

Терминология — Lurkmore

[← обратно к статье «Counter-Strike»](#)

Термины разделены по группам, а там уже по алфавиту.

Виды игроков

- **AFK, away from keyboard** — игрок, не подающий признаков жизни из-за **разрыва соединения**, либо просто отошедший на время от компьютера. Относится к «легким фрагам», за каковыми охотятся 95%. См. также **Завис**
- **Бомбер, Бобер, Сапер** — террорист с С4 за спиной. Обычно главная цель контров до планта на точке.
- **Бот** — игрок, управляемый искусственным интеллектом. Алсо, хреновый игрок (при этом не обязательно **нуб**). Также чит, при котором не нужна ЛКМ: огонь открывается автоматически при пересечении прицела с врагом (т. н. trigger bot). В CS:GO мертвые игроки могут перезайти за них, но все останется у бота, если он выживет.
- **Бомж/дно** — обозначение особо конченных игроков и/или нубов.
 - Альтернативное значение: **БОМЖ(И)** — игрок(и), вооружённые **эко-оружием**.
- **Гли(т)чер** — чел, использующий баги карты (например, если в de_clan_mill1 в кишке в первом повороте сесть напротив бочек (и так и сяк) к стене, а потом посадить на голову коллегу и долго подпрыгивать, можно отправить его наверх к планту. de_nuke — кукушка, на кукушке подсаживаете тело на голову и прыгаете, тело проваливается в текстуры и оказывается на крыше кукушки (дальше можно заползти на крышу всего ангара). cs_mansion — в комнате в дальнем левом углу здания со стороны cs-респы, в задний правый угол (относительно входа в данное помещение) подсаживаете тело и оба прыгаете, пока тот не окажется на крыше дома). За это нормальные админы банят безжалостно.
- **Завис** — персонаж вышедшего по причине разрыва связи игрока — многие помнят и клубы, где по окончании времени на мониторе появлялся чёрный квадрат и надпись «Ваше время истекло», но при этом игра продолжала держать связь с сервером, соответственно персонаж постоянно висел в игре. Не двигается, а потому является «**бесплатным**» **фрагом**. Стремятся его собрать разве что контроёбы. А те, кто играет ради игры, а не ради счета, оставляют дисконнектнутых на самый конец раунда, что (если у обеих команд такие есть) может неиллюзорно бесить всех участников игры, и в редких случаях вызывает лулзы, когда последние активные игроки взаимно выпиливаются, например, гранатой.
- **Кабан, КабанЧеГ** — игрок, принявший анальную кару от ножа.
- **Кемпер, Седло** — игрок, который никуда не бегаёт в поисках противников, вместо этого обитая (**кемперя**) на одном месте. Обычно кемперят на респе, или на других, удобных позициях, по углам или на ящиках.
- **Лаггер** — игрок с неумышленно или умышленно ограниченной шириной канала выхода в сеть Интернет. Как правило, неудобный для игры. Почти всегда стреляет рандомом.
- **Лакер, Шаровик, Рандомщик** — случайно попавший в голову.
- **Нуб, дно/бомж/бот/ботинок** — новичок. «Дно» не CS-овское обозначение нубка, а пришло из Доты.
- **Онлайн-герой, домашнее мясо, просто мясо** — распространённое на локальных (не в клубах/салонах) и интернет-серверах оскорбление со стороны игроков, предпочитающих игру в клубах/салонах. Считается, что «клубный» и состоящий в команде (даже если команда не живёт дольше одной тренировки) игрок уже как бы состоявшийся кибер-атлет и добился большего, а, значит, играет лучше, чем тот, кто в клубах и командах замечен не был. Однако данное оскорбление чаще всего применяется в чате между убитыми, что как бы **намекает**.
- **Прислуга, Охрана, Соровождение** — обычно 2-3 тера, охраняющие бобра (бомбу).
- **Рак/Краб** — кемпер, который выжидает противника в положении сидя.
- **Рандомщик** — нуб, стреляющий не короткими прицельными очередями, а зажимающий ЛКМ и поливающий все вокруг свинцом. См. **Спрэй**.
- **Скорострел, Сайга с подстволом** — новый пистолет-пулёмет PP-Bizon из CS:GO имеет большую обойму и хорошую скорострельность, так что противников можно неслабо нагибать из этой пушки.
- **Скилл, скилловый** (от англ. *skill* — умение), также **отец, батя, про, Задрот**, читер (школ.) — игрок, имеющий неплохие навыки в игре, в частности: не топаёт не вовремя, умеет обращаться с AWP и быстро попадать в голову из всего, кроме гранат и кусачек. На самом деле обыкновенный задрот. ЧСХ, даже гранатами порой попадают, см. **Тычок**.
- **Спектор, спектатор** — убитый игрок, наблюдающий за игрой остальных. Как считается, шухерит и даёт советы живым коллегам. Однако, такое возможно только при наличии голосовой связи — живые игроки по умолчанию не видят чат мертвых. Но есть некоторые сервера, настроенные иначе.
- **Тимкиллер, ТК** — долбоёб, который мочит своих.
- **Читер, читак** — игрок, пользующийся читками и нарушающий правила игры. Его презирает тупая школата и задроты-долбоёбы. Алсо, читы — любимейший способ троллинга вышеупомянутых ущербных существ. Методы стары, как мир, а поток еды со временем только растёт. В 95% случаев легко детектится опытными игроками уже во втором раунде.

