

Counter-Strike — Lurkmore

Counter-Strike (*контрудар, косяк, контр́а (не **контра**, а именно контр́а, блдждад), КС, маш. Противозабастовка*) — серия многопользовательских FPS, появившаяся в **девяностых** как пресловутый мод к **Half-Life**, и вскоре обретшая популярность как среди **простых взрослых**, так и среди **дитячь**. По сей день является одним из наиболее популярных шутеров как в этой стране, так и за рубежом.

Концепция

Есть две команды — **террористы** (*терроры, бомжи, тэ, теры*) и **контр-террористы** (*катэ, копы, контры, мусора, менты, спецы*). В зависимости от типа карты определяется основная задача, но всегда можно просто убить всех противников. В конце раунда каждая команда получает некоторое количество внутриигровой валюты, зависящее от того, как закончился раунд (к примеру, за подрыв бомбы террористам дают больше денег, чем за простое убийство всех КТ). Игра в стиле господ квакеров в чистом виде здесь не прокатит. Связано это главным образом с тем, что смерть обычно приходит с 1-9 попаданий (и нет подлечек же), поэтому имеет смысл несколько больше заботиться о своей безопасности, не лезть на рожон и ещё стоит иногда пользоваться забрасыванием подозрительных мест ослепляющими и дымовыми гранатами.

Эволюция

Мод был собран на коленке американцем и канадцем, причём основную роль играл Minh «Gooseman» Le вьетнамского происхождения (как олдфаги могли бы догадаться — левша), а Jess Cliffe больше отметил тем, что запилил радиосообщения. В 2000-м, уже после выхода первой беты, но до выхода 1.0, Valve купила права на Counter Strike и наняла этих ребят к себе. Прежде чем прийти к такому успеху, Goose имел предысторию моддинга:

- Navy Seals — мод к **первокватке**. Первая поделка Гуся.
- Action Quake 2 — мод ко второй кваке. Основная идея — привнести в игру атмосферу **боевиков** (action movies). Уже почти КС, не хватает только заточки под командную игру. Мод был собран так называемой А-Тем. После этого она распалась, часть занялась Action Half-Life, а Goose — Counter-Strike.
- Собственно, Counter Strike. Та же атмосфера боевиков, те же brutальные руки в перчатках и чтобы было круто, быстро и весело. Новизна в другом движке (*GoldSource* от Half-Life, который, в свою очередь, пришел из Quake 1), поощрении командной игры и некоторых свистоперделках, расширяющих тактические возможности.

Версии CS:

- **v Beta** — появилась на свет 19 июня 1999 г. Атмосфера игры в целом полностью повторяла атмосферу Half Life. Игра активно допиливалась, каждый месяц номер беты увеличивался, а вместе с ним появлялось новое оружие, карты, фиксались старые баги и добавлялись новые.

всеохватывающая известность и популярность пришла к игре во время пятой беты на рубеже 1999 и 2000 годов. Но олдфаги помнят, что «эмка» была с прицелом как в SIG SG 550 и без съёмного глушителя, как и стартовый контровский пистолет, с которого в те смутные времена так же глушак не



Типичный пользователь



Шмеле заинтересовался

[Navy Seals Quake \(Quake 1 modification\)](#)

[Navy Seals. Узнаёте?](#)

[Action Unlimited 2 by Masa](#)

[Action Quake 2](#). Да, по нему тоже ещё делают мувики.

[Action Quake 2 - Map: de_dust](#)

[Имбридинг](#)

[Tactical Intervention - Beta Gameplay](#)

[Tactical Intervention](#). Не контра, но автор тот же. [F2P в Steam](#)

[Counter-Strike: Global Offensive - Video Preview](#)

[Counter-Strike: Global Offensive](#). [IGN Preview](#).

<https://www.youtube.com/watch?v=0dclSiA5iOI>

Типа музыкальное видео.

[Counter-Strike \(Xbox\) Bot multiplayer](#)

самая малоизвестная версия контры на Xbox.

https://www.youtube.com/watch?v=Z_sV2uQ6hSo

Ну, йобана



Самая первая менюшка

снимался. А Steyr AUG, дымовой гранаты, щита, большинства пистолетов-пулеметов и двойных беретт не было вообще.

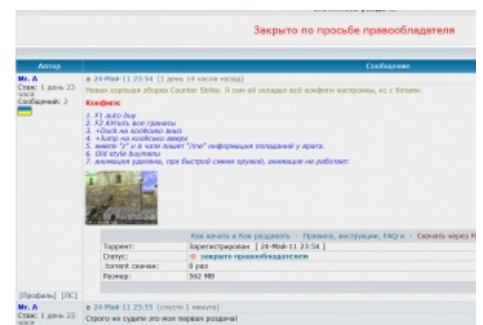
[Поностальгировать можно здесь](#)

- **v 1.0** — вышла 8 ноября 2000 г. Имела режим тренировки, криво прописанный прицел для AWP и возможность стрелять только с левой руки. У некоторых [ценителей реалий](#) выплескивание тонн говна

вперемешку с желчью вызывал так называемый [распрыг](#) (см. ниже), пришедший из движка кваки, дававший некоторым игрокам перемещаться по карте с преимуществом в скорости перед всеми остальными участниками.

- **v 1.5** — июнь 2002 г. Предпоследняя версия классического КаэС. Как и 1.6, эта версия игры была так же популярна на всех чемпионатах вплоть до начала 2004 года. Если же рассматривать обычные публич-сервера, то второе рождение (пик популярности) у этой версии игры пришлось на 2006—2007 года. Наряду с московскими и питерскими олдфагами было много представителей Эстонии. В эти годы, когда, казалось бы, 1.5 уже должна была кануть в Лету, российских серверов насчитывалось около 10 штук, которые под завязку были забиты игроками, не говоря уже о забугорных (немецких, польских, болгарских...). Самая популярная карта — [fy_iceworld](#). На данный момент CS 1.5 практически умерла (в том числе и за рубежом).
- **v 1.6** — 11 октября 2003 г. Последняя [каноничная](#) версия. В неё играли на всех крупных чемпионатах до середины [того](#) года. Как [прогеймерская](#) дисциплина уничтожена самой Valve из-за форсинга CS:GO. Кроме исправленных багов и обновления движка [GoldSrc](#), разработчики добавили в игру несколько новых моделей оружия и щит. Теперь сама превратилась в сырьё для модов (Condition Zero и др.). Благодаря простоте игры и движка (а они пожалуй проще даже старенькой [сан-андрески](#)) [многие](#) научились пилить сборки, пилить [моды](#), склеивать карты с помощью [3DS Маха](#) или такого же [гугловского, нищевродского Sketch-ура](#), не боясь вылетов и экстерминатусов всей игры.
- **Xbox** — (1.7) 18 ноября 2003 г. Самая малоизвестная версия CS (из-за [платформы](#) и странной графики) Интересна тем, что в ней колесо предметов появилось за 9 лет до CS:GO. Сейчас в неё технически не получится поиграть из-за отключения серверов Xbox live.
- **Condition Zero** — 23 марта 2004 г. По сути, та же 1.6, но на переработанном GoldSrc; в одиночном режиме добавлена возможность нанимать ботов и [получать медальки за игру](#). Также существует модификация **Condition Zero: Deleted Scenes**, рассчитанная только на прохождение (по сути, такой могла быть CZ, если бы команду разработчиков, заливавших вместо контры стандартный шутер про спецназ, не уволили). В одном из левелов пиндосы решили знатно потроллить игроков: при выстреливании в флаг [СШП](#) игрок скоростно умирает. Игра может крайне доставить наличием огромного количества [багов, глитчей, пасхалок, нычек и т. п.](#) Норот не оценил. Хотя, после портирования 1.6 на [Линупс](#) в 2012 г. и связанных с ним проблем (зеленый экран при запуске, сотни лагов, багов и т. д.), часть игроков перешла на время именно в CZ.
- **Source** — 7 октября 2004 г. На данный момент по задротству не уступает 1.6, доставляет возросшим реализмом, отсутствием закупки патронов (меньше бабла тратится), АЧИВКАМИ и прочими ништяками. Перевод игры на совершенно иной движок практически без изменения геймплея заставил фагов понять, что предмет их фагготрии и задротства — всего лишь игра. Вызванный таким образом [когнитивный диссонанс](#) автоматически спровоцировал люютую [ненависть](#) к новинке. Ну и, куда же без срачей, конечно же возникли холивары «Source vs 1.6».

Counter-Strike Beta 1.1 - CS_Desert Пустыня
Counter-Strike Beta 1.0 - CS_Prison Тюрьма
Counter-Strike Beta 1.1 - CS_Wpndepot Оружейное депо
Counter-Strike Beta 2.0 : cs_zoption Нулевой вариант
Counter-Strike Beta 3.0 - cs_hideout Убежище
Counter-Strike Beta 3.0 - cs_ship Корабль
https://www.youtube.com/watch?v=Z_sV2uQ6hSo
Counter-Strike Beta 3.0 - cs_tire Разрушенный дом престарелых
Counter-Strike Beta 5.0/5.2 - cs_iraq Ирак — предтеча dust
Counter-Strike Beta 6.0/6.1 - as_riverside Прибрежье
Counter-Strike Beta 6.0/6.1 - de_fang Клык кобры
Counter-Strike Beta 6.0/6.1 - de_railroad Железная дорога
Counter-Strike Beta 6.0/6.1 - es_frantic Безумие
Counter-Strike Beta 6.0/6.1 - es_jail Снова тюрьма, но уже в другом режиме
Counter-Strike Beta 6.5/6.6 - as_forest Лес
Counter-Strike Beta 6.5/6.6 - as_tundra Тундра
Counter-Strike Beta 6.5/6.6 - es_trinity Троица
Counter-Strike Beta 7.0/7.1 - as_highrise Высота
Counter-Strike Beta 7.1 - cs_arabstreets Арабские улицы
Counter-Strike Beta 7.0 - de_foption Окончательный вариант
Counter-Strike Beta 7.0/7.1 - de_jeanathon?k



Сам ее складал!

