

# Компьютерный клуб — Lurkmore

## К вашему сведению!

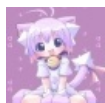


В этой статье мы описываем само явление компьютерных клубов в этой стране, а не составляем списки посещений оных олдфагами и задротами. Ваше мнение о состоянии сабжей в каждом районе родных Мухосрансков здесь **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием чего-нибудь подобного будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!



## 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!



## НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить **ещё больше?**

**Компьютерный клуб** (**быдл. игровуха, олд. игротека, школ. играша, школ. компы**) — особый тип массово-увеселительных заведений эпохи конца **девяностых**-начала **нулевых**, весьма популярных, надо сказать, в среде **технически продвинутой молодежи**. По замыслу, должны являть собой тихое и спокойное место, где продвинутая элита местной молодежи может вальяжно и неспешно отдохнуть среди себе подобных посредством задрачивания в компьютерные игры по сетке, чем и являлись в совсем уж олдфажные времена. Но технический прогресс не стоит на месте, и к окончанию 90-х комп, на котором **Кудвака** и **Халва** не тормозят, стал стоять относительно подъемные деньги, **и все заверте...**



Сферический в вакууме

Сферический в вакууме

## Как оно начиналось

Во времена позднего СССР в домах пионеров, дворцах творчества юных и прочих **партиейгодных** заведениях для подготовки **политически зрелой** молодежи стали появляться кружки и секции для выявления будущих программистов, операторов и техников ЭВМ. В кружках десятков-другой человек собирался вокруг пары-тройки микрокомпьютеров — обычно, списанных из какого-то **почтового ящика советских выкидышей** (ЭВМ типа «Комплект учебной вычислительной техники», например. **ZX Spectrum**, «двушка» желтой сборки или такая же «**Ямаха**» воспринимались после них как чудо), осваивали Бейсик или **Паскаль**, пытались что-то **собрать по схемам** из культового журнала «Радио».



Парадный вход

Парадный вход

Само же слово «**компьютер**» стало официальным значительно позже, а появившиеся впоследствии на самом излете совка **клоны IBM PC/XT** назывались ПЭВМ, то есть персональными ЭВМ. ИЧСХ, на подобных кружках интерес к компьютерным играм считался далеко не труЪ и смотрели на **подобных любителей соответственно**. Со смертью СССР и последовавшей смертью советской системы образования и воспитания кружки умерли или коммерциализировались в зубонный скрежет **одминов** этой страны под названием «компьютерные курсы».

В 90-е в крупных городах в наиболее успешных школах стали появляться компьютерные классы из комплектующих, начиная с 286 по 486, на которых молодые дарования пытались овладеть **DOS** и Norton Commander. Компьютеры были настолько разнообразными, что даже в одном классе можно было найти такой зоопарк из техники, что о создании какой-либо сети не могло идти и речи. Что делали на таких машинах? Запускали QBASIC.EXE и... **10 PRINT «HELLO WORLD!»**. Любые попытки сделать что-то сверх установленного программой (например,



Оборудование олдфажного КК

запустить Wordpad или, б-же упаси, Сапера) жестко модерировались IRL путем занесения двоек в журнал. Само собой, подобное компьютерное образование активно внушало жуткое отвращение к компьютерам как к инструменту для творчества. [Epic fail](#).

Людей, продвинувшихся чуть дальше, чем «как включать компьютер», было мало, и обычно они быстро оказывались знакомы друг с другом. С начала 90-х увлечённые стали собираться на квартирах, устраивая нечто вроде забугорных [LAN Party](#): притаскивали свои компы, геймовались в хиты тех лет, организовывали вечеринки-соревнования, после которых некоторых участников приходилось домой уносить.

Глядя на интерес населения к изничтожению кучек пикселей в школах, кружках и квартирных посиделках, ушлые люди увидели возможность для [PROFIT](#)'а! В первой половине 90-х стали появляться и множиться, собственно, сабжевые заведения — личинки компьютерных клубов нового типа. С самого начала они делились на две категории.

- Первую составляли клубы, основанные завсегдадатаями квартирных посиделок. В качестве целевой аудитории ими виделось такое же [небыдло](#). Большинство таких клубов прогорело в [1998-м году](#), выжившие переквалифицировались в интернет-кафе современного типа и стали ориентироваться на [илиту](#).
- Другую категорию основали более практичные люди, трезво определившие, что [небыдла](#) мало и они поголовно [жлобы](#). Ставка была сделана на массы, и начали появляться *обычные компьютерные клубы* в привычном виде с конца 1997-го года, о которых и пойдёт речь далее.

Сейчас «обычные» клубы в больших городах исчезают за ненадобностью. Кредиты позволили иметь компьютер дома практически всем желающим, а домашние сети и широкополосный интернет позволили делать всё то же самое, что и в клубе, не выходя из дома. А вообще, доходность бизнеса слишком упала после того, как за клубы основательно взялись [копирасты](#), налоговая, [правоохранительные органы](#) и [Роскомнадзор](#).

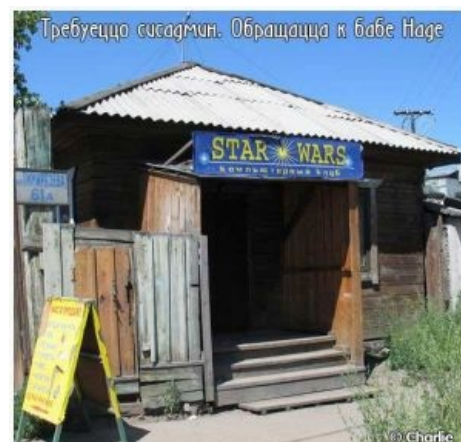
## Как оно выглядит

Здесь и далее речь пойдет об «обычных» компьютерных клубах.

