

Берсерк — Lurkmore

Эта статья про карточную игру; про японскую мангу см. [Berserk](#) и 1.

«P.S. Для посетителей известного ресурса. Неиллюзорно доставил тот факт, что о некоторых косяках автор правил узнал не от игроков, не от судей, не из своей почты, лички форума, аськи, смски и прочее, а со страниц этого самого ресурса. Впрочем, это же Берсерк. Nobody Cares.»

— Variant, тогдашний главный разработчик Расширенных Правил Игры «Берсерк».^[1]

«**Берсерк**» (воин, в пылу боя не чувствующий боли)^[2] — русский коллекционный карточный варгейм на фэнтезийную тему. На момент последней правки содержит около 2200 карт (14 сетов с дополнениями). Довольно-таки известная игра от издательства «Мир Фэнтези», хотя при её создании и доведении до сегодняшнего вида и не обошлось без косяков, характерных для этой страны в целом. Главная новость относительно игры-то, что игра "Берсерк" была кинута, а вместо была запилена игра "Берсерк.ГЕРОИ" (герои,бля!), и теперь все карты берсерка старого неиграбельны впринципе. И внезапно оказалось, что кажущейся дорогой MTG таковой не является, потому что ее карты могут со временем в цене подрасти.

Как играть

В отличие от прародительницы всяя ККИ [Magic the Gathering](#), «Берсерк» относится к разряду игр с «открытой информацией» — игрок располагает только тем, что у него есть на поле, но зато видит, чем располагает противник, на основании этого строя стратегию игры. Если бы не элемент случайности в виде кубика, которым определяется успешность многих действий, игра бы отдалённо напоминала шахматы. Впрочем, везение на кубике само по себе, как правило, ничего игроку не даёт, и для успешной игры необходимо неиллюзорно напрягать мозг, за что это развлечение и ценят игроки.

Для игры требуется колода (30-50 карт), кошерный АКА строго определённого вида шестигранный кубик и фишки, которыми игроки будут отмечать повреждения и различные эффекты. А также минимальное знание правил, разумеется. Игровой процесс напоминает незабвенных «Героев Меча и Магии» или, скорее, «Disciples» с выученным скиллом «Тактика», с той разницей, что в течение хода игрок может подействовать всеми существами разом, а некоторыми может и в ход противника устроить подлянку.

Где взять

Способы покупки карт за деньги:

- Бустеры — 7 карт, из которых только одна («редкая», «суперредкая» или «ультраредкая», как повезёт) может представлять хоть какую-то ценность. К тому же в бустерах карты **всегда** разных стихий и классов, поэтому собирать колоду, покупая бустеры, можно миллион лет. Кстати, покупка бустера — единственный способ достать ультраредкую карту, если не удалось найти её у продавцов карт. Для справки: вероятность вытащить ультра = 1/16.
- Про-бустеры — нововведение 2010-го года. Содержат 12 карт, из которых одна всегда редкая и одна — суперредкая либо ультраредкая. По сути, про-бустер превосходно заменяет собой два обычных бустера, но стоит при этом только как полтора. Хороший вариант покупки карт, но вот незадача — их продают только на турнирах в клубах, в ларьке их не найти.
- Стартеры — 30 частых карт. Очень многие игроки начинают играть с покупки именно этой колоды. Они не знают двух вещей: 1) стартеры собраны из двух разных стихий, и все вместе эти карты играют из рук вон плохо (потому что это две половинки от двух разных колод); 2) себестоимость стартера при покупке карт поштучно с рук у других игроков в 4-5 раз меньше его рыночной цены.



Черный Паладин



Кадр с турнира



- «Профколоды» — 31 карта, из которых 6-9 редкие, остальные частые. Обычная нубоколода, самое то для старта. Состоит из карт одной стихии (плюс-минус несколько нейтральных), объединённых общей тактикой. Покупать стоит только те профки, которые были выпущены недавно, так как те, что выпускались более трёх сетов назад, играть перестали уже давно («Осадный Полк», «Пламя Хаоса» — это пример того, что покупать *не надо*). Впрочем, в последнее время ситуация выправилась — последние 4 профколоды (16 и 17 сетов) вполне играбельны, построены на легендарных (редкость такая, ультраредкая, только еще понтовей) местностях, и таки после легкого (ага, пяток ультр...) апгрейда ими можно рвать даже игроков среднего уровня.
- Разного рода «разводки игрока на деньги» — подарочные и учебные наборы, фан-сетов и т. п. Название точно отражает суть. Некоторые промо-карты одно время вкладывали в журналы «Мир Фантастики».
- Часть карт прилагалась к общим тетрадам в качестве рекламного хода среди школоты.
- Купить или выменять у других игроков. Самый надёжный и дешёвый способ начать нормально играть — купить всю колоду с рук у коллекционеров поштучно. Подходит, естественно, только тем, кто умеет торговаться и чувствовать, когда человек завышает цену или впаривает пайло. Про разведённых на деньги новичков в игровом сообществе ходят десятки анекдотов.

Продаются бустера и прочий stuff в специальных клубах настольных игр, а также во многих книжных магазинах, газетных киосках и на лотках на рынках. Причём по мере удаления от метрополий (читай — крупных городов, где есть нормальные клубы ККИ) кол-во магазинов, торгующих «Берсерком», падает по экспоненте. Плохая новость для тех, кто не живёт в Москве, да.

Проблема отсутствия хорошего кард-пула (множество всех доступных игроку карт) поначалу является главным препятствием для успешной турнирной игры. Иными словами — не вкладывая деньги в покупку и обмен карт (как альтернатива — участие в драфтах), выйти на хороший уровень игры не выйдет. Впрочем, далеко не все ставят это целью, а для получения фана на кухне или парах в универе хватит минимальных денежных затрат.

Баланс

К балансу у разработчиков отношение своеобразное. Доподлинно известно, что тестерами игры является чуть более 10 человек (так называемый «Авангард»), причем разбросанных по всей нашей необъятной родине, вследствие несогласованности работ и похуизма которых в игре регулярно всплывают пропущенные косяки и ляпы. Иногда эти ляпы прикрываются эрратами, но всегда не раньше, чем с багнутыми и/или поломными картами уже отыграно несколько крупных турниров. Почему разработкам не хочется тестить карты нормально или, как вариант, оперативно банить всё то, на что напарывается народ на турнирах — науке неизвестно. Список особо интересных багов можно узреть ниже.

В отличие от «Магии», где в банлисте покоится столько карт, что «Берсерку» хватило бы на пару сетов, в «Берсерке» бану за 7 лет игры были подвержены лишь 11 карт (с 01.05.2010 их 11, до этого было 5). Плюс ещё две в колоде разрешено применять лишь в одном экземпляре. Малое количество забаненных/ограниченных карт обычно упоминается в ответ на обвинения в несбалансированности.