Вызванный таким образом [когнитивный диссонанс](#) автоматически спровоцировал люютую [ненависть](#) к новинке. Ну и, куда же без срачей, конечно же возникли холивары «Source vs 1.6».

- **Counter-Strike Professional Modification** — 18 октября 2007. Версия Source, из которой убраны недостатки Source и возвращены достоинства 1.6. Сами профессиональные игроки отнеслись к ней по-разному. Последняя версия **beta 1.10** вышла 16 декабря 2012. В настоящий момент проект заморожен.
- **Global Offensive** — 21 августа 2012. В ходе разработки по причине анальной несовместимости выпилена возможность играть на разных платформах, поэтому имеем то, что имеем — абсолютно те же яйца с точки зрения геймплея, но с **обновленным движком, графикой, слегка переделанными картами, оружием и нормальным управлением для консолей**. Игра стала значительно **упрощенной** и приближенной, наконец, к **простым** игрокам. Из значимых — можно играть в соревнования 5 на 5, запилена тренировка. Сильно изменено оружие: некоторые орут, что ксго сложнее в этом плане всех остальных кс вместе взятых, кто-то наоборот. Одна часть школоты обсирает баланс, геймплей, хотя видели игру только на скринах и видео, ибо если полюбившийся им 1.6 летал на их ведре, то Source-движок (на котором запилены CSS и CSGO) уже **не тянет**, хотя системные требования **не такие уж и высокие на фоне остальных новинок**, на низких разрешениях и без сглаживания справится и древняя невидка 8600. Другая же забила на игру и вернулась в свои каллаудуты и баттлфилды. Летом 2013 года Valve, подобно своим любимым детищам тф2 и доте2, начала активно добавлять сундучки с рескинами для оружия. К примеру, за один из ножигов цена может быть до 25000 деревянных. Была добавлена нахер никому **не нужная** технология StatTrak. Смысл ее в том, что на некотором выпадающем из кейсов оружии есть дисплей с циферками. За каждое убийство этим оружием на дисплее будет добавляться по одному очку. Есть **люди**, которые целенаправленно набивают эти очки, а потом меряются ими с другими. К 2015-у году игра была достаточно отполирована и достигла большой популярности, занимая второе место в статистике Steam со средним количеством одновременно играющих игроков на серверах в районе 600 тысяч человек. В декабре 2018 стала F2P с **prime-статусом**. Был добавлен режим "Danger Zone" (т.е. игру перевели в модный жанр Battle Royale).
- А еще хитрые корейцы склепали в 2008 году **Counter-Strike Online** — та же Condition Zero, только для азиатского рынка. Доставляла тем, что надо где-то регаться, чтобы поиграть и **платить деньги** за оружие и за дополнительные модели. Кроме стандартного оружия (которое можно покупать по старому) много экзотического. Например, **гитара** или **золотой Desert Eagle**. Набрала в своё время небывшую популярность среди узкоглазых, остальной мир в неё практически не гамает (точнее сказать даже 3.5% китайцев - это уже реально дохуя миллионов людей). Для **остальных** же в 2014 году вышел Counter-Strike Nexon: Zombies с незначительными изменениями и за бесплатно.

История

Восход

Развитие популярности Counter Strike в этой стране связано в основном с игровыми клубами. Игра вышла в один год с **Quake 3** и **Unreal Tournament** и распространялась по клубам либо синхронно с ними, либо с некоторым запозданием ввиду меньшей известности. Однако в отличие от этих игр с их плазмаганами и прочей фантастикой, в Counter Strike действие происходило как бы в реальности где-то в наше время, да и оружие было как бы из жизни. Более того, аркадный геймплей Quake-движка был разбавлен элементами тактического шутера, но главным, конечно, была простота игры, когда даже самый юный новичок мог наудачу засадить с калаша в репу батьке, чем он и завоевал их сердца. Более опытным игрокам он приглянулся достаточно сбалансированным и свежим тогда геймплеем, который имел меньший, по сравнению с теми же Quake и Unreal, допуск на ошибку и при этом обеспечивал достаточный объём фана, чтобы игра не осталась незамеченной.

Сумерки

Вытеснение игры с российского игрового рынка происходило по двум направлениям. Во-первых, в 2002-м вышел Battlefield 1942, предложивший ещё более свежий и весёлый геймплей сетевого шутера, разбавляя пулеметы и снайперки **танками** и **самолетами**. Вследствие этого игроки, игравшие для удовольствия и без задротства, перешли на Battlefield и на другие шутеры, последовавшие за ним, оставив в среде игроков Counter Strike только фагов и всякий сброд, о котором ниже.

Во-вторых, компьютеризация и распространение дешёвого качественного интернета практически убили культуру **игровых клубов**, из-за чего фаги, имевшие когда-то признаки вменяемости благодаря какому-никакому живому общению, стали мутировать в **хиккарей-затворников**, а приток свежих игроков оказался существенно ограничен конкуренцией с **MMORPG**.

В результате всего этого Counter-Strike впала в странное состояние, когда её популярность как игры должна быть крайне низкой и поддерживаться исключительно её статусом прогеймерского снаряда. Но несмотря на повальное распространение новомодных быдлошутеров, на которые радостно переключилась львиная доля школоты, на серверах старушки по-прежнему много народу.

Новая заря

Путём создания Global Offensive Гейбен раскрутил сабж, приделав к нему тонну пафоса. Помимо модернизации (убрали сжатие голоса, сделал возможным в чате не только мат, но и осмысленное „я на

точку Б, набегаем“) появились свистелки-понты вроде системы рейтингов (середнячки постоянно топчутся в "silverехах", например), улучшили графику, а главное приносящее ПРОФИТ путём непрерывных вау-импульсов нововведение - это не влияющие на характеристики оружия и баланс в игре "скины" - новые обёртки, способы покраски для оружия. ЧСХ, чем больше получающиеся скины вырывают глаза обилием гламура, тем выше ставится ценник на скин.

- К слову о профите со скинов. Когда в 2016-м началось расследование, касающегося какого-то сайта-разводки (где обещали взамен за деньги прислать лоху скин, доставшийся каким-то левым способом), специальная комиссия начала пресовать... саму Вальв, ибо наконец-то власть имущие заметили, что школото по всему миру предлагают купить не конкретный скин (этими барыжат третьи лица, которым повезло и которые наёбывают и не краснеют), а именно что "ключ от кейса" за N рублей, обещая вероятность выиграть какой-нибудь скин за 4N рублей. [Подробности о получившемся казино тут.](#)

ЦА

Так как игра успешно идёт на самых слабых машинах, то она заслужила большую популярность у гопников и прочих подобных личностей, из-за чего некоторые ([Великий Ограбитель](#) в том числе) считают, что играть в нее — дурной тон. Те, кто помнит начало шестивия CS по миру, могут засвидетельствовать, что тогда, в 1999, когда в клубах появились ещё беты Контр-Страйка, малолетних пиздюков и гопников среди поклонников сей игры было как минимум значительно меньше — не прознали ещё?

Другая многочисленная разновидность игроков — [школьники](#). Как они туда попадают и почему в это играют, натурологи ещё не установили, однако контингент public серверов как минимум на 80% состоит из них и вышеназванных гопников.

Остальные 20% — это тролли, читеры и все остальные, кого вышеупомянутые 80% ненавидят и стремятся уничтожить боксом по переписке.

[Небыдло](#) и [задроты](#), как обычно, тусуются на частных серверах, выходя в пабрики лишь потешить [ЧСВ](#). Когда на сервере есть несколько школьников и хотя бы один опытный задрот, игра сразу начинает приносить много лулзов задроту и остальным нормальным игрокам. Если у кого-нибудь из вышеупомянутых школьников есть микрофон, то [лулзов](#) становится ещё больше, потому что уже после второго хэдшота эфир заполняется неумелым матом и доставляющими обещаниями «ща я разомнусь и тебе капец». Когда же игровой счёт становится чуть более, чем 10:0 в пользу задрота, в ход идут обещания «прабить по айпишнику с пасанами падъехать и ваще тада капец». С частотой около миллиарда раз в минуту нажимается /voteban, ИЧСХ, порой таки срабатывает — задрота банят, и он идет обратно на приват.

[Автомат отдай!](#)
[Автомат отдай!!!](#)
[Школьник играет в Counter-Strike](#)
[Школьник поиграл в КС и доволен](#)



С доставкой на-дом на сервер

Чат

Отдельным словом стоило бы упомянуть чат в православном CS.

Сферический чат в вакууме состоит из:

- Служебные команды. Всякие там /me^[1], /hp^[2], /rank^[3], /top15^[4], /voteban (см. ниже); rtv, !votemap!/nominate^[5] !ws^[6], !knife и прочее. Иногда даже полезное. Любая чат-команда работает на AMX Mod X, в стандартной контре их нет.
- Разговоры на различные темы, очень часто с матом. [Nuff said](#). Среди тематик преобладает политика.
- Бурление говн и срачи, иногда очень дикие по силе. Главные темы: «Как ты знал, пидорас?» (см. ниже), «Блядь, заебал ты, читерило ебаное» и [межнациональная рознь](#).
- Толстый троллинг. Почти всегда довольно [банальный](#) и тупой.
- Решение жизненных проблем ака психолог он-лайн. Доставляет особенно тогда, когда таких «психологов» 26 человек, их средний возраст 12 лет, и каждый советует поступить по-своему.
- /voteban — такая команда, вызывающая голосование за бан выбранного вами игрока, де-факто — палка о двух концах: с одной стороны — бороться с читерами^[7], с другой — оружие школото в различных срачах. Поэтому следующая фраза является аксиомой: «Нет в CS лучше античита, чем адекватный администратор». Стоит знать что на некоторых серверах команда запрещена.

Да как так-то?