- Тип локации — подвал (чердак бывшего гастронома, технический этаж новостройки, помещение бывшего детсада/школы и т. п.) в спальном районе без явных следов ремонта. Сейчас, как правило, чуть более приличное место а-ля офис, с новыми, но столь же «немошными» компами.
- Составленные плотными рядами дешевые маленькие столы из облезлого ДСП с перегородками по краям, кое-как выдерживающие старый ЭЛТ-монитор и запыленный корпус. Иногда столы могли мило прогибаться, если сверху положить руку.
- На столах — ряды компьютеров, собранных в соседнем подвале из китайской комплектухи, с запыленными и выгоревшими от 24-часовой эксплуатации мониторами, капитально раздроченными клавиатурами и выпотрошенными останками мышей. Клубы, где хозяин заставлял админа чистить и, тем более, менять засранные клавиатуры с мышкой, были илитными заведениями с существенно более высокой ценой часа.
- Как вариант, компьютерный класс в школе. Либо обыкновенный класс, сдававшийся под сабж.
- Джентльменский набор ПО составляли [Windows 98](#) и программка для удаленного блока и ребута машины по истечении времени, срабатывающая иногда ВНЕЗАПНО, а иногда поверх игры выводящая надпись в духе: «Вам осталось играть 5 минут, но вы можете оплатить ещё...». С популяризацией интернета стали ставить еще и [Word](#) с [Excel](#)-ем.
- В основной набор игр входили [Халфа](#), [Контра](#), [Квака](#), [Варик](#), [Старик](#), [Дьябла](#), [Анрил](#) и [ГТА](#). Редко забредающие тни могли погамать в каких-нибудь [Симсов](#) или «Как достать соседа». Позже ассортимент дополнили [Вовик](#), [Линейка](#) и прочие представители гордого жанра [ММО](#). Игры, конечно же, пиратские, но владельцы клубов [отстегивали участковому](#), и претензий к ним года так до 2003 не было. Также отстегивали пожарным и СЭС (плотность техники превышала все санитарные и противопожарные нормы), с налоговой же отношения складывались куда интереснее. Немало клубов по бумагам были оформлены как клубы патриотического воспитания молодежи для ухода от налогов. На тот факт, что воспитание патриотизма проходило в обстановке [экстерминации](#) русских солдат в какой-нибудь «Дельта Форс» всем было... ну, ты понел.



Компьютерный клуб в сферическом вакууме



Клуб в Замкадье



Это клуб в Марокко

- Несколько позднее появился сносный интернет, не требующий ебли с модемом и провайдером, а также принтер, иногда сканер.
  - В интернете школота качала рефераты и тут же печатала их за дополнительную плату.
  - Как известно, [интернет придумали, чтобы качать порнуху](#), впрочем, первые несколько лет к прону в клубах относились неодобрительно и даже боролись, ибо трафик, а в совсем доисторическую эпоху еще и потому, что на пронсайтах любили [соединять посетителя с экзотическими островами через модем](#), что заставляло хозяев срать кирпичами от счетов за телефон. Хотя стоит отметить тот факт, что позднее таки догадались этот самый прон заблаговременно [скачать](#) и бережно уложить в отдельную папку, чтобы похотливые клиенты могли перекачать ее на свои болванки за символическую цену.
- Время от времени хозяин клуба сдавал все заведение для тренировок кланов (которые киберспортсмены), тренингов офисного планктона и прочих компьютерных курсов. В это время клуб практически всегда был закрыт для обычных посетителей, которые частенько бывали выпизжены на мороз.
- Предприимчивый одмин, с радостью продававший оперативку, менявший видеокарты, копировавший диски, записывавший или продававший пиратские игры.
- Во многих клубах имелся мутный завсегдатай, который хоть и не играл, зато барыжил травкой, легкими наркотиками или агитировал [крепкого вида парней](#) в местную ОПГ.
- До первого погрома озверевшей гопней существовало подобие бара с пивом, энергетиками, [бомжпакетами](#), орешками и сникерсами. После одного погрома пиво и, зачастую, энергетика из бара моментально исчезали [КЕМ](#), если, конечно, от убытков учиненного дебоша не исчезал [КЕМ](#) сам клуб.
- А вот чего отродясь не было, так это туалетов, благодаря чему расположение компьютерного клуба вычислялось еще на подходе по характерным запаху и культурным отложениям. А если и были, то большинство поциентов игровухи более одного раза туда не заходило, так как всего несколько секунд нахождения в таком месте вызвали [ощутимые рвотные позывы](#). Встречались комнаты для курения, стены и пол которых были покрыты слоем естественных органических субстанций.

Такой клуб существовал, как правило, года 1,5-2, так как после этого срока компьютеры ушатывались до состояния [однородной субстанции](#), чему немало способствовали оборотистые админы, под шумок продававшие оперативку и прочее. [Хозяин заведения](#), подсчитав выручку, горько плакал и прикрывал лавочку. Впрочем, если хозяин не дурак, то он и на закрытии получал профит: страховал компы, а через недельку-другую проявлял актерское мастерство в жанре трагедии перед ментами, принимающими у него заявление о краже. Помещение же продавали, выгребали говно и отмывали фурацилином, а негодующие задроты переезжали в очередной притон, который через 1,5 года ждало то же самое. Однако, по свидетельствам очевидцев, некоторые клубы проработали в одном месте больше, чем возраст большинства [посетителей уютенького](#), а в некоторых городах работают и сейчас, с регулярным обновлением оборудования.



Типичный компьютерный клуб тех лет

Кроме описанных заведений были компьютерные клубы «на дому», особенностью которых были тесные помещения, пеньки, коробки и табуретки с кухни вместо стульев и невыносимая духота и вонь. Алсо, тут было очень дешево, и завсегдатаями были быдло, школота и гопники. Обычно на игровое помещение отводилась одна комната или коридор, где из-за скопления [человеческих туш](#) невозможно было пробраться хозяину и открыть дверь новым клиентам. Хозяин экономил на всем: кроме уже перечисленного часто не было даже нормальных столов, а использовались те же коробки, ящики или комп просто стоял на полу, свет был выключен, чтобы сэкономить на лампочках. Были случаи, когда это же быдло в потемках начинало пиздить все и всех без разбору [просто так](#), поэтому такие заведения ушли в прошлое. Впрочем, некоторые из них сохранились, трансформировавшись в своего рода [VIP-клубы](#) по предварительной записи и со строгим фейс-контролем.