С правилами в игре ситуация вообще интересная. Новые редакции правил выходят регулярно (где-то раз в год или даже чаще), но смысла в этом мало. Часть игроков вообще не узнаёт про новые правила (а как узнать, если скачать можно только в одной похороненной глубоко на форуме теме, тогда как старую версию 2009-го года до сих пор можно взять с офф-сайта). Ещё часть — узнаёт только про факт их существования, а сами правила ниасиливает. Остальные — читают всё и офигевают потом от того, сколько всего непонятно.

И самое печальное — точно установленных принципов того, как надо толковать текст выбранной карты, нету вообще нигде. Даже у судей и организаторов. Нередко получается так, что два разных судьи на форуме на один и тот же вопрос по правилам дают два противоположных ответа <http://www.berserk.ru/board/index.php?showtopic=53095> 1. Также раздражает отсутствие обновления ЧАВО в каталоге карт — зачастую выясняется, что карта уже сто лет играет не так, как описано в ЧАВО, потому что изменилось её толкование. А у иных карт, которые были изданы несколько раз без изменения текста, вообще есть два разных, противоречащих друг другу ЧАВО (Осквернитель [3-го сета](#) и [8-го сета](#)], к примеру). Короче, НЕНАВИСТЬ!

Метагейм

В прочих ККИ существует треугольник архетипов Агра — Комбо — Контроль, в котором каждый из углов одну сторону обыгрывает, а другой сливает. Но то прочие ККИ (на базе «Магии»). В «Берсерке» же карты не выдвигаются по одной, а ставятся на стол все и махом в начале боя. Поэтому, очевидно, комбы вида «закрутил и победил» в нём существовать права не имеют. Их там и нет (те, что всплывают, банят помаленьку). Так что архетипов в «Берсерке» два, но в каждом из них такое многообразие колод, что назвать метагейм скучным язык не поворачивается.

Основные отличия метагеймов «Магии» и «Берсерка», если коротко:

- В драфтовых турнирах — разницы никакой. Совсем. Ограничения, накладываемые драфтами, уже рамок метагейма в разы.

- В ограниченных форматах (Модерн и Тип-2 «Магии», Стандарт и Блок «Берсерка») разнообразие сильнее в Магии, так как тупо больше карт. Намного больше. Это не значит, что в «Берсерке» скучно, но список возможных дек «Магии» новообращённый задрот учить будет точно дольше.
- В свободных форматах (Винтаж и Легаси «Магии», Классика и Классовые войны «Берсерка») преимущество у «Берсерка». В «Берсерке» на нормальном уровне игры нет ситуации «враг сделал ход и победил» — слишком много контры существует для всего. В «Магии» же в первый ход первого игрока оппонент имеет ровно 0 (прописью — ноль) карт в игре. В Магии, правда, есть Сила Воли (Force of Will - бесплатная контра), ну так на то она и Магия...

Из всего этого следует простая вещь: в «Магию» можно играть, если есть куча денег на беспрестанную докупку карт (докупать придётся много и каждый сезон). Всё просто: играть можно только в Тип-2/Экстендед, а они ротируются — карты устаревают и сменяются новыми. В «Берсерке» же дека, составленная в 2009-ом, в 2011-ом будет играть так же, только придётся выложить рублей 50 за несколько новых карточек (ну или 100, или 500). Это различие усугубляется тем, что в «Берсерке» ещё и сами карты сильно дешевле. Поэтому унгары (игроки в «Берсерк») уверены, что «M:tG» для мажоров, тогда как маги все как один заявляют, что «Берсерк» для нищелюбов.

Игроки в Берсерк

«Берсеркеры» делятся на более чем две категории:

- Временные игроки, играющие более-менее часто, иногда даже имеющие подобие хорошей колоды. Характерный признак: обычно — самоучки, правил не читавшие и пытающиеся прессовать других игроков (а иногда и судей) аргументами в духе «Все так играют!» или «В правилах это именно так!». Некоторые экземпляры пытаются корчить из себя супер-пупер-победителей, но, пару раз соснув хуйцов у настоящих проф-игроков (Картоёб детектед!), обычно бросают «это говно» и возвращаются к своим более одноклеточным забавам.
- **Задроты**, посещающие турниры либо круглосуточно@ежедневно, либо только ради квалификации на глобальный самый-самый турнир.
- Малолетние долбоёбы. На данный момент — основная целевая аудитория этой игры, что печально (нет, их не большинство, но тех, что есть, хватает за глаза и за уши). С трудом владеют устным счётом, хорошо умеют только материться на свои плохие броски кубика (и хорошие броски кубика противника). Особо стукнутые пациенты пытаются мошенничать и воровать, что обычно (но далеко не всегда) успешно пресекается.
- Барыги. Владеют толстенными альбомами со всякими дорогими раритетами, торгуют втридорога, нуба обдирают, как козёл липку. На турниры ходят в основном «побаловаться».
- Олдфаги. На удивление дружная прослойка людей, свято верящих, что «Берсерк» был Ъ только до третьего сета включительно, а всё, что издавалось следом — суть ересь, чушь и унылое говно. Граница «олдфажности», впрочем, двигается вместе с рамками стандарта — сейчас уже есть олдфаги, которые ностальгируют сету эдак по шестому.
- Остальные. Их много, они никогда не станут лучшими, но им похуй на всё — на глючные правила, на имбовые карты — и они продолжают страдать «Берсерком» на радость имеющим с этого ПРОФИТ производителям и клубмэйкерам.
- Отдельной строкой идут перебежчики из стройных рядов МтГшников/ВоВовцев/L5Ринцев. Перебежка обычно проходит по стандартной схеме: «M:tG/WoW TCG/L5R/ещё что-то уже не тот, попробуй вашу игрушку»→траты сотен нефти на нормальную колоду→череда сливов из-за кубика и/или глюков правил→возврат обратно к своему МтГ/WoW TCG/L5R/ещё чему-то.
- И, да, Судьи, организующие констракты ради ультры, высылаемой за каждые 40 введённых в рейтинг турниров. Впрочем, вводимые турниры принципиально никем не проверяются на честность — как следствие, находятся умники, вбивающие турниры, которых не было, с игроками, которых не существует, и невозбранно имеют ПРОФИТ.



Берсеркер не смотрит на тебя, как на говно. Он занят.

Играть «время от времени», кстати, не получится. Постоянно выходят новые сеты (наборы карт), новые фиксы правил, а то и сами правила меняются (да и старые карты регулярно «уходят из типа»). Если всегда играть одними и теми же картами, рано или поздно тебя обязательно надерут. Кроме того, чтобы получить действительно хорошие и комбьящиеся карты, нужно постоянно расставаться с деньгами, и тут уж нужно решать — бросить эту затею с самого начала, или потратиться сразу на действительно играбельную колоду. Но, как отмечалось выше, затраты берсеркёра с затратами мага всё равно не сравнить.