- **Чинар, Чинарик, Чирик, недопро, Опасный поцок, Русский мясник** — игрок играющий большее свое время как нуб, но иногда внезапно учиняющий выпил команде противника, после чего последним нереально доставляет. В последствие становится либо отцом, либо забивает на CS.
- **Шкер, Мышь, Крыса, Пастух, Пасун** — игрок, который прячется (шкерится) за углом (или просто пасущий проход, например, zz), за ящиком и во всяких тёмных местах в ожидании, когда мимо него пробегут противники, чтобы убить их в спину или в лицо (последнее намного эффективнее даже для нуба). Шкерятся нубы, игроки с малым количеством здоровья, отцы и последние выжившие, когда противников ещё много. На шкеров злятся только нубы, ибо опытные игроки знают все места для шкерства и, пробегая мимо, готовы убить шкера на месте.

Тактики

- **Армада, аркада, Раш** — штурм всей командой по одному направлению (см. **Раш**)
- **Босс, рейдбосс** — тактика, когда 2 игрока на первом же раунде договариваются: игроку 1 отходит пистолет-имба (тек9 или 5-7), он же на свои берёт бронезилет, а игрок 2 тратит последние 300\$ на P250. ЧСХ, оба пистолета могут раздавать **ваншотные хэды**.
- **Блочить** — блокировать проход собственной тушкой, что в большинстве случаев приводит к смерти игроков вашей команды. Характерно для нубов. Систематическое блокирование прохода лечится только тимкиллом. Существует и обратное понятие, см. **Подпирать**
- **Плентить под «locationname»** — заплентить бомбу на точке так, чтобы усложнить контрам процесс дефьюза и облегчить себе процесс контроля.
- **Ninja Defuse** — Беспалевный Дефуз бомбы в дыму (нубов же расстреливают в дым за попытку его выполнить)
- **Пасти точки|пленты** — тактика за ментов, при которой менты держат подходы к плентам.
- **Подпирать, пидорасить** — относительно свежее понятие, актуальное в первую очередь для экорашей впятером в одном проходе, а также для *Gun Game*-серверов, суть которого такова: в узком проходе (коих полно на **мясо**-картах, любимых гангеймерами за интенсивность мясорубки) один игрок идет каска к каске с другим, вследствие чего при резкой атаке переднему игроку некуда отступить (не может сдвинуть заднего), и он **ВЫПИЛИВАЕТСЯ НАХУЙ НОЖОМ, СЛИВАЯ ИЗ КОМАНДЫ АЖ 5 ОЧКОВ В СЧЁТ ВРАГА**.
- **Подсадка, boost** — тактика подсаживания игроков на высоты для быстрого занятия через головы и плечи товарищей выгодной или занятия недоступной в обычных условиях позиции. Часто применяется на *de_dust2_2x2* ментами для быстрого прохода zz и попадания на базу к ТТ. Если подсадка произошла довольно быстро, то в результате эффекта неожиданности оказанного на террористов подсаженный мент может снять пару фрагов в самом начале раунда.
 - Часто в конце или в начале раунда в ментовском чате пишут «UP» или «zz» — это и означает выбор тактики на начало раунда.
- **Раш** — быстрое передвижение всей командой в одном направлении, используя все возможное оружие с целью подавления сил противника массой и занятия определенной позиции (например, одного из бомбплейсов), не является особым тактическим действием. Зачастую организуется **нубами** как масштабное «мясо».
- **Сейвить дроп** — тактика, при которой оставшийся один или с другом игрок, имеющий при себе годный ствол и осознающий неизбежную гибель и поражение в случае попытки атаки на превосходящего его противника, добровольно **шкерится** и отдает ему раунд *по причине истёкшего времени* с целью сохранить для следующего свой **девайс**.
- **Спрэить, зажимать**, — пытаться убить врага беспорядочной стрельбой, зажав левую кнопку мыши. Сел-зажал-скилл показал/асус проебал, фраза про 60% игроков. Особенно забавно, когда нуб показывает супергероя, расстреливая обойму Дигла за 2 секунды и попадая во все места, кроме противника. В опытных руках может стать причиной смерти паравоза. Спрэят в основном из мки, мп5 и ппг (или же P90) из-за простоты данной процедуры из этого оружия, реже из калаша (если спрэить из ак-47 правильно, то это станет причиной множества фрагов на близких и средних дистанциях).