## Кому оно было надо

### Личинки человека

Вообще говоря, школота была бичом и одновременно основной статьёй доходов компьютерных клубов, она буквально жила в компьютерном клубе. Естественно, сами по себе посетители компьютерных клубов не являлись интеллектуальной элитой человечества, но школота выделялась среди них, как ленточный червь в куче говна. В компьютерных клубах школие проявляло себя во всей полноте своих черт, упомянутых в [релевантной статье](#). Школота громко орала, плакала, дралась, устраивала еблю мозга всем присутствующим, ломала клавиатуры, мыши и наушники, а порой даже срала и ссала, сидя за компом. Однако, в некоторых ситуациях даже данные субъекты были способны генерировать много лулзов.



А этот контингент проходит

очередную быдлоигру.



Запущенный случай.

- В наиболее популярных и VIP-клубах однин иногда требовал предъявить дневник на предмет выяснения количества уроков для проверки отсутствия прогула. В качестве аргумента для досмотра говорилось, что менты, видя прогуливающее школие, устраивают хозяину анальные кары.
- Случались эпические походы учителей и даже директоров местных школ в попытках вытащить активно отбивающийся контингент из клуба и с требованиями не пускать школоту в урочное время. Злобные админы при этом смеялись и выгоняли учителей обратно [на мороз](#).
- Зрелище «мамы, папы, бабушки, дедушки вытаскивают из-за компа орущую и упирающуюся школоту» подобно картине «Последний день Помпеи» навеки останется в памяти у любого находившегося в клубе: так же грутально и душераздирающе. Бывало и ещё более грутальное зрелище — бабка, избивающая внука палкой. Доставляли сцены с панически орущими мамашами, утверждавшими, что из-за этих ваших компьютеров сынок ежедневно ебёт ей моск на предмет продать квартиру и купить компьютер, а иначе он хуй будет ходить в школу. Подобные сцены всегда кончались обвинением одминов в [бойлаверстве](#) с привлечением ментов. Менты же, [тщательно во всем разобравшись](#), выгоняли всех в ночь и холод, у кого не было оплачено до утра.
- И наоборот: бывали случаи походов мамеров и паперов к админам на тему разрешения ночной игры для несовершеннолетнего спиногрыза, ибо так дешевле и можно избавиться от постоянно ноющего чада на ночь, и не заморачиваться, услышит/не услышит.
- Частенько школота играла на спиженные у родителей или одноклассников деньги, за что получала сочных пиздюлей прямо в клубе.
- В каждом таком клубе имелась и категория школьников весьма [запаршивевшего](#) вида, которые торчали там весь день вместо уроков. Так как денег на всё время у них [не хватало](#), они стреляли мелочь «на полчаса» и приставали ко всем сколько-нибудь знакомым людям с просьбой «оставить 5 минут погонять в казску», чем всячески всех раздражали. Попутно они же пытались сидеть за компами по двое-трое. Одмины использовали их в качестве [анальных рабов](#) и гоняли за пивом или нямкой (как вариант, заставляли пидорасить помещение), «оплачивая» полчасаком. Особо предприимчивые пиздили деньги, дававшиеся им на пиво, и ебашили в другой клуб (обычно случалось такое до первого пропиздона). Сейчас вывелись — из интернет-кафе таких гоняют в шею.
- Периодически возникали школьники восьмидесятого левела хитрожопости с четко отработанной схемой. Они подходили к игрокам и начинали заебывать советами. Особо наглые даже могли попытаться отобрать мышшь, чтобы показать «как надо давать ножа в КС». Обычно оскотинившийся игрок, после очередной смерти, кидался на своего мучителя в попытке вломить пиздюлей. Когда на драку прибежал охранник, он хватал агрессора и, не разбираясь, выгонял ссаной тряпкой из клуба. Школьник спокойно садился за комп и доигрывал оставшееся время. PROFIT! Правда, была вероятность того, что за дверью окажутся они оба...
- С распространением интернета в каждом клубе в обязательном порядке заводились свои тихушники-затейники, бравшие полчасака и стремительно выбегавшие в ближайшую подворотню, стараясь не растерять всю гамму чувств по дороге.
- Находились и клинические, которые предлагали админу отсос и даже анальную еблю за лишние пару часиков.
- С целью избавления состоятельных парней от назойливой школоты в некоторых клубах организовывались «папские» — отдельные комнаты для [V.I.P.-игроков](#). В них часто были установлены компьютеры поновее, и администрация закрывала глаза на срач, хулиганство и разного рода деятельность «илиты». При этом час в VIP стоил заметно дороже (иногда более чем в 3 раза дороже основного зала), нищebroды негодуэ. В некоторых клубах цена в ВИП-комнату была такой же, как и в основном помещении, только садили туда либо пиздечки завсегдадаев, либо друзей. Основным плюсом «папских» были, тем не менее, не более-менее свежие компы и чистые мышшки, а отсутствие *личинок человека* за соседними машинами.