Группы юзеров форума

На данный момент существует довольно-таки процветающий форум, где тоже есть несколько групп юзеров.

- Админы, которые создатели игры — почти никогда не появляются на форуме, а продолжают заниматься ухудшением улучшением игры и разводом школоты на деньги.
- Простые админы — часто появляются на форуме, однако далеко не всегда ходят по всем разделам и

за любую критику в их сторону убивают банхаммером.

- Повелители стихий — группа, которая модерировала все разделы. Всего в ней 8 человек, из которых активны на данный момент максимум 2.
- Олдфаги — в этой группе человек чуть более, чем никуда. Многие съезжали по разным причинам — надоела игра, срач с разработчиками, баттхерт, армия. Оставшиеся олдфаги не блещут адекватностью — кто-то говорит налево и направо «я алтфак, сосите мой член», кто-то толсто троллит.
- Креативщики — чуть более, чем половина этих юзеров весьма адекватны. Сидят они в основном в разделе «Новые идеи: карты и правила», где каждый может придумать свой полем и соснуть хуйца, или же в 1% случаев увидеть свою карту в новом сете.
- Флудеры — флуд на форуме анально карается 20% (100% — бан на 3 недели, 3 бана подряд — перманент, но есть юзеры <http://www.berserk.ru/board/index.php?showuser=15444>, у которых уже было по 5 банов, но всем похуй). Так что их на форуме не так много, однако находятся всякие умники, которые находят разделы, в которые почти никто не заходит, где и оставляют свои бессмысленные посты. В основном все они — школоты.
- Адекваты — в основном сидят в гостинной и пиздят на всякие бессмысленные темы, постоянно на форуме, иногда могут потроллить ньюфагов или развести срач. Чуть менее, чем полностью состоят из студентоты.
- Ньюфаги — тоже разделяются на несколько групп. Большинство спрашивают унылые вопросы вроде «мне одноклассник двигал Гроста без тапа, прав ли был он?» и забывают о форуме навсегда. Есть те, которые постят унылые карты в «НИКиПЕ», но после 3-4 соснутых хуйцов уходят с форума. Минимальный процент приживается на форуме, часто постит и превращается либо во флудера, либо в адекватата.
- Студентота — основной слой активных юзеров, часто постят повсюду, довольно адекватные и с ними есть о чем поговорить.
- Школота — в основном школоты относятся к группе «флудеры» или «ньюфаги». Иногда собираются группами, почти всегда иногда пишут непонятную хуету, а иногда создают второй аккаунт и плюсюют свой же пост, что нереально достоверно.
- Задроты — им похуй на весь форум, они только заходят в турнирный раздел, чтобы «пререгнуться» и сэкономить лишний полтинник. Обычно очень успешны в игре.

Форматы игры

Игроки, которые решили стать задротами/которые хотят новых ощущений/которым нехуй делать обычно приходят в клуб и участвуют в турнирах, где могут посоревноваться с себе подобными. Турниры бывают следующих форматов:

- Констрактед (от англ. constructed — созданный) — каждый игрок со своей колодой, сам за себя, до победного конца. Любимый формат школоты, так как в 90% случаев участие в нём бесплатное (с символическими пайлопризами). Алсо, основной формат во всех существующих ККИ — что логично, иначе каким же местом они «коллекционные». «Берсерковский» констрактед делится на Стандарт (последние два блока) и Классику (вообще все карты, кроме забаненных и фановых). Также бывают совсем ограниченные форматы, например, сюжетные констрактеды, в которых кардпул вообще урезается по самое небалуйся.
- Повелитель — формат, основанный на констрактеде. Единственное серьёзное различие — после окончания стандартного турнира игрок, занявший первое место, получает право на поединок со специально назначенным для этого человеком, играющим особой колодой. Особенность заключается в наличии одной убер-карты с убийственными характеристиками, принадлежащей к классу «Повелитель». Если игроку удаётся одолеть и эту вундервафлю, то в награду он её и получает. Всё просто. Как правило, убить повеляку удаётся лишь тому, кто неустанно собирал бонусы на турнирах (а за победу ещё и накапливаемые бонусы к финальной битве дают, да).
- Арена — ещё один формат, основанный на констрактеде. Вместо стандартной турнирной схемы в нём используется «карта Лаара», а игроки сражаются друг с другом за игровые сектора на этой карте. При регистрации каждый игрок получает пять секторов. Сражаться можно хоть у себя дома, организатору нужно принести расписку о результатах матча с подписями обоих игроков (кхе-кхе...). В общем-то это «те же яйца, но сбоку», то есть такой же констрактед-турнир. Единственная разница — длится это всё долго, обычно неделю.
- Драфт (от англ. draft — «производить отбор») — формат игры, заранее собранной колоды не требующей. Колода собирается прямо на месте из 1, 2 или 4 бустеров. Процесс сбора колоды выглядит так: игроков сажают вокруг стола, каждому дают нужное количество бустеров. По команде все игроки открывают по бустеру, смотрят, что там хорошего, матерятся сквозь зубы, выбирают себе

одну карту и передают оставшееся соседу слева, затем берут карты, переданные соседом справа, и повторяют процедуру. И так, пока не кончатся все карты. Затем открывается следующий бустер — и по новой. Залог успеха на драфте — опыт, везение и пряморукость. Первое позволяет собрать вменяемую колоду, второе — найти в бустерах сильную карту, третье — без подготовки сыграть только что собранной колодой. Хотя один хрен важнее всего везение: вскрыл в четырёх бустерах по полому — и всё, финита, никакой скилл врагам особо не поможет. Да, и поскольку драфт приносит куда большую прибыль владельцам ККИ-клуба (бустеры-то у них покупать надо!), то они активно продвигают именно этот формат.

- Силед (от англ. sealed — запечатанный) — наименее популярный формат игры, также не требующий заранее собранной колоды. Сбор колоды происходит следующим образом — игроку выдаются 6 бустеров, он их открывает и из полученного набора собирает колоду. Зависит от везения чуть более, чем наполовину, но почему-то очень любим т. н. «спинномозговыми неудачниками» и жадинами: если вскрыл полный бустер полумов — всё твоё, ничего передавать соседу слева не нужно!
- Смешанные — на крупных турнирах зачастую присутствуют по меньшей мере 2 из трех форматов. Например, на московских Гран-При отборочные игры состоят из 4 туров констрактеда и 3 туров драфта. Эпичный самарский эвент ТТБ (Турнир Топоров Берсерка) состоит из силеда и драфта в ТОП-16.

Также периодически делаются попытки придумать на базе уже существующих форматов что-то новое, но они неизменно заканчиваются провалом.