- **Стрейфить** ака **Качать маятник** — тактический прием, при котором игрок стреляет короткими или средними очередями, после чего перемещается и снова стреляет (with FAMAS, Калаш, p90, Steyr AUG). Очень распространенная для отцов тактика и очень сложная для освоения. Вызывает негодование у нубов, так как оные имеют низкий аим и ни фи́га не попадают по мельтешащему тудысюды противнику (при правильном использовании такой тактики можно настроичить много фрагов). А также «стрейф» означает «атака в движении»: влево, потом вправо с маленькой амплитудой (тактика стрельбы из M4A1 и MP5, Galil, mac10, Дигла на средних и ближних дистанциях).
 - **Круговой и полукруговой стрейф** — Тактика при стрельбе, при которой игрок делает полный круг или полукруг вокруг противник(а)-ов(очень эффективна при рашах).
- **Палить, Мониторить** — В клубе — подглядывать за оппонентом (в целях профита). В лане — подглядывать за тимой противника и стучать на него в скайп тиме, в пользу которой делается этот «загробный» шпионаж. См. **Спектатор**.
- **Холд** — тихая ходьба, по умолчанию — зажим клавиши Shift. Позволяет без лишнего шума подобраться к противнику, но передвижение будет гораздо медленнее. Поцоны с мышами вроде x7 любят крутить колесо (bind+duck на «ctrl» и bind+duck на нижний прокрут, чередуя нажатие на «ctrl» с прокрутом). Зовётся описанное даблдаком, позволяет передвигаться практически без шума и потери скорости. Вызывают ненависть у многих. Возможен вариант руками — на ютубе есть хороший мануал про kz_
- **Шахматы** — долгое разыскивание друг друга оставшихся в живых противников. Обычно бывает на

dead-match-картах. При этом игроки могут бегать друг за другом по кругу, что нередко заставляет негодовать сдохших товарищей. Таких игроков называют шахматистами.

- **Эко, Неко, Нахуя вот ты вот ща закупился** — Вариант рискованной игры, при котором игрок или вообще вся команда не закупает ценных предметов (то есть — после респауна берёт пистолет (Tec-9/Five-Seven, или CZ-Auto, ну или Deagle), опционально **грени** и броню). ВНИМАНИЕ: эко-игрок, при столкновении двух крепко закупившихся команд может утянуть команду на дно эпичным фейлом на ровном месте, а посему, ему вместо эко, следует попросить **дроп** — велика вероятность, что кто-то уже готов поделиться. Особо опасный бич для неко-бичей — **подпирание!** Тем более, что эко-бич должен бежать сзади, дабы подобрать рандомный трофей.
- Многие пистолеты в CS:GO оптимизированы под нормальную игру на эко. Проблемой остаётся то, что их вечно ре-бальясят (так как CZ-75 или Five-seveN долго были имбой).
- Другое **эко**: когда команда побеждает, свежеспауненный игрок — "**бомж**" покупает «фармган» (то есть оружие, за убийство с которого награда больше стандартных 300\$), чтобы набить игровой валютой свой кошелек.
 - **Эко-раш** — ситуация, когда выпиленная в прошлом раунде команда должна доставать оружие по-новой и потому копит на калаша/снайперки, и ради **лута** устраивает набег всей командой. Вооружение покупается дешёвым, но годным для наступления, как-то CZ-75 или вообще **имба** вроде TEC-9 или UMP, с расчётом на то, что набегающая толпа (точнее, то, что от неё выживет при первой части набега) **засейвит девайсы** противника (в смысле, добьёт оставшихся из трофейного же оружия).
- **Эйс, Асе, Батя, Тащер** — выпиливание всей тимы одним игроком, аналог «рампаги» в доте или «колобанова» в **мире танков**.
- **Force buy** — покупка мощного оружия на все деньги вместо эко-раунда, практикуется в случае полной уверенности в скиле тимы и её стволов, а также отсутствии больше одного **бомжа** при зарубе 5vs5.