## Реальные пацанчики

В клубах всегда было достаточно гопников, которые приходили туда слегка синими, собирали со школоты среднего звена рубликов этак 100, закупались пивом и усаживались шпилить в Контру. А наиболее сообразительные представители данного вида встречали пугливое школие прямо перед входом в клуб и под угрозами анальной кары и кое-чего [еще](#) сшибали с них нехилый баблосик. Нубов обычно разводили так: «Пацаны, а чо енто у вас, контра, да? О, пацаны, так это же такая тема, с контры дохуища бабла можно поднимать. Эта, давайте скиньтесь мне по двацахе, да я с вами погамаю, покажу вам чо да как». Если гоп присоединялся играть, то через некоторое

время могло последовать предложение «сыграть на бабло». На 50 рублей, например, 5 раундов. Стоит ли говорить, что школото всегда оказывалась в лучшем случае при своих (ви таки думаете, что гопник будет платить школоте в случае проигрыша?). Обычно же отдавала гопу чуть менее, чем все наличные средства. В тех немногих клубах, где были сортиры, периодически возникали отморозки, снимавшие со школоты плату за вход, мотивируя это тем, что «у нас тут с админом... базар был, в общем, теперь вход пять рубчиков». Чем вынуждали малолетку либо платить, либо ссать в ближайшем подъезде. Потом с гопниками **стали бороться**. Иногда и сами охранники не брезговали гоп-стопом и у входа вежливо спрашивали школьников на предмет наличия мелочи, поэтому в практику вошло брать столько времени, чтобы сдачи не оставалось, а остальные сбережения прятать в носки.



Пацаны чотко наблюдают.

- Во-первых, запретили алкоголь, хотя это была не столь попытка турнуть из клубов быдлоготов, сколько желание безопасности бизнеса — в клубах со свободно продаваемым бухлом частенько случались драки. Но запретить нахуяриваться ягой в соседней подворотне и приходить гамать уже синим так и не смогли, ибо это было ой как невыгодно для бизнеса.
- Во-вторых, охранники стали гонять из залов тех, кто пришел «чиста пасматреть», ибо гопотня приходила в клуб без денег, шла в залы и, настреляв там полные карманы мелочи, шла в кассу платить. Гопотни в клубах стало меньше, но даже тогда сохранились клубы, в которые окромя гопоты никто и не совался.

## Противоположный пол

Встречался в компьютерных клубах чуть чаще, чем никогда. В начальный период развития игроклубов отсутствовал практически вовсе, и было очень странным видеть здесь именно девушку, именно противоположного пола. В ту светлую, лучезарную пору, играя в клубах сутками и неделями напролёт, напроць забывалось, что человечество кагбе двуполое и что вообще существуют девушки. Да и трудно было представить более неподходящее для слабого пола место, хотя девичьей чести там в принципе некому было угрожать, за исключением совсем уж ащких мест. Иногда «супермены» заваливали со своими розетками, в этом случае из-за компа выкидывался школьник и сажались розетки, развлекавшие рисованием пинусов в **MS Paint**. Кроме того, в клубы для состоятельных парней частенько заглядывали меркантильные подружки местных завсегдадаев, **работающих за еду**.



There are NO girls in computer clubs... Wait, OH SHI...

There are NO girls in computer clubs... Wait, OH SHI...

Впрочем, в нулевые в некоторых клубах с положительной репутацией пелоток было предостаточно. Одменестраця давала всякие преференции тёлкам в виде дисконтов на цены, спецнаборов игр для ТП, возможности просто тусоваться (в отличие от прочей гопоты). Девчонки в подобных заведениях иногда появлялись самостоятельно и даже играли в **Sims** и гоночки на снегоходах, а особо продвинутые даже в **CS**. Встречались любительницы весело дубасить друг дружку лопатами по головам в **Постале**. Определённым исключением была вечная бабка-уборщица, раз в день (обычно после ночи) хлорировавшая помещение, если уборка помещения вообще производилась. С появлением в клубах интернета многие девушки сидели в уютненьких **чатиках**, тысячи их, где всячески очаровывали и возбуждали одним своим присутствием всех вокруг. Сейчас же девочки в клубах обычно штурмуют свою страничку **Вконтакте**.



У тебя здесь нет власти

Тян не нужны

Тян не нужны

## Админ

Во всех клубах имелся **админ**. Как правило, это был **студент** местного быдловуза или в провинции выброшенный на мороз молодой инженер очередного подошедшего совхоза, хотя иногда в админском кресле обнаруживались и ну очень интересные личности (нет, не **такие**). В совсем уж убогих клубах админствовать мог кто угодно (если, конечно, его устраивала совершенно уёбищная зарплата).

Админ, собственно, и оборудовал клуб (иногда даже сам компы собирал), после чего поддерживал его в необходимом и достаточном рабочем состоянии. Основное занятие админа — принимать денежку (рядом с ним всегда висел преysкурант) и пробивать «три часа на



восемнадцатую машину». Админ обладал неограниченным авторитетом, что никак не мешало посетителям пытаться спиздить деньги прямо из сейфа админа.

Еще два часа на пятую машину?

Любой порядочный админ считал себя **хакером**, в качестве хобби часто устанавливая кейлоггер на пару тройку компов. Как результат — тысячи «уведенных» **асек** и взломанных **почтовых ящиков**. Провести трафик с порносайта через комп задрота и содрать с него за это сотни денег было милое дело. Бывали и невинные развлечения, типа зайти через радмин на другой комп и паскудить управление какому-нибудь школьнику.

Клиентура в долгу не оставалась, игры «наеби админа» были очень популярны у посетителей. Повсеместно практиковались накладки времени, пока админ отошел поссать, «**взломы**» программы, блокировавшей компьютер (некоторые умирали сами по себе после нажатия кнопки **Win**, поэтому были случаи, что эту кнопку из клавиатуры выдирали сам админ, а находчивое школие приходило со стержнем от авторучки), а в святых местах, где оплата происходила постфактум, просто съебавшись, не заплатив. Пример деятельности админа:

*Юзверь:* У меня компьютер не запускается!

*Хозяин:* Ну... эта... админа спроси... там такой парнишка бегаёт.

*Юзверь:* А он меня сюда направил.

*Хозяин:* Тогда пошли его на хуй и скажи, чтобы сам свою работу делал! >>

— Анонимные источники

Также в 90-ые, когда автоматические системы для отсчета времени и блокировки машин были лишь в некоторых клубах, а админ записывал время в тетрадке, в час икс раздавался крик «N-ная машина, время закончилось!». В случае, если админ отвлекся или забыл, добропорядочные игроки уходили, отыграв свое, а хитрожопые продолжали играть до тех пор, пока их не выгоняли из-за компа. А еще можно было **по-тихому** сесть за чужую машину, когда предыдущий уже отыграл свое и ушел, и шпилить где-то с полчаса, пока админ не сообщал, что время на самом деле давным-давно истекло.