Самый популярный вопрос в чате. Ответы варьируются — от послания нахуй до подробного объяснения ситуации, в которой убитый был не прав. Однако первый вариант ответа **не годен**, если спросивший — админ, но нормальные админы такого не спрашивают, а молча следят, но школота не может поверить в хедшот с фамаса через всю длину и неплохо за это баны таки раздают.

Читерство

Пожалуй, **читер** — один из самых заметных элементов игры. Как правило, **школьник** решает скачать чит и если не подхватит троян, заходит на публичный сервер, дико охуевая от своей крутости, играет с читами. Но, как правило, тешит своё эго читер недолго, так как через несколько минут own'a всего живого карается кикбаном. Правда, бывает, что на серваке количество админов стремится к нулю. Тогда читер вызывает **баттхёрт** у прочих игроков, которые люто, бешено спамят в чат сообщения типа «ПАЗАВИТЕ АДМИНА БЛДЖАД!!1111» и «/voteban».

[CS : GO | 3 wallhackers vs 1 rage hacker](#)
Matchmaking on Global in a nutshell
[This Week in CS:GO: CHEATOPIA!](#)
Туда же

В CS:GO читеры на официальных серверах очень часто встречаются. Если вы их встретили, можно кинуть репорт, используя кнопку "Пожаловаться". После получения определенного количества репортов за промежуток времени (~10 репортов на 24 часа), демка предполагаемого читера обрезается и попадает в патруль, где **опытные эксперты начиная с Gold Nova 1** определяют дальнейшую судьбу подозреваемого. Репорты в профиле Steam и где-либо, кроме ин-гейм бесполезны. По состоянию на лето 2016 количество софтеров (в особенности на высоких рангах) поражает воображение. Это обеспечивает популярность компаниям, предоставляющим аналоги MM, а-ля Faceit и ESEA. Причем, чтобы нормально играть в оных, без вливания бабла не обойтись.

Маппинг и мапперы

«<Kallamish> с утра был на оглашении результатов тендера перестройки одного здания, внутренка. один чувак сделал карту для кс в виде будущей перепланировки и бегал там, показывал все *)»

—  [401075](#)

Есть и такие, кому не доставляют стандартные карты. Они хотят странного и делают свои. Начинается всё с того, что **какая-то падла** дает им ссылку на **учебник Дмитрича (Сохранённая версия)**. Начитавшись этого счастья, простой **геймер** становится маппером. Сделав свою первую карту, он стремится задолбать ею всех вокруг. Люди недоуменно посылают его нахуй, и маппер оказывается на каком-нибудь портале мапперов. Вот на таких порталах они и беснуются. Играть перестают и стряпают карты, пытаются переплюнуть друг друга.

Среди всяких русскоязычных мапперских порталов самым посещаемым является украинский **КСМ**. Первым же ресурсом по картостроению был **Полигон**, прекративший свое существование. Есть мнение, что с Полигона все ушли по причине отсутствия движущей силы в направлении маппинга под перспективный Counter-Strike Source. Команда, собравшаяся на украинском «КСМ», смогла не только развить сие направление, поддержав отечественного пиратского разработчика карт (выпуск оффлайн-версии SDK), но и умело внесла семя раздора в постепенно остывающий от страстей «Полигон». Однако нельзя не признать тот факт, что все начинания от сайта «Полигон» в области картостроения и развлечения мапперов были успешно скопированы на украинский «КСМ», только уже под собственным копирайтом.

Маппинг является по сути первым шагом на пути к **красноглазю**, однако сам по себе процесс глубоко творческий и может многих матерых геймеров таки заинтересовать. Действительно, кому не захочется создать, к примеру, карту Дома-2 и раздолбать её в задницу?

Для начала нубу-картостроителю потребуется хороший редактор (Valve «WorldCraft Hammer», «Quark») и винrarные компиляторы («ZHLT»), а также хорошие **маны** к этому всему. Далее следует

настройка, после чего — маппинг. Первое правило, которое должен усвоить начинающий маппер — нехуй делать реалистично. Реалистичность в видеоиграх никому и в хуй не впилась, гораздо важнее получить на выходе карту, на которой интересно играть за обе команды. Есть два способа это сделать — для [гуру](#) и для [убанов](#). Убанский способ заключается в создании идеально симметричной карты, при этом достигается эффект баланса, а играть на равных, как мы все знаем, весьма интересно. Другой способ, который ценится геймерами гораздо больше — это оттачивание баланса на изначально асимметричной карте. Процесс этот обещает быть крайне долгим, ибо надо не только спроектировать хорошую, годную и сбалансированную карту, но еще и потом месяц допиливать ее, регулируя баланс. Понятное дело что **большинство** мапперов такой хуйней не страдают. Как результат — **тысячи** однообразных тупых и несбалансированных карт, а также прицельное метание тонн ненависти и дерьма со стороны геймеров в сторону мапперов и обратно.

С начавшейся Valve обновлении устаревшего геймплея для GO была запилена отдельная [мастерская для карт](#), позволившая самим задротам минусовать плохие карты и выделять игральные. Лучшие из них попадают в операции (ивенты, длящиеся по 3-4 месяца, содержат:Скины, наклейки, карты, и журналы с долбанутыми заданиями (убить 300 куриц, выиграть n раундов, и тд тп (аналог компендиума в [Dote 2](#)))

Направление JUMP

Большинство любителей наверняка слышали о прыжках bhop и longjump, однако немногие добиваются каких-либо результатов в этой области. Смысл в том, что нужно прыгнуть в самый момент приземления и правильно повернуться в воздухе, при чем делать это нужно без остановки. Если удастся, то с каждым прыжком скорость передвижения увеличивается. Особо рьяные поциенты нарабатывают скил, проходя специальные карты, и смотрят демки с мувами тру-задротов скачанных с [Xtreme-Jumps](#). В этой стране деление в основном на RU и WR рекорды (world records). Обитатели уютненько обосновываются на таких ресурсах [Xtreme-Jumps](#) и [КЗРУ](#). Основная писквомерка — скорость прохождения карт и длина в юнитах, которую производит игрок вертением мышки вправо-влево. В особый культ выделены православные мышки Razer и нищесбродный a4Tech X7 — в прямых руках не хуже первого варианта, но так как большинство принадлежит 95%, внушить можно практически любую чушь, приписав супер качества рейзерам и срубив с этого профит. Было бы непростительно упустить такой факт, как покупка лицензионной игры, более конкретно ключа для игры в стиме, благодаря которому можно попрыгать с «гуру» джампа на серверах XJ и на лане игроков пишущих WR. Но так как народ халявщики, обходятся пиратками и сидят на говносерверах. Тема стима и лучших прыгунов поднята не просто так — XJ ужесточил правила приема демок прохождения карт и LJ рекордов, которые просто обязаны быть записаны под лицензионным клиентом, многим эта политика партии не очень по вкусу, но терпят, конвертируя демки спецпрогами. Истинный нищесброд никогда не потратит 5-12 зеленых на лицензию. Неудивительно, что это увлечение почти всегда перерастает в зависимость.

- Небольшой лулз: один из мировых рекорсменов данного движения носит никнейм ("[Пачули](#)"), которое, в силу трудности чтения (ибо "Patchouli") так и норовят переименовать. Алсо, судя по тому, как мало известно про Пачулю (нет видео, на котором Пачи жжот своей рукой), есть возможность набросить, что данный распиаренный кадр пользуется "аппаратными читками" (например, миостимулирующими устройствами aka электрическими дёргалками рук, которые дёргают руку туда-сюда с нужной скоростью по нажатию педали, [например](#)).

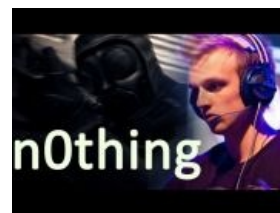
Valve рубят бабло

Поскольку Ньюэлл и Ко. не отличаются большим трудолюбием в плане частоты штамповки игр, а кормить себя чем-то надо, было решено запилить апдейт для Global Offensive под названием «Arms Deals» (Оружейные сделки). Суть аналогична [Team Fortress 2](#) и [Dote](#), только здесь из товаров — исключительно камуфляжи для стволов и скины оружия "как у крутых команд". В принципе, получить их можно и просто тупо играя, после каждого матча кому-нибудь из игроков выпадет случайный итем. По какому принципу



Дэвид Джонстон а.к.а. DaveJ — создатель de_dust, de_dust2, de_cbble и de_sienna.

Дэвид Джонстон а.к.а. DaveJ — создатель de_dust, de_dust2, de_cbble и de_sienna.



Джастин де Йонг а.к.а. n0thing (6 января 1982 — 7 декабря 2000). Создатель карт cs_siege и cs_docks. [Стал героем.](#)

Джастин де Йонг а.к.а. n0thing (6 января 1982 — 7 декабря 2000). Создатель карт cs_siege и cs_docks. [Стал героем.](#)



DaveJ в память о друге. Пасхалка de_dust2.

DaveJ в память о друге. Пасхалка de_dust2.

осуществляется дроп — до сих пор не установлено, дроп не зависит ни от стаы игрока, ни от длительности его нахождения в игре (может выпасть хоть самому последнему в списке, хоть зашедшему за полминуты до конца игры). Зависимость есть разве что следующая: чем солидней выглядит камуфляж, тем ниже вероятность его выпадения. Имеющееся в инвентаре можно продать, заработав пару центов на кошелёк [Steam](#), а за эти деньги можно купить другие итемы, уже по своему желанию, а при должном терпении и на какую-нибудь дешёвую игру или DLC накопить можно. Но, конечно же, такая система как кошелёк Steam, не может быть не восполняема абсолютно реальными деньгами, ИЧСХ, конечно же найдутся лохи, которые вложат данное им родителями на школьный обед в новую раскраску для своего сраного калаша. Цены дико разные — от пятидесяти копеек за слегка побрызганную белой краской пушку, до десяти килобаксов(!) за другую модельку ножа.