Точки на картах

- **Анал, Кишка**, — узкий канализационный проход (например, на карте cs_mansion). Сама cs_mansion была популярна в компьютерных клубах средней паршивости, но сейчас почти вымерла.
- **Банан** — проход на карте de_inferno (а также и на de_tuscan), ведущий на бомбплейс Б. Называется так, потому что имеет загнутую форму, похожую на банан. Самое популярное место для раша у теров на этой карте.
- **Бомбплейс, Пл(а)энт, би-п, лобное место, А, В** (в зависимости от кол-ва плантов, обычно два) — место на карте, предназначенное для установки бомбы командой террористов (на картах de_), на большинстве карт устанавливают два, но бывают также один или три.
- **Будка/Хижина** — характерное деревянное или металлическое строение с несколькими входами, выходами и окнами для стрельбы. Обычно простреливается полностью. (**de_nuke на верхнем планте около двери и прямо после ст-реса около подъема на кукушку и поворота направо к спуску на нижний плант**).
- **Высота** — высокие места на мапе (обычно труднодоступные), откуда можно ёбнуться и растерять доброе кол-во hp.
- **Дерево** — двери типа de_dust-овских. Простреливаются из мощных ружьев, что вызывает бугурт у нубов
- **Длина, дл, стометровка, сотка, DL** — обычно так называется длинный проход на карте de_dust2, соединяющий базу террористов и контров. Реже — любой длинный проход на текущей карте.
- **Зелень, зелёнка**
 - на карте de_train — довольно узкий проход, ведущий от базы террористов до бомбплейса А. Называется так, потому что игрок, подходя к нему, проходит мимо стены с растительностью.
 - на карте «cs_assault» — проход с улицы в гараж к террористам через зелёную дверь.
 - на карте «de_inferno» — проход справа от бомбплейса А.
- **Зигзаг, зига, ЗЗ, ZZ, короткий, корота, кресты, короток, шорт, шорта** — проход на карте de_dust2, называется так от того, что имеет форму зигзага (а также на de_tuscan и на de_train, проход от закрытого плент на открытый со стороны кт, я гарантирую это)
- **Кишка, Аппендикс, Труба** — лексическое обозначение трубы, выводящей на крышу с респы (см. ниже) террористов на карте cs_assault.
- **Ковры** — на de_inferno коридор на втором этаже здания, ведущий на балкон к выходу на А (также присутствует на de_mirage (бывшая cpl_strike))
- **Коробка, банка** — лексическое обозначение прохода из базы Т к длине на карте de_dust_2.
- **Кукушка, Скворечник** — та же будка, только на высоте (тот — же de_nuke при входе в первую будку (прямо после ст-реса)).
- **Olofpass** — Olofmeister(игрок команды fnatic)+Overpass. возникло из-за огромного кол-ва лулзов, созданных им на этой карте

Дифуз в огне <https://www.youtube.com/watch?v=Mao-UqnJ3SI>, после него на В осталось граффити Буст на А, через который видно всю карту <https://www.youtube.com/watch?v=cNQ71mfmt80> Пофиксен сразу после этого турнира (остался только этот знак <http://i.imgur.com/ft6K5r4.jpg>^[1])

- **One way drop** — место на карте, прыгнув с которого вернуться назад тем же путем не получится.