Админы клубов со временем худо-бедно набирались знаний и переквалифицировались в офисных энкиеев, освобождая места для новобранцев. Естественным образом происходил круговорот говна в природе.

## Охранник

После первого же случая, когда опечаленные проигрышем в Кваку гопники разносили весь клуб КЕМ, в клубе появлялся новый персонаж — охранник. Обычно это был другой студент быдловуза или безработный выпускник **ПТУ**, внешний вид которого лучше всего можно описать классическим фразеологизмом «голова нужна, чтобы шапку носить». Он дежурил в клубе в промежутках между упражнениями в «качалке» (соседний подвал) или участием в местной ОПГ. Охранник обычно быстро разбирался по понятиям с контингентом вида «реальные пацанчики», после чего в клубе становилось на одну машину меньше — ее оккупировал охранник.

С прочими посетителями охранник общался прежде всего по вопросам профилактики несвоевременной оплаты игрового времени. Но с появлением онлайнных игр с однопольным геймплеем, особенно **Combats.ru**, бездельничающие охранники, быстро прокачавшись, превратились в черных и белых дилеров, толкая ньюбам персов, арты, виртуальное бабло и прочий мусор. Некоторые охранники на этой почве преуспевали так, что открывали свой клуб, с блекджеком и шлюхами.

Охранники также присматривали и за админами, пресекая крысятничество и прямое воровство. Что, впрочем, не мешало охраннику самому принимать оплату мимо кассы, демонстрируя админу кулак размером с его голову. Но бывало, что админ и охранник работали заодно и по полной наебывали владельца клуба.

Также при отсутствии охранника в некоторых особо неприметных местечках, где не имелось другого ночного досуга, фигурировали следующие деятели:

- Барыга травой юный: возраст 17-23, по внешности и манеризмам промежуточный вид между гопником и школотой. А что поделывать, где место скопления ЦА и спрос, там вскоре и предложение. Частенько превращался в задрота № 1 до такой степени, что становилось сложно понять, присутствует ли он по работе или работает для оплаты игромании. Регулярно становился следующим админом или охранником.
- Сутенер невезучий: да, и такое встречалось. Правда, по причине полной неконкурентоспособности своего товара против чудо-техники, в основном лишь доставлял вялыми попытками рекламы и неминуемой деградацией в задрота № 2 и основного клиента юного барыги травой.

## Наши дни

По состоянию на 2011 год, аудитория оставшихся клубов в крупных городах, где с домашним интернетом проблем нет, на 99% состоит из гопников, малолетнего быдла, иногородних студентов из общаг (заочников в период сессии) и... опиятных наркоманов, поскольку вывеска ночного клуба часто оказывается удобной для точек распространения и приема дури (несколько лет назад в Калуге именно

под предлогом борьбы с «точками» ФСКН успешно выпилила 99% подобных заведений). В **прочих** населённых пунктах в интернет-клубах также ошиваются те, кому очень хочется поиграть в какую-нибудь требующую качественного подключения **игру** (хотя, ЧСХ, 99% из них таки попадают в категорию малолетнего быдла).


Как ни странно, в 2020 году, когда быстрый интернет есть абсолютно везде, клубы по прежнему существуют и основным контингентом в них является школота, которой строгие родители ограничили доступ к компютеру, отобрали айфончик и выдали кнопочную нокию. Хотя можно встретить и пузатых мужиков, которым выносятся мозг жены, когда супруг решает дома понагигать шкетов в World of Tanks. Ассортимент игр изменился в сторону «Доты» и «Майнкрафта», но классику в лице «Контры» не забывают. Также встречаются заведения, где можно арендовать на компанию комнату с диваном, телеком и приставкой. Ну и лакшери-виаипи клубы типа Yota Arena, где проводятся киберспортивные мероприятия.

## Секреты мастерства

- Как известно, в CS снайперские винтовки, начиная с версии 1,5, не имеют прицела при выключенном зуме. Для исправления этого точка прицела помечалась прямо на мониторе при помощи сопки из носа. Эстеты использовали жвачку или маркер. А установка 640x480 убирала черный круг.
- Толстым троллям на заметку: командой «`gcon name [что-то]`» имя игрока, являющегося хостом сервера, менялось на что-нибудь невероятно **остроумное** типа PIZDAPIDOR. **WARNING!** После деанонимизации шутника, если такая случалась, беседа проходила с применением подручных средств.
- В Контре, если кто-то не знает, через команду `gcon` можно выполнять любые команды консоли на сервере, если знаешь пароль. А-ля **sudo** в линуксах. Так вот, когда сервер выходил покурить, в его консоли устанавливался пароль, а дальше можно было делать гадости со своей машины, например, изменение чувствительности мышки хоста, изменение гравитации, рестарты и прочий треш.
- Можно было почти невозбранно спиздить шарик из мыши. Потом крышку мышки стали заклеивать «**Моментом**», в связи с чем играть и вообще перемещать ее было довольно затруднительно из-за всякого налипшего на ролики говна. В этом случае унести шарик можно было только с мышкой, поэтому уносили и мышки, иногда с перерезанием провода. Так пакости just for lulz превратились в источник гешефта.
- Также был распространен вариант замены: из дома приносилась старая загаженная мышь, быстро заменялась на новую из клуба — и по тапкам. Впрочем, клубные мышки, как правило, были загажены еще сильнее. В более продвинутые времена пиздили или отжимали модные мышки у **всяких хардкорщиков**, которые играли только своими собственными мышами.
- Вообще, помимо мышек и клавиатур, из клубов тащили все, что плохо лежит и не прикручено болтами к полу: память, видеокарты, даже мониторы (**трубчатые!!!**) и **системники в сборе**. Особым шиком считалось спиздить без палева сетевой свитч, и у школоты **ВНЕЗАПНО** останавливалась закачка порно. Но бывало и запахло по-крупному, когда отошедшего поссать/посрать админа запирали в сортире, подперев снаружи дверь стулом, и, пока тот ломился наружу, выносили **ВСЕ** компы без исключения.
- Также процветало такое явление как мониторинг. Самый частый возглас в КС: «**Чо ты палишь?!!**». Чуть отодвинувшись на стуле, можно было невозбранно подглядывать в экраны противников. Если клуб не совсем нищеводский, то между столами имелись перегородки, из-за которых отодвигаться надо было не чуть-чуть, что палевно. Спавившись, было достаточно легко отхватить в ебло. Впрочем, само наличие внесетевого канала обмена информацией добавляло в ту же КС некоторые интересные и специфические тактики.
- Некоторые исключительные умельцы умудрялись сводить кучность стрельбы и увеличивать убойную силу любого оружия в КС для одной машины (сервака) и садились играть на нехилый бабос.
- В сетевой игре Diablo 2 была возможность неограниченного копирования шмота, золота и пр. Для этого игрок создавал нового персонажа, которому по сети передавал весь инвентарь, после чего комп с искомым персонажем перезагружался кнопкой Reset (или выдергивался силовой кабель). Поскольку сохранение персонажа происходило только после выхода из игры, эту комбинацию можно было повторять бесчисленное количество раз.

