой стороны монитора, а другой, что не я управляю главным героем, а я сам главный герой! Каждое мое движение - это движения персонажа. Я двигаю мышкой, персонаж рукой, я хочу вложить силу в движение - бешено стучу по клавишам по клавишам влево - вправо на курсоре, и чем быстрее, тем больше сил приложит герой. А чего стоят экшен-вставки: погони, бегства, где перед глазами два кружочка, высвечивающие сектора, а на экране беспредел! Динамика бешенная, любое нажатие влечет за собой движение героя, успеете нажать комбинацию, ваш герой успеет увернуться проскочить, нет, значит и он не успеет, и вероятнее всего погибнет. Я не могу вам это объяснить, тот, кто не играл, тот не поймет. Первый раз, за свою игрожурскую деятельность я понял, что не могу передать то ощущение, что возникло, когда играл. Могу лишь попытаться. Я был не здесь, а там, это главное. Чего стоит сцена, когда Лукас спасается от галлюцинаций в офисе, чего стоит арест Лукаса, бег по автостраде, среди несущихся на встречу машин. Отдельного разговора стоит момент, когда вцепившись в полозья летящего вертолета, Кейн висит на огромной высоте, на ветру. Я не могу это описать, это надо чувствовать, и лишь за одну секунду ощущения, можно отдать многое. Кажется, что в подобные моменты ты совершенно, не воспринимаешь происходящие события на экране, но это не так, все откладывается где-то на подсознание, оставляя у вас ощущение реальности происходящего. Такого еще нигде не было, такое надо пережить всем!

В игре показана обычная жизнь героев. Это не просто набор сюжетных сцен. Вы будете жить их жизнями, просыпаться, отдыхать, беседовать с сотрудниками, соседями, умываться, отдыхать. Попробуйте себя в этой роли, и я уверен, вам понравится

ШЕДЕВР

Одним словом лучшая игра 2005 года

11из10

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

Само собой, собрать все копипасты не представляется возможным, ибо [тысячи их](#). Остальные рецензии можно [почитать здесь](#).