- **Респан, Респ, База** — место начального появления игроков.
- **Скрип** — обозначение двери на картах de_cache, de_nuke, cs_assault, которая при открытии издаёт скрипящий звук.
- **СТ, Сити** — респ контров.
- **Тёмная, тёмка, темнота** — места на картах с плохим освещением, где могут обитать кемперы (как правило, одна на карте). Самое характерное — тоннель перед T-spawn на de_dust2 (2_2x2) и коридорчики в центре карты на de_dust. Юзайте фонарик (кнопка «F»), прибор ночного видения (nightvision [googles](#)) или кнопки управления яркостью монитора.
- **Хостеджи, Хостаги, Залог, Залож, Налож, Вылож, Подлож, Лысые** — заложники. Уводимые на базу контров, образуют корован, который приносит неслабый профит тому, кто его доставит. Алсо, убийство заложников не остается безнаказанным: с вас могут удержать до 2000 умерщвленных енотов за каждую голову. Умные СТ могут использовать «паровозик» в качестве живого щита для того, чтобы защитить свою тушку и нагадить врагу (который, естественно, при виде паровоза попытается [убить его полностью](#))^[2].
- **2д, 3д** — место на карте (обычно ящик или стенка), куда игрок может залезть, лишь запрыгнув на товарища по команде (а то и нескольких, образовавших «лесенку»), вставшего в нужной позиции. Затем он может оттуда неожиданно выскочить или открыть огонь. Примеры 2д: ящики у выхода темки на de_dust, 2д на паре с целью законтролировать грибы, 2д в ребрах, 2д в 6. 3д: сокол (de_inferno, малые пески), зелень на de_train и дико олдовая 3д в нижнем плане на de_nuke, с целью дефуза. Люто, бешено была заюзана на одном из чемпионатов (CPL)

Оружие и пр. девайсы

- **Авп, Фотик, Слонобой, слон, слоношлеп. палка** — [AWP](#), любимая винтовка кемперов. Самое мощное оружие в игре, гарантированно убивает при попадании в голову, грудь, руки или живот, сильно ранит при попадании в ноги. Также игрок, успешно её использующий.
- **Авто X, Автонуб, аутофаг** — Игрок, использующий автоматическую снайперку ака [ламерку](#). Вызывает дикое негодование среди соперников, особенно успешно выпилив половину из них в первые 30 секунд боя. Причина негодования — старая неприязнь к автоматическим снайперкам, которые блокировали почти на всех серверах, а где не блокировали, устраивали дикие халивары и срачи с призывами бросить ствол и играть как нормальные пацаны.
- **Арабка, Тормозилка** — mac10 ака узи, обладающий сильным «тормозящим» действием на противника. Вызывает сильный [Butthurt](#) (реально не убежишь) у последнего при пересечении им больших открытых пространств. Подобным действием обладают также TMP у контров и некоторые другие виды оружия.
- **Газонокосилка** — новый пулемёт Negev из CS:GO, у которого магазин на 150 патронов; этот девайс просто крошит супостатов на мелкие кусочки.
- **Гангстер, Мафиози** — Новый пистолет Tec-9 у терров, который добавили в CS:GO, имеет большую обойму и полуавтоматическую стрельбу в зажиме. Неслабо нагибает офигевших контров в пистолетном раунде.
- **Гренки, грены** — гранаты (любого типа)
- **Дымовуха, Вонючка** — Дымовая граната
- **Дроп** — любое не шибко нужное оружие. То есть, вообще любое, которое не жалко отдать товарищу по команде, который копит на дорогое оружие и просит "дать дроп".
- **Дигл, dgl** — хороший вариант для [эко](#), если не иметь корявые руки — можно вызвать ненависть, поставив 3-4 ваншота.
- **Калаш** — а вы уверены, что это требует расшифровки?
- **Кемпа, кемперка** — точная винтовка без режима автоматического ведения огня.
- **Китаец, Афган, Галил, Гаиль** а также среди школоты **Новый калаш** — [Galil](#), оружие террористов, некоторым нравится магазином на 35 патронов и большим уроном (и, опять же, меньшей ценой, чем тот же калаш). На самом деле чистый [израильтянин на основе АК-74](#). См. пруф на вики.
- **Кошка, Шпиговка, Брызгалка, Жопочистка, Жопоковырялка, Утка, Пукалка, Писюн, Свистелка, Пипетка, Миксер, Пневматичка, Скальпель, Соска, Пятка, Дрель, Пиписька, Темпо** — [Steyr TMP](#).
- **Ламерка, Тетрис, Спичкострел (H&K G3-PSG1), Коммандо (Sig-550KE), Скорострелка, Перфор, Перфоратор (Ижевское), Дельфин** (старое название), **Автоснайперка, Плётка, Автонубка** или **Autosniper** (пришедшее из-за кордона), **Autonoob** — автоматические винтовки со снайперским прицелом [G3/SG-1](#) у террористов и [SIG SG 550](#) у контров. Популярны у нубов, так как с их помощью достаточно просто убить врага на средних и дальних дистанциях. Но при том невозбранно (почти) приносит уймы профита, а иногда вообще юзается как дробовик. Стрелок из этого аппарата называется дятлом или автонубом (из-за характерного вида в руках этого оружия у терров). На большинстве серверов автоматические винтовки запрещены, что вызывает неслабый баттхерт у нубов в начале матча, когда вместо ламерки они получают послание на йух.
- **Ласточка, Приближалка, Чёрная ворона, Акула, Француз, Штайр, Шталлер, Стейр, Костыль, Штырь, Штурма, Булка, 4-4, Штанина, АУГ**, (очень старое) **Ветка** — штурмовая винтовка [Steyr AUG](#), имеется только у контров, аналог террорской [Sig 552](#).
- **Морковка, Дробилка, Пукло, Бомжа, Горох, Колбаса, Малыш, Котик, Драгунка, rushgan** (редко) **Конь** (тоже из древностей) — [HK MP5](#).
- **Муха, Мухобойка, Шприц, Баян, Воробьевка, Пионерка, Мелкашка** — [Steyr Scout](#). Самое легкое