## Наследие и последствия

### В искусстве

-  **Третья глава романа «Игрожур»**<sup>/326909</sup> — хорошо показаны типичный компьютерный клуб, админ и среднестатистический посетитель.
- В кине расово верного режиссера Дэвида Кроненберга «Videodrome» (ажно 1982 года выпуска) помещение с телевизорами для торчков-видеоманов подозрительно напоминает типичный компьютерный клуб новейшего времени.
- Примерное представление о том, как это выглядело у истоков, можно получить из **фидошного бояна** тех лет.

# Быдло гибнет за игрой

## Мировая практика:

### • Обыкновенный русский игрофаг

- В Екатеринбурге после 12 часов, проведенных за компьютерной игрой в одном из местных клубов, 12-летний школьник был в бессознательном состоянии доставлен в больницу, где умер от инсульта. Врачи убеждены, что причиной трагедии стало чрезмерное увлечение мальчика виртуальными сражениями с монстрами. Российские психологи предупреждают: страну захлестнула настоящая «компьютерная эпидемия», пишет газета «Новые известия». В последние дни своей жизни 12-летний Сергей (имя мальчика по этическим соображениям изменено) после начала школьных каникул буквально переселился в компьютерный клуб. С конца мая он «уходил» в виртуальный мир на 10-12 часов в сутки. Домой Сергей возвращался разве что перекусить и выспаться, а утром вновь спешил вернуться за компьютер. Родители не запрещали ему играть, полагая, что мальчик после окончания учебного года имеет право на отдых, пишет газета.



### • Обыкновенный тайский игрофаг

- Двадцатидвухлетний житель Таиланда умер во время игры в Counter-Strike. Отрубив смену на заводе, он направился в интернет-клуб, а чтобы лишний раз не отрываться от компьютера, закупил по дороге провизию. Друзья обнаружили его в критическом состоянии только на следующий день. Молодого человека доставили в больницу, однако было уже поздно и он умер не приходя в сознание. Причиной смерти стала сердечная недостаточность — геймер просто переволновался во время игры.

### • Обыкновенный кореец

- 2005 год. 28-летний кореец, фанат видеоигр, Lee Seung Seop упал и умер в интернет-кафе, отыграв в **Starcraft 50 часов без остановки**.

### • Обыкновенный китаец

- В Китае 30-летнего мужчину (!) отвлечь от компьютерных игр смогла только смерть, пришедшая в результате истощения. Он скончался после трехдневного непрерывного проведения времени перед экраном компьютера в интернет-кафе. Как передает «РБК» со ссылкой на Reuters, игроман, живший в крупном южном городе Гуанчжоу, умер в субботу, после того как его срочно госпитализировали из интернет-кафе. Правоохранительные органы отрицают факт самоубийства и считают, что смерть наступила в результате трех дней игры на компьютере, в течение которых мужчина не сделал **ни одного перерыва**, пишут китайские СМИ. Невероятно низкая цена (например в 20 центов за час) так способствует протиранию мышей до дыр и драмам с убийствами за внутриигровой баттхёрт в той стране.

### • Обыкновенный китайский читер

- Китайские фанаты Counter-Strike — ребята серьезные, они не прощают мошенников. Это в полной мере ощутил 17-летний парень, который использовал коды во время матча в одном из китайских интернет-кафе. Другие игроки быстро раскусили **читера** и устроили потасовку, в ходе которой парень получил удар ножом в голову. Клинок вошел в череп больше чем на 20 сантиметров, практически пронзив его насквозь. Однако фанат Counter-Strike оказался живучим и **продолжил игру** — нож не задел мозг, догадайтесь почему. Хирург, проводивший операцию, считает, что парню повезло — шанс выжить после такой раны не превышает одного из десяти тысяч (и тут считерил, сука!).

## Клубоведение

### Клуб с аркадными автоматами

Не стоит думать, что история игровых клубов ограничивается только компьютерами или квазикомпьютерами (приставки), в стародавние времена дедушки и бабушки играли в игровые автоматы (не следует путать с автоматами типа «**однорукий бандит**»), нередко ещё полумеханические.

Все залы с аркадными автоматами следует разделить на два вида:

1. Советские олдфажные, [посмотреть](#).
2. Современные буржуинские (**Contra** и иже с ними).