Нельзя отметить и положительный эффект - в CS появились деньги. К 2012 мало кто отрицал, что перспективы CS [туманны](#). IEM отказывался от CS, WCG отказывался от CS в пользу турнира по [Angry Birds](#) (!!!), меценат Арбалет перестал организовывать турниры по CS и т.д. Некоторые подумывали перейти в Доту или просто уйти из большого спорта ~~тренировать молодежь~~ увы насовсем, другие (бразильские топ-игроки FalleN, fer, fnx) [шли ловить удачу в Crossfire](#). Ситуацию спасли кейсы с наклейками логотипов турниров, логотипов команд и автографов игроков. Теперь к турнирным призовым команды/игроки получают нехилую прибавку (от 1/3 до половины с каждого кейса). Например общий призовой фонд ESL Cologne 2015 составил **\$250к**, а на наклейках команды заработали еще **\$4.2млн**. Бизнес работает безотказно - Valve получает минимум столько же + 15% с наклейки (пере)проданной на торговой площадке в Steam.

1. Вложить \$250к
2. Смотреть как потеют организаторы турнира и игроки, уговаривая [фанатов](#) купить кейс
3. ???????
4. Получить назад \$1.5млн, PROFIT!!!

Еще один плюс - массовая истерия вокруг CSGO привлекла внимание новой аудитории, 15 лет проспавшей в танке и о CS ни ухом ни рылом не слышавшей - [трейдеров](#), увидевших шанс сделать [серьёзный бизнес](#) с блекджеком и ножами за \$400; рядовых игроков, полагававших, что киберспорт - всего лишь общество анонимных задротов; и охуевших от [размаха задротских состязаний](#), и [простых зевак](#), далеких от серьезного гейминга, но которые не прочь попробовать любую оверхайпнутую [хуиту](#), [если о ней все говорят](#). В итоге если в начале 2013 организаторы IEM по CSGO сомневались, что стрим с турнира [соберет и 75к зрителей](#), то спустя 2 года [ESL Katowice 2015 одновременно смотрело 1,000,000+ зрителей](#) и сомневающимся как-то [поубавилось](#).

Режимы

В игре есть несколько режимов:

Малоинтересное многобукаф

Режим чаще всего определяется по префиксу в названии карты.

ТруЪ-создательские режимы



[Контра в контре](#), алсо [мапа cs_office](#)

- **DE (Defuse Demolition)** — террористы закладывают бомбу, контры ее обезвреживают. Около 65% всех раундов заканчиваются выпиливанием одной из команд, остальные 35% — выигрыши на бомбе (разминирование или взрыв). Является самым популярным режимом на данный момент. Популярные карты: заебавший всех `de_dust2` и 9000 его вариаций `de_dust 2x2`, `4x4`, `SUpERdedust0tV0vana`, а также `de_nuke`, `de_inferno`, `de_train` и `de_tuscan`.
- **CS (Costage Sescue Hostage Rescue)** — собственно, самый первый режим в контре. На карте присутствует некоторое количество заложников. Задача Т — не дать увести заложников мусорам (чаще всего сводится к [УВЧ](#)). Задача СТ — найти и увести заложников, что сделать практически нереально, поэтому тоже сводится к [УВЧ](#). Хороших карт этого режима практически нет, но существуют и вполне годные. Например, на обычном сервере `cs_office` и `cs_italy` любят ни чуть не меньше, чем тот же `de_dust2`, а `cs_assault` народ обожает настолько, что есть сервера, где только эта карта запущена. [Пруфлинк](#) Популярные карты: `cs_italy` (с курицами и радио), `cs_office`, `cs_assault`, `cs_militia` (с канализацией и взрывающимся говном), `cs_siege` (с БТР'ом) и `cs_mansion`, которая, кстати, является самой первой картой в сабже.
- **AS (Asassination)** — убийство [VIP](#) в команде СТ. Отличия — наличие у VIP 200 очков брони, пистолета USP с 24 патронами к нему и невозможностью купить что-либо. Но админ может невозбранно выдать VIPу любой пистолет^[8] через `weaponmenu` (админская оружейка). Также режим отличается ограниченным арсеналом террористов: если СТ (кроме VIP) могут использовать любое вооружение^[9], то террористам запрещено: скорострелки, муха (4-3), MP5 (3-2), P90 (3-4), все дробовики и пулемет. 40% новых игроков не могут выучить AS_ карту после 3 раундов (все AS_ карты должны иметь множество ходов аки лабиринт Минотавра), поэтому установка этой карты у [игроков](#)

вызывает дикий butthurt. Второй причиной к **бурлению** является обязательное наличие мозга, поэтому в эти карты играет 5% игроков. Третий по популярности, но тем не менее найти серверов с AS картой почти невозможно. А зря, потому что режим интересный. Если и играют этот режим, то на картах as_oilrig, as_tundra (= as_desert, различие только в текстурах). В Counter-Strike:Source и далее выпилен нахуй из-за **малой** популярности.

В операции "Бладхауд" Воскрес с изменёнными правилами - Из одной из команд (в зависимости от задания) на определенной там же карте один из игроков становится целью кого-то из другой команды (бывает и так, что 10/10 игроков команды стараются убить одного в другой)

- **ES (Escape)** — побег террористов. Если про предыдущий режим вы еще что-нибудь можете и слышали, то ES_ режим неизвестен среди всех игроков (исключение составляют всякого рода задроты и олдфаги, также **создатели этих карт**). Суть заключается в том, чтобы 1/2 всех террористов добежали до точки спасения. СТ могут купить всё, Т не могут купить ничего, поэтому используют то, что **подобрали на карте**. Через несколько раундов команды меняют местами, что создает некое подобие баланса, но гипотетическая игра на этой карте будет состоять из **zerg rush** и **УВЧ** почти полностью. Серверов с es_ картами не существует, но если **ты** его создашь и сможешь научить игроков играть ES-ки, ты войдешь в историю как DaveJ со своим, уже заебавшим, de_dust2. Строчение карты довольно сложное, поэтому на изучение требуется время. Школота и быдло ненависти не проявляют только потому, что не знают. Но здесь есть своя проблема: годных карт для этого режима нет, всё, что есть, это УГ, ну разве что за исключением некоторых карт. Так что **Ты** можешь перевернуть мир CS, создать хит всех карт режима ES_, продвинуть в массы, сделать сервер с ней и получить **profit** вместо того, чтобы создавать очередной сраный ремейк de_dust2 ^[10] со своими сраными прохождениями и говнотекстурами. Дерзай, анон!

Алсо: в забытом ныне Point Blank существует почти прямой копипиздинг данного режима — режим «Динозавры». Заключается в побеге местных ментов с лаборатории. Также в магазине существует несколько няшных рептилий со своими свистелками и перделками. Кошерные карты: **отсутствуют**. Абсолютли скопипизжен в Cross Fire B Condition Zero и далее данный тип карт не встречается.

- **Co-op Guardian** Так же появился, как и новый Assasistation, в операции "Блахаунд" - 2 друга/брата/сестры/любых людей охраняют место для бомбы/заложника, пока не убьют определенное кол-во ботов
- **Demolition (не тот, который в начале)** - Странное совмещение GunGame и de_, бой 5x5, за убийство в каждом из 10 раундов одной половины даётся следующее оружие, Карты являются ремейками, копиями оных из **Left 4 Dead**, И сокращенными до 1 Плента обычными картами (и да, на картах всего одно место для бомбы), Часть карт также есть и в гонке вооружений (оф. версии GunGame)
- **Wingmen** - добавили в список официальных после операции Гидра. 2 товарища/мимокрокодила играют против такой же пары 16 раундов. Используются маленькие карты: образанные de_inferno, de_dust, de_cbble и карты от Вольво. Раунд короче, максимальное количество вечнозеленых шекелей срезано вдвое (8000\$). Есть свои ранги и отдельный матчмейкер.
- **Danger Zone (опасная зона)** - очередная версия Королевской бутылки. Всего 16 игроков (до 18 в парном или тройном режиме). Можно покупать оружие через планшет, и оно прилетит на дронах.

Современные

Отличие от предыдущей категории в том, чтобы мод работал, надо подключать **дополнительные моды и плагины**.

- **ZM (Zombie Mod)** — ну вы понели. Главная особенность карт — темнота на карте, хуёвые текстуры и куча всяких неведомых узких к-аналов. Мапы делятся на два подрежима — ZE и ZM. На первой дана карта, на которой надо убежать от орд зомбов, где в конце игрока ждет лифт/вертолет/бункер/пустота, а по дороге к ним встречается куча препятствий (лифты/лесенки/медленные двери). Как правило, половина игроков погибает по дороге, еще четверть банально не успевает. Второй режим — более унылый и менее динамичный, ваша задача — привыкаться от зомбов в какой-то жопе мира. 90% времени являет собой унылое просиживание штанов, остальные десять процентов — отстрел прущих зомби. Регулярно на сервере начинаются срачи по причине блокинга игроков, лечатся банхаммером. Также есть пацанчики, которые приходят вместе, занимают нычку вместе, вместе не пускают в нее никого, и вместе героически дохнут. Алсо, главный минус данного мода состоит в том, что на нём 70-80% игроков — малолетние долбаёбы, которые, ЧСХ, имеют микрофон и, не теряя времени, всё время ноют о заражении, доёбывают админов на тему «Админ, добавь мне кредитов/воскреси/сделай человеком/выжившим/зомби/немезидой/плиз смени карту/сделай за меня уроки». А если одного такого ты заразишь или убьёшь, то ожидай писклявое «Да блиииин!». Также велика вероятность встречи (и вскоре неминуемой карой) с VIP-игроком (задрот, непожелевший 50-100 рублей на покупку Gold-аккаунта).

- **Hide'n'Seek** — прятки.

1) В этом режиме есть своя изюминка, но сам мод лишен первоначальной идеи CS — там нет стрельбы. Нет, ну правда. Ты считаешься пойманным, если тебя зарезали ножом, спавнишься на респе СТ и ловишь бывших тиммейтов. Состоят из лестниц чуть более, чем полностью. Алсо, присутствуют гранаты-заморозки.