оружие в игре — неизвестно, каким макарон, но скорость бега с ней даже выше, чем с ножом. Было пофиксено в Source. 10 патронов в обойме и ажно 90 патронов запаса. ЧСХ, в CS: GO точность Scout при падении выше, чем на бегу, и потому особой «чисто мушиной» тактикой считается вариант «прыгать@выделывать кульбиты», а то и вовсе «простреливать верхний этаж, стоя на коробке, на доли секунды высовывая свою голову для выстрела»

- **Нигвижен, нухтвижн, Терминатор, лагвижен** (из-за сильных лагов, создаваемых девайсом) — очки ночного видения.
- **Огненный коктейль** — Коктейль Молотова у Т и зажигательная граната у СТ которые добавили в CS:GO, можно кинуть и посмотреть как противники поджарятся как курицы-гриль на барбекю.
- **Петушок, Петух, Рукав, Гном, Пылесос, Терка, Батон, Бычек, Кастрюлька, Головомойка, Бельгийский бублик, Фен, Рачок, Стеклорез** — **FN P90**, иногда еще игрок с этим оружием (**Петух с Петухом**) Из других названий игроков с ним: Pro90, ELO-90 (для CS:GO).
- **Пукло** — лёгкое оружие (b31, b33) и пистолеты (за исключением Дигла)
- **Рогалик** — винтовка FAMAS, доступная только ментам (4-1). Является адской вундервафлей за свои 2250\$ цены, так как в режиме стрельбы по 3 пули практически отсутствует отдача и наблюдается хорошая кучность. Наловчившись с ней стрелять, можно делать по 20-30 фрагов одними хедами (при этом читая в чате обвинения в чистерстве и теща свой ЧСВ). Занерфлена в CS:GO в говно.
- **Скорострел, Сайга с подстволом** — новый пистолет-пулёмет PP-Bizon из CS:GO имеет большую обойму и хорошую скорострельность, так что противников можно неслабо нагибать из этой пушки.
- **Флэшка, флэха, слеповуха, слепуха, flash** — светозвуковая граната. При разрыве происходит яркая вспышка и оглушительный хлопок. Но проявляется как исчезновение картинки (и звука в CS:S). Длительность эффекта обратно пропорциональна квадрату расстояния, а также зависит от того, смотрят ли за красивым полетом гранаты ослепляемые и кой-какой еще неведомой поебени (рефреша монитора и насколько ты успел развернуться). На некоторых серверах есть флешки-моменталки, их суть в мгновенном взрыве и эффективности.
- **Хешинг, HE-strike, Кегельбан, Гранатоудар** — Тактический прием, при котором позицию противника или направление него атаки закидывают 3-6 «хешками», то есть HE-гранатами. Может стать причиной профита в раунде, если противник задумает раш всей командой на этом направлении. Успешно применяется на чемпионатах.
- **Хлопушка, Пердушка, Петарда** — новая граната-приманка из CS:GO, которая издаёт звуки выстрелов из оружия и отмечатся на радаре, сделана для того чтобы наебать врага.
- **Хэшка, грена, аш-е (ха-е)хае, ХЕ, черешня** — HE grenade (High Explosive, фугасная, кои поражают больше ударной волной, чем осколками) Как и любая другая граната, при метании генерирует зычный рык «Fire in the hole!». Одной гранатой невозможно убить никого в игре, если он не повреждён^[3]. Известны винрарнейшие случаи эпичных винов с участием гранат, впрочем, как и случаи винрарнейших эпичных фейлов.
- **Чечня, Бумбокс, Чеченка, Пять-один, Машина, Машинган, Машенька, Ламоган, Батяня, Дед, Мама, Баян, Рембо-девайс, Папаган, Коса, Косилка, Матильда, Тяж, Дура, Пара, Максим, Чапай, Огурец, Рояль, Шарманка, Станок, Танцевальный аппарат, Колбаса, Жопорвун, бабуля** и еще более 9000 вариантов — жаргонное название пулемета **FN Minimi Para**.
- **Электрик, Пикачу** — новый девайс из CS:GO под названием шокер Zeus x27, убивает с одного выстрела (!), при этом противник получает электрический баттхёрт. Денег за такое убийство не дают
- **Эмка, Кольт, Эмчетвёрка, Рыба** — жаргонное название **Colt M4A1 Carbine**. Алсо, принимаемая за M16 — **ЭмШа**.