Первый тип нынче почти вымер: что не сдали в пункт приема металлолома, то в лучшем случае попало в какой-нибудь олдфажский музей, где вызывает слезы умиления у тех, кто экономил в своем босоногом детстве на мороженом, чтоб сыграть лишний раз в «Морской бой», хотя в некоторых городах в Замкаде и даже кое-где в **Дефолт-сити** в парках культуры и отдыха по сей день сохранились залы с такими игровыми



автоматами. Алсо, есть компьютерные версии, пытающиеся воспроизвести *тот* игровой процесс, но для трупь-олдфагов это как фальшивые елочные игрушки из старого анекдота<sup>[1]</sup>. Во времена перестройки, когда приставки из-за бугра ещё не ввезли, а наёбывать клиентов уже было официально можно, тётки в залах игровых автоматов (прообраз современного админа) иногда пользовались тем, что вундермашина принимает только пятнадцатикопеечные монеты, и крутили гешефты на размене — когда нужные монеты у малолетних анонимусов заканчивались, могли разменять им рубль на три (!) пяташки.

Буржуинские игровые автоматы процветают по сей день: их легко найти в различных развлекательных центрах и кинотеатрах. Как правило, это б/ушные автоматы из забугорья (обычно из стран Азии, само собой без какого-либо перевода программного продукта с лунного хотя бы на английский), купленные по дешевке и установленные недалеко от входа в кинозал дожидать свой короткий век. Определенная их часть изрядно ухайдохана: вместо оригинальных контроллеров изолентой прикручены пластиковые пистолетики, кнопки нажимаются хорошо если через раз, с джойстиков откручены шарики и т. д. и т. п. Естественно, что на ремонт и поддержание в надлежащем состоянии дорогостоящих машин их хозяева [плевали с высокой колокольни](#). Основная аудитория таких автоматов — дети, которых родителям надо сбавить подальше хотя бы на десять минут, и скучающие в ожидании киносеанса подростки. Редко попадаются трупь-ценители видеоигр, полагающие, что самая православная игра именно на автоматах: для автоматов делают специальные контроллеры, в результате игрок вместо кликанья мышкой может [передёрнуть затвор](#) пластикового дробовика, воображая себя как минимум [Брюсом Уиллисом](#); и в конце концов, сама атмосфера другая, когда рядом друг-гик остервенело крутит ручку джойстика, а сзади похихикивают зрители.

В забугорье вокруг игровых автоматов выстроена целая субкультура: выросшие [гики](#) могут невозбранно приобрести любимый аппарат на интернет-аукционах или специальных ярмарках и поставить у себя в гараже, проводятся «чемпионаты», и даже снимаются фильмы (см. напр. винрарное гик-муви *King of Kong: A Fistful of Quarters*).

## Клуб с консолями

Получили активное развитие в 90-х после открытия железного занавеса, одно время их было принято называть «игротеками», тем самым разграничивая понятия с трупь КК. Клубы с консолями так и не стали правилом в этой стране, но и исключением назвать их сложно — встречались они, в основном, в замкадье и не слишком крупных городах по причине дешевизны приставок и отсутствия необходимости для хозяина познавать азы компьютерной грамотности (впрочем, последнее также справедливо и для замкадной школоты 90-х). К сожалению или к счастью, [каноничный](#) вид, в отличие от компьютерных клубов, так и не приобрели.

Аудиторию клуба в основном составляла всякая школота и иногда дошколота. Из всех [консолей](#) в Замкадье наиболее часто использовалась Sony PS, со следующими играми: драки [Mortal Kombat](#) или [Tekken](#), гонки типа [NFS](#) или [Gran Turismo](#), хорроры [Resident Evil](#) и [Silent Hill](#), всякие аркады типа [Crash Bandicoot](#), [Rayman](#), а также [Worms](#), [Twisted Metal](#), [FIFA](#), начиная с 97 и т. д. Впоследствии, из-за ограниченного мультиплеера, были вытеснены компьютерными клубами. Нередко в качестве мониторов использовались старые советские телики: Рекорд, Рубин, Темп и другие, но каноничным был какой-нибудь недорогой и живучий импортный ([Funai](#) или [GoldStar](#)).

Существует нюанс, связанный с игровым временем. В консольных клубах пресловутые заканчивающиеся «два часа на третью машину» решались не возгласом админа или подзатыльником гопника, означающим [GAME OVER](#), а встроенными в телики таймерами — на 15, 30, 45, 60 и т. д. минут. Отсюда жесткие зарубы в [Tekken](#) или, к примеру, в другую игру «на прохождение» ВНЕЗАПНО прерывались чёрным экраном, заставляя играющего срать кирпичами и доставлять окружающим лулзы (это если, конечно, геймер не продлил заранее или не пользовался картой памяти, что у школоты случалось крайне редко). Еще смешнее было смотреть, когда экран гас не сразу, а еще 20-30 секунд мигал нулями, и играющий пытался совершить за это время что-то действительно выдающееся. Правда, обычно это сводилось к бешеным хаотичным ударам по джойстику и панике. По легендам, особо продвинутые успевали убить противника и делали фаталити вслепую.

В наше время есть повод переживать из-за того, что клуб с приставками новейшего поколения (PS3/4, Xbox 360/One) найти весьма сложно, причём не только в Мухосранске, а в немногочисленных имеющихся цены наводят на мысль о том, что будет дешевле пойти и купить эту вашу консоль. Но в крупных магазинах, торгующих играми, еще можно [невозбранно](#) порубиться в Xbox, PS3 и Wii, чем активно пользуется школота, задрочивая бедные икс-боксы и соньки до того, что у гейпада ломается крестовина. В то же время с появлением и развитием такого явления как антикафе, где один зал отдают под консоли, клуб с консолями эволюционировал на новый уровень в связи с тем, что в основном посещают антикафе более-менее приличные люди. Жители Финляндии, тем временем, могут бесплатно поиграть в, [где б вы думали](#), библиотеках.

## Любопытно

В конце 80-х ненадолго появились клубы с винрарными Atari XE серии и подобными. Чем вызвано массовое появление таких навороченных компов и куда они исчезли потом, [объяснению не поддается](#). Данные «клубы» обычно снимали угол в каком-нибудь магазине или кинотеатре и содержали 3-5 вышеупомянутых компов. Время там продавалось по минутам, ибо, во-первых, дорого, а во-вторых, была

куча желающих, которые просто не дали бы долго играть. Исключение составляли умелые игроки, которые могли особенно далеко забраться в какой-нибудь интересной игрушке, чем немало доставляли многочисленным зрителям. Однако у поминутной оплаты был и плюс — можно было невозбранно смотреть на переменке поиграть 5-10 минут.