Берсерк и Magic the Gathering

Очень часто «Берсерк» обвиняют в [плагиате](#) по отношению к игре Magic the Gathering, а именно в слизывании дизайна карт. Тем не менее, эти две настолки постоянно соседствуют друг с другом — игроки ходят в одни клубы, некоторые плавно перетекают из одной группы гамеров в другую. Хотя игры и имеют общую (коллекционную карточную) основу, их правила и игровая механика совершенно различны. Ключевых отличий три:

- Первое — наличие в «Берсерке» поля, которое привносит в игру элементы тактики, в то время как М:tG игра чисто стратегическая.
- Второе отличие уже упоминалось — в отличие от М:tG «Берсерк» — игра с открытой информацией, что заставляет игроков делать значительно больший упор на анализ ситуации^[3].
- Третье отличие — тот самый кубик, броском которого (а иногда и двумя-тремя) решается успех или неуспех того или иного момента игры. Кубик этот, кстати — любимый повод для холивара «Берсерк vs МТГ», отголоски которого видны даже в этой статье. Поднимается эта тема в основном МТГ-шниками: дескать, МТГ — игра стратегическая, а «Берсерк» — для малолеток, потому что от кубика зависит. На самом деле — это чушь. В «Берсерке» у игрока есть выбор между атакой наверняка, но послабее (выстрелы, разряды, etc), и атакой «со всей дури», но в зависимости от кубика (удары). Причём зависимость можно корректировать (экип+опыт в атаке+благословление — своим, проклятие+неповоротливость — чужим, и вероятность удачной атаки можно и к единице свести). Так же регулируется и зависимость от раздачи карт (банальная пересдача за счёт ресурсов или же карты, влияющие на раздачу — Сферы Жизни, Смерти, Удачи или более специфические).

Что же до сходства с МТГ, то правы те, кто обвиняет «Мир Фэнтези» в копипасте внешнего вида и оболочки: похож дизайн карт, одинаково число цветов-стихий (пять штук плюс нейтралы), одинаковы идеи распространения карт (в МТГ тоже есть стартеры, бустеры и проф-наборы, фойловые карты, промки и пр.). Но на внешнем виде сходство заканчивается.

Короткое описание различия между этими двумя играми: Берсерк — это варгейм, только на картонках. Ближайший его аналог по механике — не МТГ, а Warhammer (как бы не плевались вахафаги, это так).

Мнение Мтг-фага

В Берсерк чаще всего играет школота, аргументируя это тем, что он [дешевле](#). Разница в качестве продукта [ощутима](#), и поэтому [успешные люди](#) предпочитают [классику](#) либо [фигурки](#).

Мнение Берсерк-фага

[СХБ](#)

Художественная часть

Ещё одно достоинство «Берсерка» — конечно же, блестящие разукрашенные карты. Для работы над проектом был приглашён целый легион [художников](#) разной степени наделённости талантом.

Берсерк и сиськи

Несмотря на то, что официально игра предназначена для людей от 15 лет, **художники** завели традицию в каждой сетке рисовать хотя бы с пяток полуголых тётки, и ещё пару голых (в МТГ подобные детские шалости цензура не пропускает). Для последних даже придумали свою подрасу — речные девицы. Смысл заключается в рисовании чудовищ с верхом русалки и низом какой-нибудь **хуиты**. Или наоборот. Попадают также экземпляры аналогичного вида, но других рас, а также голые тётки вообще без монстроидальной составляющей (**Дейла**, мы любим тебя). Также в каждой сетке есть минимум парочка артов с претензией на анимешность. А спасибо за сиськи и кавайки надо говорить не только художникам, но и тем, кто эти рисунки заказывает.

Берсерк и фэнтези

Разработчики утверждают, что изначальная концепция игры подразумевала открытие в Лааре (так называется мир игры) неких загадочных порталов, через которые в мирный фэнтезийный мирок засасывает чудовищ из других вселенных. Благодаря этому в сеттинге игры есть жрецы Ктулху (изначально именовались просто Ктулху, но затем, очевидно, получив знаки свыше, переименовали), ведьмаки, орки, эльфы, хоббиты, темные эльфы, персонажи арабского, китайского, скандинавского, славянского и японского эпоса и мифологии, а также герои книг Перумова, Пехова и черт знает кого еще.

В общем, концепция игры изначально подразумевает беспардонный копипаст с тысяч других вселенных, чем создатели с радостью и пользуются. Хорошо хоть воинов Императора с болтерами нет, хотя, впрочем, наличествует Церковь Сеггера со своими инквизиторами, крестоносцами, еретиками, **шлюхами** и **блэджжеком** сёстрами милосердия и проповедями. Начиная с 15 сета действие плавно переместилось на другую сторону планеты - островок Ангхейм, где в ассортименте наличествуют **стимпанк**, **драконида**, магия крови, браки гномов с гоблиншами и возможность пополнять свой отряд существом о 26 хитах каждый ход. В 19 сете новую локацию было решено столкнуть лбами со старой, и игроки затаили дыхание в ожидании дальнейших **новостей**.

Вклад Ника Перумова

Несмотря на гордое «игра под редакцией Ника Перумова», рук Ник к игре не прикладывал, максимум ногу. Всё его участие в игре заключается в разрешении печатать свое имя на коробочках с картами. Попытка игроков самостоятельно решить этот вопрос путем написания расширенной легенды, описывающей историю мира, в свое время закончилась эпичным срачем с уходом из игры части тестеров и опытных игроков. Попытка уже разработчиков решить этот вопрос путем найма писателей вызвала срач еще больший.

Вменяемой легенды у игры не было, нет и не предвидится. **Sad but true.**

Легенда и лит. часть игры

Названия и флаворы (художественный текст на карте), а также легенда, являются предметом нескончаемого стеба и срача. Некоторые названия напоминают талантливую попытку воспроизведения звука, издаваемого при блевании (Ырьак, Ырх, Грых...), а флаворы поражают своей несогласованностью и, временами, идиотизмом: например, в игре существует полуэльфийка-полумедведица по имени Бер-кун (да-да, именно кун, а не **тян**, что доставляет ряду юзеров). Или хотя бы: «Говорят, что гном, **родившийся с рыжей бородой**, станет лучшим из подгорных воителей.»^[5] **Берсеркодел-кун замечает что в данном текстовом высере забыли допечатать букву «у», что делает гнома не «родившимся» с рыжей бородой, а «уродившимся» с оной** Про легенду, пишущуюся на коленке авторами, давно уже рассказывают анекдоты. Dixi.

Книги по «Берсерку»

По большей части уныние. В **википедию**. Однако анонимус читал 4-ую, «Цена Короны», в которой одну из ГГ воскресил **групп трахает метровым железным дилдо с крючьями&иглолками. через полчаса её грызет заживо какая-то хуита, начав, собственно, с пелотки**



Чуете, какие разные **художники** рисуют берс?^[4]



Дешёвая заманиловка или слабости художников?



(скудненько описано в последней главе). И это по игре для «15-летних», в которую, по сути, старше-младшешкольники не играют. Но Гуро-фаг доволен, да. А анонимус сблеванул от неожиданности, да.

Лаарские гномы появляются на свет уже сформированными.