2) Пока СТ стоят на респе, теры прячутся в виде разных объектов на карте (бочек, ящиков, цветков, кустов...) Главное обвинение на таких серверах - мониторинг. За стрельбу в воздух теряются HP.

- **FY, AIM, DM** — экстерминатус. Разница в том, при каких обстоятельствах. fy — просто мясо, оружие валяется на полу, aim — тренировка реакции (по сути — тоже мясо), оружие на полу, ну а DM — карты с логичным построением, возможностью закупки и допиливания до полноценных карт (чаще всего допиливать можно до неплохих DE-шек при наличии прямых рук).
- **Kreed'z Mod (KZ)** — мод и специальные карты для него, ориентированные на прыжки. Суть сводится к тому, что нужно быстрее всех забраться на гору/здание/гигантское дерево/неведомую хуйню. Все карты, разумеется, разной сложности, поэтому профи можно считать игроков, сидящих на моде больше года, ибо научиться раньше неестественно прыгать и проходить карты уровня hard и extreme (тут речь даже не о времени прохождения, а вообще о его осуществлении, особенно на extreme) можно, но практически нереально. Сами задроты (к которым автоматически причисляются эти самые профи) на пабликах появляются редко, ибо засилье **школоты** и **нубов** изрядно портит нервы постоянными: «Посоны, го RTV», или вопросами типа: «Бля, как ты это сделал?». Паблики довольно унылы, неинтересны, основная масса крутят одни и те же мапы, сделанные год назад, а то и более старые. Игра происходит только за команду контров, игроки не взаимодействуют между собой (подсадить нельзя), жизни как правило бесконечные. Про прыжки написано ниже.
- **AWP** — aim карта на слобойках, поэтому состав немного отличается от обычных aim-карт. Рекомендуются для истинных задротов контры для оттачивания реакции и скилла. Для нубов не рекомендуется, ибо количество задротов на серверах зашкаливает, и единственное, что они получают от игры — баттхерт и желание удалить игру.
- **Deathrun** — один тер спавнится в помещении с **большим количеством кнопок, которые активируют ловушки для спецназа**. Контры должны пройти все испытания и отомстить террористу. 90% попыток пройти карту былинно проваливаются и все СТ погибают на **шипах/пилах/в ямах**. Если играет толковый Т, вероятность победы СТ практически нулевая. Нередко мапу могут пройти только истинные задроты, ибо очень часто в них нужна распрыжка и прочие читерские вещи. Со временем почти на все сервера запилили автохоп, благодаря которому можно было распрыгиваться лишь зажав пробел, при этом постепенно набирая скорость. Вследствие чего на сервер заходил какой-нибудь задрот, который проходил всю карту и убивал тера, в то время как остальная часть игроков не успевала проходить и половины, что вызывало лютей **Butthurt** у последних.
- **Speedrun** — придуманный мод задротами Deathrun'a, смысл в котором проходить deathrun карты на скорость. Отличен от предыдущего мода тем, что отсутствует террорист и игрок сразу же респавнится в случае падения.
- **Surf** — серия карт для мода surfing. Суть в езде по карте методом зажиминга кнопок влево/вправо по наклонным поверхностям. Чем лучше ты проедешь, тем лучше оружие ты найдешь. Обычно самой лучшей пушкой является AWP или M4A1/АК-47. Нередко на серверах стоит убанский RPG мод, который приглянется только истинным задротам, потому как чтобы прокачаться нужно убивать, чтобы убивать нужны такие же игроки, а там играют лишь задроты у которых по 200-500HP (sic!), молния, **фаерболы**, а также паутина, из-за которых не каждый залётный становится завсегдаем сервера, но шанс, таки, не поверите, есть.
- **JailBreak** — террористы пылятся в тюрьме, контры должны нажать на кнопку и освободить их. По правилам теры должны свалить из тюрьмы выпилив контров. При этом у теров зачастую нет даже ножа. По факту игра на JB-серверах представляет собой выполнение террористами маразматических указаний контров. За невыполнение приказов контры сразу валят, и непокорный тер просиживает 15 минут в зрительнице. Как ты уже догадался, анон, целью любого играющего является стать контром чтобы получить **ВЛАСТЬ БЛЕАТЬ!!!** И конечно все слоты в контрах заняты админами и их друзьями и шансов стать контром у тебя никаких. Вообще по степени ебанутости этот режим рвёт шаблон у любого адекватного человека и играть в него можно только будучи в «синей» команде. Впрочем на большинстве карт есть нычки с оружием, в которые можно залезть и выпилить всю команду кт. Если же у Т есть ножи — можно просто **зарашить** толпой, а как умрёт один — умрут и остальные, так как появляется пушка. Также справедливости ради стоит упомянуть то, что годные карты джеилбрейка содержат туеву хучу контента в духе минигеймов и дезранов тем самым помогая контрам развлекать теров чем-нибудь отличным от сраных присенаний на реакцию и прочего. Алсо для раздачи приказов контрам нужен микрофон, благодаря которому теры с **радостью** слышат, как ими командует 8-летний профессионал.
- **Gungame** — винрарный мод, заключается в набивании фрагов, за которые вы получаете апгрейд пушки. Последний уровень — нож, перед ним граната. Если умереть, то через 1 секунду можно снова

почувствовать землю под ногами с тем же оружием. За выигрыш вы получаете очки и плюс к ЧСВ. Как правило при убийстве ножом игрок мгновенно получает следующий уровень, а его жертва откатывается на [предыдущий](#). Режим неплохо подходит для оттачивания скилла для начинающих игроков. Существуют вариации командного GunGame, где необходимое количество фрагов зависит от размера команды, GunGame, где всё оружие перемешано (нередко каждый раунд по-разному), нередко встречается адовая смесь всех этих модов. Также является официальным режимом в CS:GO наряду с de_, cs_ и dm_ режимами.

- **Mini-game** — карты с этим режимом могут содержать все, что угодно. Можно и на машинках покататься, и через прыгалку поскакать, и наперегонки побегать, и многое-многое другое. Играют в это те, кому не доставляет однообразие. Есть также винrarные карты для дезматча — mg_tv_tower_5 и mg_tv_tover_sayiv.
- **CSDM** — надстройка над Gungame режимом командной игры, на обычных картах. Как правило, по умолчанию доступно всё оружие (иногда кошерные стволы, вроде M8 и AWP, зарезервины для админов). Доставляет возможность, поднакопив денег за убийство противников (~300 у.е. за тушку), запилить свой укреп-район с автоматическими туррелями(~3000 у.е.), стреляющими по врагам, появляющимся в их зоне видимости, и лазерами(~1500 у.е.), пересекая луч которого, враг шкворчит и гибнет. Грамотно расставленные огневые позиции и мины дают способность противостоять даже богомерзким читерам. Толково расставленные мины кастуют навык альпинизма, позволяя лезть по текстурам. Те же мины, будучи установленными на чужую мину, генерят драму, ибо перенаправляют денежный поток. Встречаются вариации упрощенного CSDM, где никаких мин, турелей и прочих [ненужностей](#), а так же версия «Free for all», где можно и даже нужно выпилить всех, включая свою же команду.
- **WAR3FT (WarCraft 3 Frozen Throne)** — винrarный мод с элементами от третьего варика. Адекватных серверов мало, ибо всем впадлу возиться с толковой настройкой рас. По дефолту шло 8 рас + 1 специальная, настраиваемая админами(по сути брались скиллы с других рас), но норот требовал хлеба и зрелищ, и расы запиливались новее и новее. Такая же ситуевина произошла и с уровнями — из оригинальных 10 они превратились в over 9000(на усмотрение админа) — отсюда и кривые серваки, а абсолютно неабических прибавками к статам на 200+ уровне, например.
- **NC - Призраки (nightcrawlers)**. Команда теров - 2-3 человека, что невидимы контрам, но владеют только ножами. Контры могут взять любое оружие, но игра сваливается в унылую стрельбу в воздух если вы спецназ, и попытка пырнуть ножом незадачливого игрока во время перезарядки, если вы играете за теров. Но тем не менее в моде есть какой-то скилл и ВНЕЗАПНО результат раунда зависит от скилла игроков (главным образом теров). Режим может называться Furien's Mod. Теры с какой-то радости названы Фуриями, бегают быстро и беззвучно, невидимы, когда стоят с ножом (двинулся с места, прыгнул, взял гранату или бомбу - стал видимым и ~~получил в жэд~~). Также гравитация на них действует меньше и им можно забраться на недосыгаемые в обычных режимах высоты.
- **Capture the flag** - Не очень популярный, но достаточно интересный мод, сохраняющий основную концепцию игры. Всё те же 2 равные команды с возможностью купить любое оружие. Суть заключается в том чтобы забрать флаг у команды противников, находящийся недалеко от их базы, и, принеся его к своему флагу, получить за него очко в копилку (игра до 10-15 флагов), при этом флаг возвращается на базу. При этом ваш флаг тоже должен быть на месте, а посему можно вызвать лютый butthert у команды противников, спиздив флаг у врага, который всей толпой пошёл в свою очередь за вашим флагов. Непопулярность сего мода может быть вызвана необходимостью моска для продумывания операции захватывания флага.
- **AM(aim-multi)** - Множество арен 1 на 1 с подъемом по карьерной лестнице в случае победы, а при гибели - спуск.