## Вторая жизнь — интернет-клубы

Благодаря [плану мудрого отца нации](#) и [лучших людей страны](#), бизнес по сравнительно честному отъему [бесхозных средств у населения](#) 1 июля 2009 года ВНЕЗАПНО обнаружил себя вне [понятий](#) закона. В результате в помещениях бывших казино стали открываться «интернет-клубы», в которых вместо обычного школия заседают опустившиеся лудоманы, а на экранах вместо Старика и Вовика — сайты онлайн-казино, хостящихся в самых неожиданных местах глобуса. Кристально честные [борцы с преступностью](#) от невозможности пресечь совершенно законную услугу по предоставлению машинного времени в аренду роняют горькую мужскую слезу на кирпичную кладку. В остальном клубы новой волны ничем не отличаются от классических *игровух*: «еще времени на третью машину», лечение зависших компьютеров админом путем наложения [МПХ](#), упитые, обкуренные и обдолбанные личности среди посетителей и тому подобное. Основное отличие — отсутствие окон (давняя традиция казино — дабы жертвы окончательно теряли чувство времени).

Особенностью таких мест можно считать именно зашкаливающее количество пьяных и обдолбанных лиц (иногда — каждый первый), поскольку гешефтмахерами пьянство и обдолбанность клиентов крайне приветствуется — больше проебут. Зачастую хозяева таких точек стараются продавать пивасик прямо на месте, дабы гарантированно довести лоха до кондиции (в некоторых подобных заведениях Нерезиновска пивасик посетителям наливается безвозмездно в неограниченных количествах). Кроме того, залы игровых автоматов прокурены до почернения. У входа в эти места тусуются мирные гопники, проебавшие на автоматах месячную зарплату, что делает окрестности таких заведений небезопасными для посещения без [короткоствола](#).

Анонимус, помни: если ты в чужом городе, без ноутбука, а интернет нужен шо пиздец, у тебя есть несколько вариантов: первый этаж крупной гостиницы, здание местной телефонной станции (редко), отделение «[Почты России](#)» (есть в чуть более, чем половине отделений в городе), библиотеки (даже таки бесплатно!), городские или вузовские (хотя в некоторых до сих пор нет инета), ну и очень на удачу (в крупных городах) — торговый центр, алсо, вокзалы, аэропорты, и даже газпромовские заправки. С конца 2009 года вывеска «Интернет-кафе» значит буквально: «вонючая дыра для проеба денег быдлом» — обходи эти места стороной, ибо уже сказано, что там водятся в больших количествах бухие гопники, которые просрали на автоматах все бабло с продажи мобилы, отжатой у предыдущего клиента. Тем не менее, «Интернет-кафе» вполне может и действительно называться современное подобие тех самых компьютерных клубов, к примеру тот же «Портал». Только вместо подвала там уже офисоподобная комната, и гопников нет — у админа под рукой есть кнопка вызова охранников из быдлоагентства. А контингент всё тот же — школота (львиная доля), студенты, которые лишены компа (в общаге нет, допустим) и залётные тётки, в чьём нищеофисе сломался единственный принтер, а шеф СРОЧНО, под угрозой всех кар требует что-то распечатать.

## Отдельные темы

- [Караоке](#)
- [Игровые автоматы](#)
- [DDR](#)

## См. также

- [Консоли](#)
- [Копипаста:Компьютерный клуб](#)

## Ссылки

- [Московский геймер '89](#) — воспоминания геймера-олдфага.
- [Сисадмины игровых салонов — делимся опытом](#) — тема на IXBT образца 2001 года, которая хорошо передает дух тех времен.
- [Воспоминания олдфага о клубах начала нулевых.](#)

## Примечания

- ↑ Встречаются два друга. Один другому жалуется: «Вот, купил сегодня елочные игрушки, а они оказались фальшивыми...» Второй сочувствует: «Что, не блестят?». Первый отвечает: «Блестеть блестят, но не радуют».





### Эта страна

228 282 статья 9 мая Adidas Encyclopedia Dramatica/Russia M4 Роман Абрамович Адыгея Астрахань Байкал Баня Бессмысленный и беспощадный Биробиджан Бирюлёво Бичпакет  
 Бутик Ватник Владивосток Воркута Воткаят Вписка Генерал Мороз  
 Георгиевская ленточка Главная проблема музыки в России ГЛОНАСС Горбушка  
 Горжусь Россией! Горячие финские парни Госдума Грудинин Двойники Путина Десятые  
 Диггеры Дороги России Древнерусские мемы Духовность Европейцы ли русские?  
 Евроремонт ЕГЭ Единая Россия Екатеринбург Жлоб За Абрамовича Завод Заводы стоят  
 Закопанные дома Замкадьё Зеленоград Золотая медаль Зюганов ИТМО  
 Кавказские Минеральные Воды Калининград Киров Ковёр Коктейль Лужкова Колыма  
 Комбинат «Маяк» Компьютерный клуб Коробка из-под ксерокса Красная ртуть Краснодар  
 Красноярск Кронштадт Крым Куда ты денешься с подводной лодки? Курильские острова  
 Левиафан Люби Россию, пидор! Магадан МГИМО Медведев Милиция Мордовия Москва  
 Москвичи зажрались Мухоморанск Мытищи Нанотехнологии Национальная идея Наше всё  
 Нижний Новгород НМУ Новосибирск Норильск Ночные Волки Нургалиев разрешил  
 Общежитие Общепит Омск Операция «Неформал» Оскорбление чувств верующих  
 Особенности национальной охоты Откат Охрана Пельмени Перепись населения Пермь  
 Петербург Пипл хавает



### 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