прочие геймпленые термины (читы, команды сервера, особые убийства)

- **Аир/Эйр** — фраг, сделанный в воздухе. Даёт +100500 к респекту. Наилучшие из: авп/скаута/ковбоя. Дигл, шотган и прочее — дефолт. Хотя все зависит от прыжка, расстояния, момента выстрела (зрелищно же!).
- **Блайнд, блинд, blind** — в дословном переводе «слепой»; игрок, убитый противником, находящимся в поле зрения, но оставшимся незамеченным со стороны первого.
- **Воллхак, wallhack, вэха, вэлл, wh, vx** — часто используемый чит, делающий стены уровня полупрозрачными и/или подсвечивающий врагов. Часто юзается на пару с автовыстрелом или aim'ом. Обычно любой, сделавший удачный прострел, обвиняется в использовании wallhack'a лузерами, не умеющими играть. Реальное же использование воллхака приводит к бану.
- **Gun game (гангейм)** — сервер для определённого типа игры (применимо к Source), когда за убийство N противников вместо пушки номер Y-X дают пушку номер Y-X+1 или Y-1 (разные для СТ и Т пушки под одним номером идут одна за другой), после чего оружие отбирают. Всё время к единственному огнестрелу прилагается нож. Основной причиной оглушительных фейлов в виде **фрагов аж с ножа** (вампирился у врага/всей враг. команды аж N очков, имеем 2N очков перетока) является стремление нубов именно в гангейме начать **рашить**, и, как результат незнания очень узких гангейм-карт, склонность **пидорасить** союзников.
- **Дабл/трипл** — одновременно 2-3 фрага одной пулей, **без читов**. Есть примеры и -4 [1]
- **Даблдак, double duck** — читайте об этом в разделе «холд».
- **Дефузить, расплантчивать** — процесс и результат разминирования C4, поставленной террами. Также часто используется термин **минировать**, хотя по идее имеет ровно обратный смысл. В CS 1.0-

1.6, CZ, CSS, в CS:GO до сентября 2015 выглядело как магия (<http://i.imgur.com/2W7Kfrj.jpg>) , а после обновления в CSGO (вместе с другими анимациями) в руках появляется некий девайс, от которого к бомбе идут провода