Оружие

Основная статья: [Counter-Strike/Оружие](#)

Терминология

Основная статья: [Counter-Strike/Терминология](#)



Сообщим отдельной строчкой, что в CS:GO оружия поменялись ролями из-за вмешательства в баланс. [Tl;dr:](#)

Троллинг

Во всеми любимой контре есть несколько способов троллинга:

- Банальный блокинг. Если на сервере стоят коллизии, можно тупо не пускать игроков своей команды в дверные проемы, вентиляций и т. д. Есть некоторые сервы, на которых коллизии не
 - у каждого оружия есть "spray pattern" (узор разброса пуль), а это означает, что если зазубрить этот конкретный "узор", то можно почти полностью контролировать отдачу оружия, даже зажимая курок на высад в даль всех патронов в магазине.
 - Многие узоры похожи друг на друга, некоторые же выглядят неподражаемо особенными и

стоят (то есть игроки просто проходят сквозь друг-друга), но можно выполнить специальную команду !block и вы станете непроходимыми (если, конечно, данная команда поддерживается на сервере). Алсо заблочьте игрока с бомбой на самом плэнте, за секунду до того, как он собирается поставить бомбу — и получите тонны ненависти. При этом вы рискуете нарваться на пулю или бан. Но и первое можно использовать в свою пользу — скажем, на дасте-2 играйте за теров и блочьте игроков с авп прямо на респе, и тогда его, неподвижного, с гарантией в 80 процентов подстрелят менты с центра.

- Если договориться с игроком из другой команды и заблочить до десятка своих в узком проходе, а тот игрок ВНЕЗАПНО выскочит из-за угла и порешит всех вас из пулемёта — ваша команда высет тонну кирпичей. Трижды.
- При правильном подходе блок работает на картах типа surf, то есть по большей части на узких пространствах. Мало того, что можно заблочить выход из джайла или встать на выходе из телепорта, так ещё можно во время самого сёрфинга подлетать с включённым блоком к тиммейтам и тогда они, застревая ВНУТРИ вас, падают вниз, отчаянно матерясь.
- Банальный тиммкилл. Отстреливать игроков своей команды на респе, или через некоторый промежуток времени. При правильном подходе может доставить массу лулзов, а невинно убиенным массу баттхерта. Если на сервере играют не мудаки, или же есть админ, бан будет моментальным. При этом некоторые сервера умеют банить тимкиллеров автоматически. В таком случае блочьте других игроков, когда они пытаются убить врагов: велика вероятность, что не видя другого выхода тиммейты вас убьют/ранят и тогда их в ответ забанят самих или автоматически убьёт на месте. Есть и другой способ в такой ситуации — попросту сделайте пару-тройку выстрелов из какого-нибудь глока прямо в ебало тиммейта, он вас скорее всего сам прикончит и получит заслуженную кару. На большинстве серверов он выключен.
- Банальное кемперство. Как правило, на картах с бомбой кемперить должны менты, а на картах с залогом — теры. Следовательно, надо делать наоборот. Берите авапу или винтовку с глушаком, залазьте в удобную нычку и сидите там до последнего, набирая фрагов.
- Банальное ослепление Flashbang-гранатами. Своих, ага. Наиболее эффективно кидать грены в тиммейтов прямо на респе, после начала раунда, а потом тут же закупаться новыми клавишей F2, и пока все не очухаются, кинуть ещё парочку, и так далее. Если повезёт, вы всю свою команду удержите на респауне слепыми до тех пор, пока не придут враги и не порежут всех ножами. Стоит помнить, что радар обычно не слепится. На некоторых сервах ослепление тиммейтов отключено — тогда кидайте дым перед прицелом у снайперов своей команды, особенно, если они просят/требуют/орут этого не делать.
- Выкинуть бомбу, туда где другие Т не смогут ее забрать, например в щель между ящиками. Лулзов добавляет если выкинуть бомбу в двух шагах от плэнта — на дасте-2, например, такое место имеется за двойными ящиками возле корзинок. Хуже, если на сервере работает толкание предметов, в этом случае выкидывайте бомбу туда, где её даже не видно. Не работает, когда в команде есть ВИП или админ — у них как правило имеется дополнительная бомба, то есть ВТОРАЯ, ага. Это можно использовать и в свою пользу — договориться с випом поставить две бомбы в разных плэнтах и тогда менты, даже если выпилят всех Т, никуя не успеют обезвредить сразу обе. Террористс вин, а спецназовцы изливаются желчью! В CS:GO такое не прокатит, ибо когда ты пытаешься установить вторую бомбу на другом пленте, выдаст, что С4 должна быть установлена на месте закладки.
 - Хорошо бомбанёт у ментов также, если ты, оставшись один и перебив всех Т, пытаешься разминировать бомбу клавишей Е, но в последний момент выпускаешь её, дожидаясь так самого взрыва. Или вообще не приближаясь к тикающей бомбе, забив на неё.
- Убивать заложников, если играешь за Т. Следует это делать, когда рядом никого нет, то есть чтобы какой-нибудь бдительный админ не спалил ник. Можно тупо не дать ментам довести заложников до

трудными.

- "Петух" Р-90" на момент конца 2016 стал лучшим стволом для игры на расслабоне на "средних дистанциях"; хотя и дороговатым
- пистолеты же дружно кланяются бывшему аутсайдеру "Five-seveN" (и новичку Тес-9), при особой рисковости (см. термин "Эко") можно набегать на врага с убивать его с одного выстрела в голову;
- В середине игры кемперы юзают пистолет-автомат CZ-75 (но, ЧСХ, надо заранее выбрать между возможностью покупать CZ-75 или тех двух, что выше;
- рисковые дуэлянты, отдавшие пушку, могут посреди игры за 200\$ купить однозарядный почти-бесшумный Zeus x27, дабы подкараулить врага и выстрелом (обязательно почти в упор, если враг жив - тут же добить ножом; пистолет даже можно выкинуть, особенно если это, ага, пустой CZ-75) и залутать у него ствол;
- дробовики подешевели, награда за убийство с дробовика — аж 900\$ (когда мэдскиллз с ножа - 1000\$, за зевс-килл - таки ноль.);
- автоснайперки увеличили скорострельность, притом их ненавидят не сколько за превосходные показатели при дефенсивной (оборонительной) роли, сколько за удобство для беспалевных читеров, играющих с wall-hack-читами или триггер-ботами.



Кикнули. Обидно, да?

базы, смачно расстреляв всех ботов в спину и тут же свалив куда подальше. Если ты СТ, помни: победа присуждается даже если довёл хотя бы одного залога, то есть остальных троих можно также тупо замочить на глазах у мониторящих тебя Т. Ну или замочить заложников, когда их ведёт твой товарищ по команде, а потом типа оправдаться «я случайно».

- Редко, но всё же: если свой тихо крадётся и наверняка за углом/дверью/стеной находится противник, можно подбежать, пострелять в воздух и по стенам и смыться. Если противник любит делать прострелы через стены/двери/углы, то наверняка завалит крадущегося. Применимо, в основном, с более-менее знакомыми «прострельщиками» (или же после определённого времени наблюдения за игроками), прилично знающими планировку текущей карты.
- Некоторые серваки имеют в продаже фапабельные модельки баб. Задонатившие их (впрочем, обычно и есть тьян, которым админы дают побегать с такими скинами за вечерок в скайпе) получают уникальную возможность хорошо потроллить школоту. Стоит только выбрать как можно более соответствующий ник и появиться на респе — и самцы школьника сразу кинутся **охранять и защищать** «хрупкую девушку». Можно получать неиллюзорный корм, отдавая покорным рабам приказы типа «нравлюсь — тогда набери kill», или в самый разгар боя скинуть в чат что-то вроде «хочу познакомиться», «ищу знакомство на ночь в %вставить_название_города%». Более-менее зрелые дроверы сразу бросят перестрелку и накормят тролля предложениями перепихнуться «на хате», для пуцего баттхерта вышперечисленных динамите всех подряд. Если вы тьян или обладаете программой MorphVox, можно ещё и попросить врагов не «убивать сразу» или кричать в микрофон (когда враги наступае) «пощадите девушку!», желательно как можно более няшным голосом. **95%** обратят на это внимание, **я гарантирую это!**
- Кинуть дым или флэш в середину перестрелки 1*2, 2*2 и более. Или перед самым её началом (на de_dust2_2x2 момент предугадать относительно легко). Если игроки продолжают лупить наугад и особо не отходят, весёлым исходом может быть бросок НЕ-гранаты в покоцанных противников.
- На некоторых картах можно где в одиночку, где только группой забраться на текстуры карты. Представьте удивление врага, когда он, закрысив аки кемпер в трёх стенах, получает в башку откуда-то сверху, где по идее никто не может находиться. Наилучшим способом будет, если текстурщики закупятся только снайперками и тоже закросят в наиболее удобных точках — раунд ваш. Веселиться, постреливая во фрагов из чего-то с глушителем, но не убивая и сразу прячься, тоже можно — в этом случае жертва будет оглядываться и материться, ничего не понимая. Есс-но, ничто не помешает вам и закинуть бомбу **в/на** текстуры. Не забывайте про обязательное отсутствие чувака-с-банхеммером, иначе последует «АДМИН, ТАМ ИГРОК Х ПО ТЕКСТУРАМ ЛАЗАЙТ!!!!111», ну а дальше вы знаете.
- Если остаться с кем-то один-на-один, можно договориться с ним завершить раунд на ножах. В момент схождения вплотную с жертвой доставайте пушку помощнее и нашипигуйте свинцом наивного. Если противник админ — итог вам **известен**.
- Если раунд и так на ножах, то есть другого оружия нет вообще, ищите такую нычку на карте, где вас либо не найдут, либо хуй достанут (тот же вариант с текстурами). Когда вся ваша команда, кроме вас, выпилится противником, ждите скорых гневных комментариев в чате или толпы фрагов в непосредственной близости от вас — видеть-то они вас видят, но не получается запрыгнуть/выбегаеете кругами по текстурам/режете всех ещё на подлёте. Гораздо эффективнее заранее договориться с тиммейтами туда забраться и когда толпа фрагов узреет всех вас сидящими на текстурах или не узреет вовсе, есс-но испытает мощный баттхерт с призывами «А НУ СПУСКАЙТЕСЬ ТРУСЫ!», к тому же толпой у них залезть уже не получится. Требуется доскональное знание карты и задроченности попадания в эту самую нычку и неплохо было бы неограниченное время раунда.
- Если иметь неплохой глазомер, хорошее восприятие трёхмерного пространства и ~~противников нубов~~, на awp_india и её модификациях можно вовремя замечать бошки на мосту/за ящиками, прятаться за ближайший ящик и делать прострелы, помня, где находится/может находиться башка. После 5-10 хедов, сделанных через СВОЁ укрытие, посыпятся тонны обвинений в читерстве. Шикарнейшим будет хед через ДВА укрытия, но это 1 из 100. Админы могут даже забанить после пары хедов безо всяких предварительных votepan-ов. Нелишним будет также натянуть на монитор 2 яркие нитки с перекрещиванием в середине прицела awp.
- Спреи. Можно поставить лестницу, **нигру** или расчленёнку. Банят за такое редко, а если уж и забанят, то спрей ненадолго остаётся. Доставляет спрей контра или тера (смотря, за кого играть). Особенно, если спреев рисовать несколько в нужных местах (сразу за углом или на выходах из дверей). Отличить от реального игрока часто не могут даже бати и моментально лупят в него. Если кто-нибудь поведётся и пальнет, можно получить хорошую порцию лулзов. На дасте-2 (да хоть 1) есть прямо идеальные места для такого. Сами найдёте, если моск есть. В последнее время в связи с политической ситуацией вна **Украине** стали популярны спреи в виде украинского герба на российских серверах и наоборот. Увы, редко, но на некоторых сервах при наведении курсора на спрей высвечивается ник повесившего его игрока.
 - Отдельная тема — спреи с ебалами игроков. Сервер имеет группу вконтакте + немного сыска + немного везенья = фотка бухого или просто уёбищного на вид главного (и не только) админа у вас. Если админ обнаружил себя на стене в том же состоянии, в каком там и висит (частенько они и заходят бухими), — еда гарантирована. Фотошоп, разумеется, никто не отменял — можете поставить рожу админа на сцену из гей-порно. На крайняк, озаглавьте фото надписью **ЭТО ГЛАВАДМИН СЕРВА** и вешайте на стену, когда он снизойдёт до игры. Гораздо круче будет найти фапабельную фотку какой-нибудь 15-18 летней тьян, постоянно ошибающейся на сервере, сделать надпись «Ищу парня на одну ночь», написать её ник и номер телефона, если найдёте, а затем повесить на респе прямо перед ней. Ждите истерики, и если повезёт — повторной истерики, когда тьян начнут доёбывать другие игроки.
- Убийство двери. Есть замечательные карты, на которых есть механизмы типа дверей и рычагов.