Фан-сет

С целью увеличения количества лулзов и прибыли был выпущен фан-сет — унылый чуть менее, чем наполовину, набор юморных карт с фишками вроде «выстрел солью — во время хода подстреленного существа игрок должен стоять[1], иначе — воздействие „боль в зад“ приносит существу 2 очка урона». Самой, пожалуй, интересной картой был «Немой гуль», вынуждающий соперника молчать[2]. Вместо споров, мыслей вслух и матов в клубах воцарялась ненормальная тишина, прерываемая только мычанием и маханием руками. Особо бессмысленные карты выпускались со стилизованными под фан рубашками, чтобы их не вздумали применять в нормальной игре.

Этот смишной сет является практически полным плагиатом на кошерные сетовые en.w:Unglued и en.w:Unhinged (Magic: The Gathering), впрочем, мтг-фагам похуй. И, да, фан-сет стоило покупать (стоило ли?) только ради двух вещей. Карта «Искусительница», которая 100% понадобится для коллекции полноформаток и сама по себе весьма кавайна (хотя к турнирам и непригодна) — и карта «Зайчик», тот самый Зайчик из «Козябло», одна из нескольких карт в игре, способная в одиночку выдать КПД больше собственной стоимости, единственная игральная карта в фан-сете.

Мнение олдфага

Верна фраза, что весь «Берсерк» — это один большой фансет. Как следствие, попытка сделать отдельный фансет получилась провальной чуть более, чем полностью. В самой игре лулзов и веселых ситуаций возникает куда больше.

Берсерк@Mail.ru

Клиентская массовая онлайн игра «по мотивам», забагованная чуть более, чем полностью. Практически полностью копирует игровой процесс с настольного брата. Представлены начальные сетовые игры и различные наборы (первые пять сетов с дополнениями + «Легенды Руси» и «Фан-сет», в то время как в настольной версии сетов уже девятнадцать, не считая дуэльных наборов). Кроме них, также выпущены несколько мелких сетов, имеющих только в сетевой версии игры. Составлены они обычно по принципу «три нормальные карты на тридцать паршивых», и вот ради этих трёх нормальных карт играющий народ активно отстёгивает бабло. Также стоит заметить, что эти ваши собственные сетовые вносят неиллюзорный дисбаланс, а от их артов тянет поплевать.

Игра условно-бесплатная — даётся стартовый набор, которым можно играть, сколько душе угодно, но если захочешь чего-то большего — изволь платить денюжку. Задротством тут ничего не добиться, ибо вся халява (призы за т. н. «квесты»), которая возможно в игре, активируется строго после побед над другими людьми в различных турнирах. Ну в самом деле, откуда бы здесь взяться мобам? Есть только PvP, вот на нём все «квесты» и повязаны. Ну а поскольку дураков нет (и к тому же на большинстве турниров платное участие — драфты же), то игрокам для получения порции «халявы» надо сначала заплатить. Кто сказал «ВП»?

Есть, конечно, возможность (почти иллюзорная) договориться или же вообще «сботоводничать» и проиграть самому себе. Вот если б ещё награда за квесты была нормальной...

Есть и плюсы: затратность и необходимость наличия включаемого мозга ограничивает число школоты по сравнению с другими онлайн-проектами. Вообще-то, если бы не бедность разработчиков, заставляющая их всё поднимать и поднимать цену на внутриигровую валюту, и то, что нуб сразу, а не после достижения п-ного уровня, понимает, что придется тратить бабло, игра была бы весьма и весьма популярна.

Есть мнение, что в онлайн даже больше регулярно играющих, чем в реале, а также что по уровню игры топ-игроки реала слабее топ-игроков онлайн. «Настольщики» с этим, естественно, не соглашаются. Хотя, впрочем, сравнение «реальщиков» и «онлайнщиков» изначально несколько странное, ибо огромное число игроков в «Берсерк» тупо играют и там, и там. К тому же метагейм этих двух версий игры так сильно различается, что опыт, например, «онлайнщика» в реальной игре окажется бесполезным — изменится слишком многое. Обратное также верно.



Применение этой карты просто преобразует игру.



Сабж

В «Берсерк@Mail.ru» присутствуют и кланы с клан-варами, полные эпичных, но непонятных постороннему драм, а также некоторое количество околоигровых движух и проектов. Но, впрочем, ничего особенного.

Разные кошерные вещи

Сленг игры чуть менее, чем полностью скопирован с МтГ и прочих настолок.

Мемы связаны в основном с названиями карт (Ург, Гвург, Снург, Аниаг, Танаби (sic!) и т. п.) и флаворами («Хигарт, над тобой воронга!», «А мы украдем и скажем, что сами придумали.», etc), а также форумной деятельностью. Предания о похождениях Нервного Урга Зви, героев Хигарта, Разра и Ышлока (появившихся на форуме и ставших впоследствии ключевыми героями игровой легенды) должен знать каждый уважающий себя берсеркер. Причаститься и полуркать можно на форуме [3].

Отдельное слово стоит сказать о фан-проектах, которые были полны драм, вина и креатива. Наиболее примечательны из них 4 — Хроники Лаара, Альянс Безумных, Берсерк-РПГ и журнал «Молот времени».

Хроники Лаара (2004—2009) — проект, возникший чуть ли не одновременно с игрой, и ставивший себе целью развить и углубить скелетик мира, набросанного Перумовым. Долгое время существовал в виде форумной игры, оказывая влияние на легенду винрарными сюжетами и героями. Затем разработчиками была предпринята попытка организовать этот симпатичный хаос себе на пользу, проекту был придан официальный статус, но закончилось все фэйлом — участники Хроник не смогли вовремя предоставить легенду к очередному расширению игры, а разработчики не сдержали данных обязательств. Что было первично, неизвестно, но в феврале 2007 года в результате эпичного двухдневного холивара с участием непосредственно разработчиков и чуть менее, чем всех авангардистов, сопровождавшегося банами, разбанами и перебанами, из игры ушла некоторая часть участников этого проекта — по совместительству тестеров и аналитиков игры. После этого потерявший управление проект 2 года влачил жалкое существование, ничего не создавая, и весной 2009 умер окончательно. ИЧСХ, не успел труп «Хроник Лаара» остыть — как его тут же кинулись реанимировать — [пруфлинк!](#) [6]

Альянс Безумных (2005 — наше время) — созданный в противовес илите форумный альянс. В его ветке можно было свободно флудить на любые темы, а его участники явили миру немало креатива и вина, от фотожаб и полновесных комиксов до эпичных холиваров. Неудивительно, что с появлением и популяризацией АИБ и упячки значительная часть посетителей раздела потихоньку с форума исчезла, и ныне славный некогда Альянс пребывает в упадке.