- **Девайс**
 - дорогое и эффективное оружие, обычно M4A1, АК-47, AWP и т. п.
 - Оборудование — мышка, клавиша, наушники и прочие атрибуты задрота, собирающегося в клуб.
- **Катка, матч, Сорев, Микс** — Сорвновательный. Игра 5x5 из 2 частей по 15 раундов. Победа при 16 раундах. Именно на них проходят турниры (при ничье (15-15) добавляется доп 6 раундов)
- **Камбэк** — Резкое нагибательство противника после серии поражений, обычно в самом начале игры. Алсо то, чего боятся чутка расслабленные и уже настроенные на победу игроки.
- **Мясо:**
 - эпизод массового взаимоэкстерминатуса в короткий промежуток времени;
 - плагин, добавляющий расчленёнку;
 - карты типа fu_pool_day
- **Паровоз, Локомотив, Лохомотив, Стадо, Лестница, Лесенко** (редкие термины) — убийство более 2-3 противников при их попытке захватить вашу позицию или просто пройти мимо вас. Очень часто происходит на чемпах по CS.
- **Прострел/валлбанг** — убийство/ранение (или попытка такового) противника выстрелом через стену. При стрельбе через стену ущерб основательно снижается. При использовании в картостроении достаточно мягких материалов пуля любого оружия, в том числе дробовика, может невозбранно проникать даже сквозь толстые стены. Одни из наиболее красочных фрагов. Зачастую: прострел рампов на de_nuke, 9 там же, заход на б-В на de_dust2, коридоров на de_train, банана на de_inferno. Необычные: все прострелы нижнего плэнта de_nuke, многие прострелы de_train, прострелы de_tuscan. Вызывает наибольший буттхурт подрастающего поколения и дикие крики «ВОТЕБАН ЧИТЕР!!!!» (особенно если *действительно читер* взял автоснайперку и выпускает обойму за обоймой в стены)
- **С ножа, Застропонить** — убить игрока противоположной команды при помощи ножа. **Гопники** и дети воспринимают убийство «с ножа» как **личное оскорбление**^[4]. Незаметный подход к врагу со спины и последующее убийство с ножа эквивалентно фразе «Твоя стрельба — говно, ты ничего не понимаешь в стрельбе!». Если же убить с ножа в лицо (например, пока противник перезаряжает оружие) — смайлы в чате обеспечены от всех наблюдавших. Убийство ножом несколько противников подряд вызывает бурю эмоций и тонны одобрения от родной команды.
- **Slap, админский пендель, волшебный пендель** — винрарная админская команда, заставляющая подпрыгивать и отталкиваться от стен игрока. Мера против несогласных, шахматистов, кемперов, слоупоков и афк. Может отнимать хп вплоть до смерти пинаемого.
- **Slay** — команда, подобная авадакедавре. Доступна админам или с помощью voteslay, если таковая имеется.
- **Спрэить, зажимать**, — пытаться убить врага беспорядочной стрельбой, зажав левую кнопку мыши. Сел-зажал-скилл показал/асус проебал, фраза про 60% игроков. Особенно забавно, когда нуб показывает супергероя, расстреливая обойму Дигла за 2 секунды и попадая во все места, кроме противника. В опытных руках может стать причиной смерти паровоза. Спрэят в основном из мки, мп5 и ппг (или же P90) из-за простоты данной процедуры из этого оружия, реже из калаша (если спрэить из ак-47 правильно, то это станет причиной множества фрагов на близких и средних дистанциях).
- **Спрей:**
 - «граффити» в виде нанесения куда-либо картинки
 - сокращение от spray pattern — узора, по которому всегда дёргается в руках та или иная пушка (у каждой пушки спрей фиксированный, что позволяет, зазубрив узор, сохранять точность при стрельбе путём ответного перемещения мыши в противоположную узору сторону). Посему, многим нубам пытаются давать совет «учи спрей», что означает «выбери 3-4 любимых ствола и зазубри их узоры отдачи, после чего компенсируй отдачу движением мыши». Особенно доставляет Галил, у которого на 11-м выстреле отдача уходит не вверх, а РЕЗКО направо.
- **Спидхак, sh, cx, cd** — чит, позволяющий увеличивать скорость перемещения. Скорость игрока-то он увеличивает, но читер получает негативный эффект в виде резких тормозов через каждые несколько секунд. Зачастую используется вместе с Аимботом и Воллхаком. В основном используется малолетними долбоёбами или толстыми троллями. При наличии нормального админа на сервере такой игрок моментально выпиливается и карается банхаммером.
- **ХэПэ, hp,хелсы**, — проценты здоровья (жизни).

Примечания

- ↑ geländer übersteigen verboten — Заперщено перелезать через забор
- ↑ А иногда помогает, когда **ты не успеваешь** завалить «локомотив», и чтобы выиграть раунд, надо выпилить всех заложей.
- ↑ Возможен хэдшот с гранаты (разумеется, в силу очевидных причин за работающую тактику он не прокатит)
- ↑ Что, разумеется, совсем не так — за убийство ножом игра щедро выдаёт полторы тысячи западных рублей. Ничего личного, просто бизнес