- Этими дверьми можно невозбранно убивать игроков. ze_sorrento_escape — эталонный пример того.
- Классика. Классический троллинг через микрофон или чат. Думаю, объяснять не надо, тем не менее, ниже приведены наиболее годные примеры.
 - Мониторинг. Если живые слышат микрофоны убитых, можно подсказывать своим игрокам местонахождение противников. Сам по себе троллинг получается только если ВСЕ игроки, и КТ, и Т, слышат ВСЕХ мертвецов, тогда противник сгенерирует ненависть. Ещё большая еда получится, если наёбывать тиммейтов, направляя их совсем не туда, скажем, под пули противника.
 - **Технопранк**, для которого используются Soundpad/HLDJ и фразы **жертв пранка** или различных **интересных личностей**, особенно **различных нацменьшинств**. В сочетании с другими видами троллинга становится мощным катализатором генерации ненависти, **я гарантирую это раз, два, три!**.
 - Упрекните остальных игроков в том, что они — ебанные задроты, не знающие другого времяпрепровождения, кроме контры, не высывающие свой нос из дома, и самое главное, заявите, что у них никогда не было и не будет секса^[11].
 - Можно тонко потроллить представителя конкретного клана, зайдя под ником клан-лидера. Честно набивающий фрагов игрок будет срать кирпичами, когда клан-лидер станет обвинять его в чистерстве, приводя вымышленные аргументы других клановцев, а под конец и вовсе прикажет съебаться нахуй из клана. Не менее удивлён будет сам клан-лидер, когда ему расскажут о произошедшем, тогда, если повезёт, драма перенесётся куда-нибудь на форум клана или в вк-группу. Требуется некоторое знание этого клана и, есс-но, чтобы игрок-жертва не был лично знаком с клан-лидером.
 - Включать музыку или звуковые эффекты в войс-чат. Особенно круто будет, если включить **Няшную** песенку или даже **стоны**. Игроки начнут агриться, писать votekick/mute/ban и призывать всех это сделать (при админе даже без них в большинстве случаев **конец предсказуем**). А если админы в этот момент мониторят сервер, то мут/бан будут моментальны.
 - Призывать игроков идти на мясо. Имея хорошо поставленный голос, ораторские навыки, нубскую команду и некоторый авторитет (читай: счёт), можно добиться желаемого (вариант с тян-скином и няшным голосом тоже прокатит). Разумеется, нужно заранее знать, куда всей толпой вот уже какой раунд подряд бежит грамотно обороняющийся противник — и тогда на выходе тупорылых тиммейтов встретят грены в сочетании с мощным огнём. Апогеем станет, если в последний момент развернуться на 180 градусов и полностью избежать схватки, в отличие от «свиты». А если додумаетесь ещё и ослепить их на выходе, полностью лишив возможности в кого-то попасть, а противнику — дав возможность положить всех на месте, тогда встречайте яркую сладкую ненависть, ням-ням.
 - Однажды кто-нибудь на сервере объявит этот заебавший всех КВ (то есть 5 на 5 между клановцами), и можно будет попроситься сыграть за какую-либо команду (иногда они за недостаточей своих клановцев принимают фрилансеров, не упустите свой шанс, анон!). Первые несколько раундов КВ следует играть хорошо. А затем приступить к некоторым вышеозначенным способам троллинга. Блочьте своих, слепите их гренами, вешайте спреи с оффотошопленными ебальниками клановцев, мешайте прицеливаться снайперам, тролльте через микро или чат, а также не ставьте/не минируйте/выкидывайте куда-нибудь бомбу. После недоумённых вопросов нагло посылайте всех нахуй. Если никто из твоей команды не имеет власти на КВ-сервере, троллинг может продолжаться долго.
 - Если вы — админ сервера, то ~~вам этот раздел не нужен, вы знаете, что делать~~ попробуйте повеселиться, по-своему. Жгите неверных, летайте сквозь стены, телепортируйтесь за спины фрагов, ставьте себе неубиваемость, закупайте бесконечные грены, **прыгайте** по стенам между изумлёнными фрагами... ну и не удивляйтесь, что игроки напишут на вас коллективную жалобу, а вас затем выебут в сраку старшие товарищи-админы. Поэтому ограничьтесь чем-нибудь единственным, но достаточно обидным для жертвы — замочите мента, который вот-вот уже разминирует плэнт и готовится выиграть четвёртый раунд без смертей.
 - Банально хорошо играть, особенно с какой-нибудь хуйнёй типа дробаша 2-2 или узи MAC-10 или «Петухом». Батхёрт команде противника обеспечен. Для хирургической точности стрельбы попробуйте снизить чувствительность мышки (легче целить прямо в башку, только стол надо почистить от хлама). Если не работает, см. ниже. Алсо, рекомендуется при этом брать себе женский или школярский ник, количество ненависти при этом возрастает кратно.
 - Авапа сама по себе — инструмент троллинга. Помимо элитных навыков обращения с ней в сочетании с кемперством существует также ряд возможностей тупо не давать получить авапу другим игрокам. На многих серверах ввиду мощности авапы стоит ограниченное число пользования, в нашем случае подойдёт ограничение до одного игрока. Внимательно следим, кто из вашей команды охуенно играет со слоном и всегда берёт только его. Дожидаемся, когда его валят или просто остаёмся в живых последним из команды, после чего берём авапу с трупа, бегаем до конца раунда в живых и, когда жертва попросит оружие в следующем раунде, посылаем её нахуй, не давая получить её до последнего, до есть до своей окончательной смерти. Лулзов добавляет, если упорно косить, ни в кого не попадая или стрелять ВДАЛЬ только из пистолета, не используя снайпу — гневные возгласы типа «НАХУЙ ТЫ ТОГДА ВЗЯЛ АВП?!» со стороны жертвы обеспечены. Не всегда работает на випах и админах — они могут получить авапу вне ограничений серва.
 - Рушьте надежды игроков по получению желаемого оружия. Когда кто-то по договорённости кидает тиммейту желанную авп/мку/дигл и т. д., встаньте между ними, но не забудьте перед этим выкинуть собственное оружие.
 - Если серв поддерживает /voteban, и нет админа, любой тролль может поучаствовать в бонусном забеге: кто кого первым поставит на голосование за бан. Лулз в том, что голосование доступно раз в

несколько минут, и нытьё задротов, которым в очередной раз не удалось забанить тролля, люто доставляет. Даже если время бана небольшое (порядка 5 минут), интенсивность забега все равно высокая, поэтому по его истечении надо обязательно вернуться, чтобы дать жертвам понять бессмысленность всякого сопротивления. Алсо никто не отменял программы смены стим-айди (которые детектятся серверными античитами, если у админов были деньги на EAC) или банальной перезагрузки роутера (если бан был выдан не по подсети).