Берсерк-РПГ (2007—2009) — ответная реакция разработчиков на фэйл с Хрониками. Игра была основана на механике «Эры Водолея». Предполагалось, что материалы по сеттингу к ней будут писать сами участники. Проект умер, не найдя заинтересованных, отчасти из-за бойкота со стороны участников и ex-участников Хроник. Попытка пригласить сторонних [настольщиков](#) для разработки провалилась потому как а)при виде написанных «правил» они не могли разговаривать иначе как матом; б) При виде школоты, проект обсуждавшей и предлагавшей идеи, у них [нарушалось пищеварение](#); в)платить «Мир фэнтези» собирався исключительно игровым материалом АКА картами.

Молот Времени (2006—2008) — еще одна местная кузница кадров и креатива, именно там появились первые интересные статьи и заметки по игре. Выйдя на пик к 2007, в итоге умер без поддержки. Ныне игроков радует познавательными статьями официальный сайт, правда, пока в основном во время выхода новых сетов.

И, да, Артемий Татьянович — больше не единственный человек, чьим отцом, судя по отчеству, была баба. С появлением «Берсерка» появился ещё один такой кадр — певица ртом Земфира *Тальгатовна* Рамазанова, видимо, дочь Тальгаты...

Прочие гадости и фэйлы

Гадости

1. Регулярно недовыдаваемые призы за нормальные турниры. Уже одно это заставляет задуматься об отношении "Мира" к своему детищу. Регулярно происходят печальные случаи, когда «на складе чего-то там не получается», и обещанные призы, случается, добиваются до законного обладателя месяц-другой.
2. Регулярные попытки «[задовить](#)» другие игры, дистрибьютером коих по СНГ «МирФ» является, в угоду «Берсерку».
3. С недавних пор официальный форум игры, когда-то славившийся тем, что там имеющий аргументированную позицию человек мог вызвать на диалог разработчиков и в какой-то мере повлиять на развитие игры (например, настояв на бане для какой-то карты, или поправке в правилах, или эррате), скатился в бездны анальной модерации. Администрация и модераторы банят за любую критику в адрес организаторов турниров и разработчиков. К чему приведет отсутствие взгляда со стороны, пока неизвестно,

интересующиеся запасаются попкорном.

Фэйлы

Характерным примером коллекции берсовских фейлов может служить четвертая редакция Расширенных Правил. Во-первых, ГРП (Группа Разработчиков Правил) клялись и божились, что РП 4.0 будут готовы 15 января 2009 года, реально же они вышли в конце мая. Во-вторых, ГРП клялись и божились, что эти правила наконец-то будут избавлены от глюков, косяков и нелогичностей. Абсолютный фэйл: отсутствующие пункты и ссылки на них, кошмарный бред в формулировках, отсутствие фиксов части старых косяков и пригоршня новых. И ничего, все довольны...

Примечание: к слову сказать, администрация «МирФ» разогнала ГРП, и своевольно назначило, руководствуясь лобби проекта «Берсерк-онлайн» единственным и неповторимым знатоком правил и главным по ГРП Variant'a, который единолично и написал версию 4.0 с нуля. ЧСХ, о том, что Variant — главный по ГРП, остальные оставшиеся члены ГРП (включая экс-старшего) узнали только через месяца два.

И, да, есть карты, которые работают не по правилам (что, в принципе, стало привычным за столько-то лет) и даже не по рулингам, а по некоему неизвестному простым смертным «техническому заданию для карты», наплевав и на правила, и на рулинги. Официальная позиция по этому поводу — эррат не будет, фиксов правил не будет, всё играется «как задумано», а не как выходит по правилам. Пример: кое-какие заморочки с Гномом-Кладоискателем и Кромом Железным. Тут майндфак в том, что после применения «Железного Натиска» если значение особенности «Броня» изменится (например, Г-К в Кольчуге Гномов вышел из строя), плюс к удару останется каким был до «Натиска» прежним. А вот если после применения «Железного Натиска» в броню кто-то ударит, плюс к удару почему-то (по Техническому Заданию, йопт!) уменьшится на величину предотвращённого бронёй урона. ГРП так и не смогли внятно объяснить, почему это именно так. Текстам карт это противоречит. Эрраты нет. Всем похуй. ИЧСХ, такие вот карты тихо мирно соседствуют с картами, тексты которых перетраховали по три-четыре раза, пример: Посох Искажения (сравните текст на карте и текст в каталоге).

И, таки да, не так давно, 21 августа (то есть всего лишь через три месяца после выхода в свет глючных и убогих РП 4.0, какая оперативность и своевременность!) Его Высочество Главнюк ГРП Variant собственной засушенной персоной в [этой вот](#) теме лично вывесил список будущих фиксов РП 4.0. И, да, в этом вот списке не значились такие глюки, как отсутствие понятия «Особый Удар» и руление ситуации про «Не может быть взят с %cardtype%». Фэйл.

Также доставляет тот факт, что ГРП упорно игнорирует часть сообщений о глюках РП на официальном форуме, но стоит только появиться информации о глюке на Уютненьком — как тут же и решение находится. Например, они уже вторую неделю упорно курят вопрос об Инкарнации 0 у Костяного Лорда^[7] и никак не могут ни рулинг выдать, ни хотя бы ответить, что «мы думаем над этим вопросом». Посмотрим, как быстро после упоминания этого глюка они найдут решение^[8].

Но главным фейлом, конечно, остаётся работа Авангарда и прочих товарищей, придумывающих и тестирующих карты. Мало того, что часть карт работают не по своему техзаданию просто потому, что кто-то правил не знает (Чемпион Аккени, Разящий Следопыт). Это ещё мелочи. Гораздо хуже, когда карта, засвеченная в статье, скажем, в понедельник, во вторник уже работает в какой-нибудь извращённой комбе а-ля «убью всех за один ход». В четверг на форуме все уже будут обсуждать деклист колоды на этой комбе, а сразу после выхода сета карту раскупят с рук заядлые турнирные игроки. При этом, конечно же, через две-три недели выйдет «своевременная» эррата, потому что «оказывается, это полом».

За примерами далеко ходить не надо: Старый Древень, Медноволосый, Дзенин, Невтида (это список за два сета только, в классике этого добра больше). Практически каждый сет приносит в игру новый полом, который тестеры благополучно прохлопали ушами. Если бы не активно шевелиющиеся «товарищи форумчане», у игры вообще бы не было нормального тестинга. Впрочем, многие из рядовых тестеров говорят, что они-де тестируют, и поломы видят, и предлагают их убрать, но их-де шлют лесом и не слушают. Проверить правдивость этих показаний, сами понимаете, невозможно.

Коллекция фэйлов Расширенных Правил

Версия 4.0

- Существа не имеют класса. Вернее, понятие класса существа прописано, но какие ключевые слова его обозначают — нигде не указано. Результат: ни одно существо в игре не может носить экипировку (кроме, АФАИР, койаров под Еретиком, Боевого Чародея и ещё кого-то, получающих класс по правилу топора); Авантюристка — уберкарта. Обещали пофиксить.
- Некоторые внезапные действия (Альхенгард и ему подобные) при определённых условиях игнорируют защиту от внезапных действий.
- Лишение/игнорирование особенностей действует, скажем так, очень избирательно.
- Эпичный холивор: почему Грокса игнорирует Снорганг, но не игнорирует Кианну? Капеллан Обвиозо спешит напомнить, что срач вокруг этих трёх карт сводился к следующему. В ЧаВо по Сноргангу было прописано, что Снорганг не предотвращает от воздействия Гроксы. В ЧаВо по Гроксе было

прописано, что раны от её воздействия предотвращаются особенностью Кианны. Формулировки Снорганга и Кианны при этом — одинаковые слово-в-слово (только Снорганг не всегда срабатывает). Судьи и ГРП пытались отмазаться откровенным бредом о том, что «при ранении раны наносятся, а при воздействии Гроксы не наносятся, а ложатся, а Снорганг срабатывает только на наносимые раны, а Кианне пофиг на какие раны срабатывать»^[9]. ИЧСХ, отмазались. В результате в следующей версии РП, АФАИР, появилось разделение ран на наносимые и накладываемые...

- Ни в одном из двух упоминаний в РП особенности «Особый удар» не сказано, что это такое. Так что особых ударов не существует.
- Чёрный Епископ (и прочие «не может быть взят в отряд с...») и вызов. Этот глюк обещали прикрыть ещё с выпуска Тёмного Друида — но он так и остался! Суть глюка в том, что, например, набирать в отряд Чёрного Епископа с лесными нельзя. И вызывать Чёрного Епископа к лесным нельзя. А вызывать лесных к Чёрному Епископу можно! Впоследствии этот баг переименовали в фичу. На данный момент он является неотъемлемой частью правил игры, а дека на ТД и Епископе весьма так неплохо играет в классике.
- И, да, нигде не указано, что при помещении карты в игровую зону «Кладбище» с неё слетают раны, отравление и прочие маркеры и спецэффекты. И тем более нигде не указано, что карты с кладбища возвращаются без маркеров и спецэффектов. Что это значит? Что ранее зверски расстрелянный и инкарнировавший демон тут же рухнет обратно в кладбище: раны-то куда не делись! Фича? Бага? А чёрт его разберёт!

Версия 4.1 и новые дырки

На удивление шустро вышла версия РП 4.1, правда об этом почему-то можно узнать только из одного единственного треда, посеянного в глубинах официального форума игры. Цимес в том, что эти самые правила 4.1 вступили в действие с 1 сентября, но об этом мало кто знал даже несколько месяцев спустя. Да, старые дырки подлатали, но по старой доброй традиции не обошлось без новых феерических багов.

- Местность. Местность теперь уходит в доп.зону только на фазе «Вскрытие карт» в начале боя. Это означает, что Адепт Жизни вызывает местность противника (а Картограф — свою местность) на свободную клетку рядом с собой (по общим правилам вызова) и она остаётся на этой клетке, не взлетает в доп.зону^[10]. Сюрреализм.
- Единение X. По новому определению икса в тексте особенности и новому тексту самого Единения, Боевой Единорог не может показать вообще никого при Единении, поскольку никто больше не имеет Единение 2...
- Жажда X получила очень неоднозначный текст. Может возникнуть ощущение, что по этому тексту ранить рядомстоящего должна не только карта с Жаждой, но и карта, которую указали целью Жажды. Со Страхом X та же петрушка: существо со Страхом 2 ранится, если нападает на существо со Страхом, не равным 2. Грамотеи, блин.
- Нападение простым ударом на свою же открытую карту больше не рассчитывается как по закрытой: можно получить сдачи... Вроде и не баг, но разрыв шаблона: раньше было по-другому...
- Теперь дальние атаки можно заявлять в рядомстоящих: пропал пунктик, запрещающий делать это.

Версия 4.2

С 03.12.09 вступили в силу правила версии 4.2. Опять-таки, найти их можно только в одной теме на форуме официального сайта (автор — всё тот же Variant). Новые правила вроде как фиксят все найденные ранее дыры (в частности, все те, о которых написано выше). По крайней мере, пофикшены все, наличие/отсутствие которых зависело от правил.

Версия 5.0

В общем-то та версия правил, которая должна была выйти с самого начала. Кстати, к этой версии Variant отношения не имеет. Ссылка на тему, в которой выложены правила версии 5.0: [\[4\]](#).

Версия 5.1 (обновление от 01.02.2014)

Свежая версия правил, в которой таки можно найти ответы на многие вопросы. Главное достижение - ссылка на скачивание находится на сайте в разделе Правила [\[5\]](#)

Комбы, ломающие игру

Их не много, но они есть (были) и они попортили немало нервов.

- Узник Памяти + Трезубец/Ульфгард + Одинокий Призрак. Узник под Трезубцем/Ульфгардом закрывается и ничего не делает. Убить его просто нельзя. Одинокий Призрак (бессмертное существо) в одиночку сносит противника. В настоящий момент пофикшено: Узник позррачен(не носить ему больше экипировку...).
- Воин Топей + Посох Искажения + Плащ Невидимки. Воин под разгоном кубика (делается чем угодно) сносит существо противника Посохом, получает фишку за Душеловство, открывается за Ярость, сносит существо... Цикл. Плащ не даёт врагу законтрить Воина. В настоящий момент —

пофикшено. Основательно так пофикшено. Ярость поэрачена (нельзя открываться бесконечно), Посох в бане.

- Грибыныч + Зачинщик + Следопыт/Вестник Битв. Закидываем Грибыныча в тыл врага через Зачинщика. Играть против такого нельзя. В настоящий момент — пофикшено. Грибыныч в бане.
- Снорганг + Хобтролл. Хобтролл неуязвим в ход врага. Вообще-то слабая комба, проламывается много чем.
- Драксида + Филавандель + Волчий Пастырь. Иммуность к атакам врага. «Комба новичка». Ломается всем подряд, но нубам с фиговыми деками рвёт шаблон простотой и неумолимостью.
- Тиамат + Башня Тул-Багар + Хаосфортум + Мираж. Тиамат не убить — её каждый ход поднимает Башня. Можно попытаться убить её и всех прочих за ход, но есть проблема — Хаосфортум мешает всем, кроме Тиамат, умирать. А когда они умрут, Тиамат уже опять воскреснет, и всё по новой... Если враг занимает третий ряд (а Тиамат может вызывать существ только туда), то Тиамат начинает звать летающих — они помещаются сразу в доп. зону. Победить эту связку можно, только сломав местности оппонента или уничтожив Тиамат без нанесения ей ран. И то, и другое нереально осуществить силами большинства дек классики. В настоящий момент — Хаосфортум наконец-то в бане
- Филавандель + Хатар + Выводок Слуа. Хатар даёт Филаванделю вампиризм, Выводок заставляет его взлететь. Филавандель бессмертен. На данный момент эта комба удельывает даже Узника Памяти. В смысле, её ломает даже меньшее количество карт, чем то, что ломало Узника в его время.
- Грибыныч + Арлекин + Аркамансер. См. комбу с Грибом чуть выше. Да, Следопыта и Вестника разработчики игры побанили достаточно оперативно, но это не помешало им через год выпустить Аркамансера, который в комбе с Арлекином точно так же закидывает Гриба куда угодно. Комба долго была мертва — Гриб находился в бане, откуда извлечён последним выпуском эррат.
- две Проницательных + Башня Тул-Багар. То же самое, что с Тиаматерью, даже ещё хуже. Убивать их куда как сложнее: их две, они **получают раны только от простых ударов** и не боятся лишения особенностей и прочих антиплюшек. Мольба игроков сделать эту тварь хотя бы уникальной, по сценарию не услышана. Башня ныне покоится в Бане, и на том спасибо

Троллинг

Довольно лёгкий и простой. Можно даже потроллить IRL, не боясь особо за свою шкуру (школиё же). Вот простые рецепты.

IRL

1. Согласно Турнирным Правилам, игрок имеет право потребовать у Судьи проверить колоду противника, сколько карт он взял в раздачу, не пытается ли он затягивать партию, и даже совместно пересчитать, не перебрал ли противник кристаллов, набирая карты в отряд^[11]. Соответственно, если пользоваться этими своими правами умеренно часто, можно преизрядно задолбать как противника, так и судью. А если противник на самом деле смошенничал — только успевай копипасту подбирать.

2. Эксплоиты различных дыр в правилах на крупных турнирах. <http://berserk.ru/board/index.php?showtopic=37348> — пример такого троллинга ИРЛ: парень, воспользовавшись дырой в правилах^[12], превозмог один из самых сложных и драматичных турниров — турнир формата «Повелитель». Высранных игроками и судьями кирпичей хватило бы на постройку дюжины башен Тул-Багар...

3. Качественный подход к построению колоды: набрать отряд так, чтобы существа, комбась друг с другом, становились неуязвимыми или почти неуязвимыми и затягивали партию. Примеры такого — см. выше. Смысл — выиграть по кристаллам (преимуществу в стоимости карт в конце раунда) или просто свести бой к ничье. Выгоды ноль, но турнир превращается в не пойми что.

Есть попытка троллинга со стороны ТП-корреспондентки Комсомольской Правды. Попытка, надо сказать, **ну не очень хорошая**. Но, тем не менее бурление говен инициировалось:

Сетевой

Это уже будет потяжелее. Так как модераторский состав и так изрядно утомлён маханием банхаммером на каждого малолетнего долбоёба или неврастеника, нужно очень тонко подходить к процессу. Без довольно глубокого знания РП обычно этим и заниматься не стоит, но если правильно вбросить на вентилятор, можно зажечь холивор даже между модераторами (дуэль на банхаммерах, буэээ). В идеале, обычно достаточно найти **ЧаВо** по какой-нибудь карте, не соответствующее текущей версии РП или противоречащее ЧаВо по другой карте — и уверенно потребовать объяснить со ссылками на пункты РП, почему всё так, а не иначе.

Во что играют
несовершеннолетние
мальчики
Собственно, репортаж

Троллинг по поводу зависимости от кубика может успешно применяться где угодно. Любой пример из игровой практики, в котором вы закидываете противника дайсом (или он вас), при должном внимании превратится в бурную дискуссию.

И ещё вариант: межвидовое стравливание настольщиков друг с другом. Проще говоря, зайдите на форум по «Берсерку» и заявите (в наиболее толстой форме из возможных), что «Берсерк» — полное УГ в сравнении с «Магией». (Можно и наоборот, на форуме магов, соответственно). Хорошие навыки

троллинга, равно как и общее представление об этих двух играх может помочь превратить обитателей форума в источники вкусной копипасты.

Предупреждение троллям

Всё написанное выше следует делить на десять!

Троллить надо тонко и тщательно, иначе на троллоте поведутся только малолетние дегенераты, а какой с них толк? Вообще, лучшие срачи, которые возникали в среде берсеркёров когда-либо, возникали там не из-за пришедших с просторов интернетов зелёных друзей, а с подачи самых что ни на есть крутых профи, которым просто надоело терпеть все имеющиеся в игре косяки.

Примеры можно полуркать на форуме игры, их там куча. Один минус — разбираться в игре надо, иначе неинтересно читать.

См. также

- [МТГ](#)

Ссылки

- [Официальный сайт](#)
- [Онлайн игра по Берсерку. Тоже платная, но частично.](#)
- [Блог про всё самое интересное из игры Берсерк](#)
- [Драма!](#)

Примечания

- ↑ [Пруфлинк](#)
- ↑ «Медвежья шкура» с древнескандинавского.
- ↑ Здесь имеется в виду то, что в «Берсерке» вся ситуация на поле в 99% случаев известна сразу после вскрытия карт, игроки обдумывают варианты действий друг друга, зная, что они оба видят одно и то же. В «Магии» каждый видит свои карты и карты, введённые в игру противником, а карты, которые противник держит в руке — нет. Это сужает применение анализа (анализировать нечего), но открывает широчайшее поле для блефа и рассуждений вида «а если у него %cardname%, то я...». Если пользоваться сравнениями — «Берсерк» похож на шахматы, «Магия» — на покер.
- ↑ Следует, однако, отметить, что это 9-ый и 1-ый сетов соответственно. Просто стилистика поменялась, причём к лучшему.
- ↑ Для непонятливых: суровые лаарские гномы рождаются уже с бородами, топорами и в доспехах.
- ↑ Анонимус, некогда игравший в этом балагане, утверждает, что за время существования Хроник смертей и воскрешений было over 9000.
- ↑ <http://berserk.ru/board/index.php?showtopic=49511>
- ↑ [ЧСХ](#), как Вы можете судить по истории изменения этой статьи и по [этой ссылке](#), после публикации вопроса на Уютненьком ответ нашёлся в тот же день! Мистическое совпадение?
- ↑ А разгадка, как всегда, проста. Кианна — Повелитель, и низзя её убивать за просто так, надо, чтобы игрок помучился и побегал на турниры, копя бонусы и принося денюжку клубмейкеру.
- ↑ Более того, следствие: чтобы сделать вызов вражеской местности Адептом Жизни нелегальным, достаточно просто занять все свободные клетки вокруг него.
- ↑ Постороннему человеку тяжело поверить, но находятся великолепные в своей тупизне люди, не способные отсчитать ровно 15 карт в раздачу или набрать отряд, не перебрав лимит в 48 кристаллов. Зато права качать умеют...
- ↑ В те времена можно было вызывать существ в отряд противника просто потому, что это не было запрещено.



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

[w:Берсерк \(игра\)](#)