- Угон ника. Лучше всего подстроить так, чтобы у хозяина этого ника он отображался как продублированный — с единицей в скобках вначале. Наличие микрофона у жертвы и ее знакомство с админом категорически приветствуется. Также можно, понаблюдав за конкретной жертвой (лучше всего — админом или про), дождаться, пока он не уйдёт, затем зайти под его ником, скопировать скин, оружие, манеру общения в чате и играть... правильно, исключительно с читами. И развивая тему ников: православный плагин HL Protector Nask позволяет заходить под админским ником, так что флаг тебе в руки, анон.
- ZE Only. Первым прибежать к вертолету/самолету/бункеру и заблокировать вход, спокойно дожидаясь зомбаков. В идеале в последний момент надо самому успеть зайти внутрь и стать единственным выжившим, вызвав неопиcуемый батхёрт у всех без исключения игроков.
- ZM Only. Если вас выбрали начальным зомби (и вы один), то можно тихонько где нибудь притаиться, а потом ВНЕЗАПНО оттуда вылезти и заразить расслабившихся игроков.
- ZM Only. На некоторых сервах ZM можно ставить объекты командой !rgops. И если быстро поставить два объекта, то они застревают друг в дружке и висят на одном месте. Так вот такими вот няшными пропсами можно блочить нубов, лифты и двери.
- Jailbreak Only. Аккуратно «невзначай» убивать заключенных. Только не толсто и не толпами. Наличие микрофона для оправданий приветствуется.
- Jailbreak Only. Прийти на сервер с другом-заключенным, и дать ему оружие. Будет весело, я это гарантирую.
- Gungame Only. Просто убивать других исключительно ножом, отнимая у всех уровни. ИЧСХ, такая тактика позволяет не только троллить других игроков, но и выигрывать самому, особенно при мало-мальском умении владеть ножом.
- Прикинуться AFK. Завидевший халявный фраг школьник, как правило, решает взять его с ножа и охуевает, получив в упор хэдшот из дробовика. Не работает, если на сервере стоит автоматический кик/закидывание в зрители при AFK.

Voice FX™ троллинг

Сингапурская конторка Creative запилила в своих винрарных **саунд-блястерах** технологию CrystalVoice. Одним из новшеств является фича Voice FX, которая невозбранно позволяет говорить через микрофон голосами **эльфов, орков, самок хуманов, инопланетянов, морского пехотинца, демонов** и даже обычных **школьников** из «5-А» класса. Конечно, *в большинстве примеров* добиться полноценного реалистичного голоса не получится из-за криво записанной реализации, но все равно это работает! Так как саунд-блястеры в России — явление достаточно редкое ^[12], пользуются этой фичей относительно небольшая аудитория. Так что если ты, анон, обладатель сей саундбляхуйни — качай последние дрова, ставь и **вперед!**

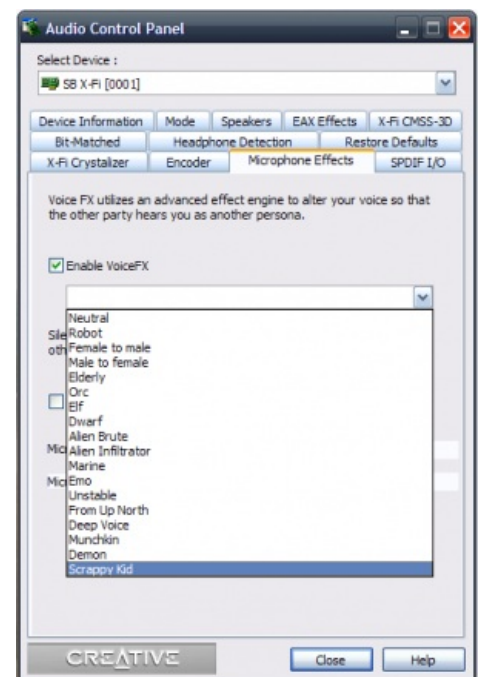
UPD: Голосовой синтезатор, модифицирующий или создающий неузнаваемый голос «на лету», не вшитый в железо звуковой карты нынче настолько не редкость, что его можно скачать бесплатно по shareware- или даже по freeware-лицензии.

Блогеры на Ютубище

Здесь есть далеко не все. Это лишь достаточно популярные.

Не наши:

- [klikspanip \(1, 2, 3\)](#) — всё это — его каналы. Все они живы. 1-ый — лайв-канал, 2-ой — Going low in CSGO (3 сезона), 3-ий (и самый популярный) — гайды по Hameg Editor и прочие эксперименты (немного открытий кейсов);
- [Trilluxe \(лайв-канал\)](#) — нычки на картах и контракты. Лайв-канал отличается от основного тем, что он на немецком, и состоит из еще более унылых видосов;
- [TheWarOwl](#) — тактики и открытие кейсов, а также полные записи матчей;
- [Sparkles](#) — по большей части фрагмувики;
- [MojoOnPC](#) — моменты из соревновательного режима.



- [FranzJ](#) — необычные и смешные моменты из соревновательного режима.

Наши — вот про них надо написать куда больше. Всех их объединяет одно — реклама онлайн-магазинов с играми (или же с кейсами) вне игры.

- [SAH4R SHOW](#) — первоначально снимал троллинг с изменением голоса (собственно [SAH4R SHOW](#)), популярным же он стал после появления [Школосахара](#), в котором он троллил уже писклявым голосом. Ещё есть [Тактики от Огурцов](#), в которых его друг Bonqi со своей командой творит невесть что. [Лайв-канал](#) уныл чуть менее, чем полностью.

Друзья Сахара, раскрутившиеся вместе с ним:

- [BEAV!SE](#) — ведёт шоу "Вопросы Дна" на канале Сахара, на своем же канале троллит в соревновательном режиме;
- [Русский Мясник](#) — ~~неналяющийся читер~~. Собирает самые эпичные фраги за месяц или больше в один ролик. Начиная с CS 1.6, делает видосы по CS:GO и Battlefield 4. Обладает лысой будкой, неплохой харизмой и низким басовитым голосом, который еще и специально занижает, чтоб ваще brutally было. Некоторым доставляет петросянскими шуточками, некоторых этим же бесит. В последнее время проданся говноконторке Invasion Labs и рекламирует их оверпрайснутые пекарни. В остальном — вполне смотрибелен и даже полезен, ибо даёт представление о некоторых базовых особенностях командных шутанов;
- [Liker1337](#) — брони (вероятно, понтуется). Снимает троллинг в CS и немного летсплеев;

Патруль, открытие кейсов и контракты — их много кто делает:

- [nikstrelnikoff](#);
- [Dmitriy Landstop](#);
- [Evil Mickey](#).

И немного про кино

Несмотря на то, что Контра официально не экранизировалась (не считая самодельные ролики от фанатов), существовал скучноватый фильм Counterstrike 2002 года производства, в России проходил как «Флагман меняет курс» и «Атака на Королеву». В наличии были террористы с фапабельной китайкой во главе, несколько ментов, перестрелки, минирования корабля и обезвреживание бомбы с фейловым результатом и финал баттлом главгероини с главкитайкой.

Галерея

[Counter-Strike 1.6 Lamer](#)

Типичный командир в CS.

[#1 - Всем мэнисон, пацаны!](#)

Еще один успешный CS-профи.

<https://www.youtube.com/watch?v=bTkLFRaKhrk>

Подборка хитростей для dust_2 (го-версия)

[Aimbot](#)

Aimbot - архиполезная вещь! Всегда.

<https://www.youtube.com/watch?v=3N7eokTG508>

Песенка. Она же, но с текстом, в конце списка.

<https://www.youtube.com/watch?v=qk93t7wIZ0k>

Последствия

<https://www.youtube.com/watch?v=oMw64qgI6H4>

Песенка с текстом.

Frag movies

Мувики в cs одно время плодились всеми, от профессионалов до полного УГ, которое смогло сколотить команду из себе подобных. Естессна, мультвов было всегда и всюду дохуя: турниров проводилось много, про CS:Source одно время никто слышать не хотел (да и железо у большинства задротов не располагало).

[Counter Strike - Hard Clan - Die Hard](#)

Отличный фраг-муви для 2003 года.

[Counter strike 1.6 - "Заминусил парней" #cAnada - Public server](#)

[Counter strike 1.6 - "Заминусил парней"](#)

[Annihilation 3](#)

Самые знаменитые задроты со всего мира в одном мувике.

[ClaymaN - Incorporated 2](#)

Один из самых лучших фрагмувов анон have ever seen

[\[SP COMP 2.0 \] PROJECT ENIGMA / 1ST PLACE](#)

Предел (или нет?) муви-дрочества по КСС

<https://www.youtube.com/watch?v=3Pi3b1sAStw>

В клубах на них фапали.

[Geek Boys - Frag or Die \(Old School CS Players\)](#)

Если полуркать классические CS movies в забугорных интернетах, то почему-то всегда вылезает этот.

[Counter Strike Best Frag Movie \(IGNITION\)](#)

Наверное самый недавний из известных frag movie по старой контре. Заодно и самый сочный.

[CS:S | sYnced 2](#)

[Synced 2](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=FG2iFdLlyDI>

[Surreal Three](#)

[Around the World \[HD\]](#)

[Around the World](#)

[the Last Day of Xbox Live - Counter-Strike - 80 kill streak!!!!](#)

last day of Xbox live :(

[\[CS:GO\] Change by Lsk](#)

60 fps :)

[Counter-Strike:Global Offensive - Frag Movie \(Xbox 360\)](#)

На Xbox360 тоже можно в Мувики

Примечания

- ↑ Сколько урона нанес
- ↑ Сколько hp и брони у вашего убийцы, куда он по вам попал и со скольких метров
- ↑ Ваша позиция в ранге сервера
- ↑ **15 лучших игроков**
- ↑ 1-начать голосование за след. карту, 2-3 выбор карты для голосования
- ↑ Скинны CS:GO, которые можно задать на любое (даже не то) оружие, с локальным Stattrak, и именем
- ↑ И очень сомнительная, **читер с наличием моска** вызывает голосование за бан для того, чтобы в следующие 5-10 минут его не смогли забанить. А если и забанят, то на смешные 25 минут.
- ↑ Прочее оружие випчик использовать не может. Неизвестно также насчет Dual Elites, скорее всего VIP его не сможет использовать. В остальном любой пистолет ему подойдет.
- ↑ Исключение — AWP
- ↑ Одна из самых, если не самая популярная карта для контры. Многие мапперы думают, что успех этой карты они повторят, добавив 2 ящика на карту и свой ник в название, так что количество ремейков просто ЗАШКАЛИВАЕТ. Самый популярный «ремейк» — de_dust2_2x2. На карте выпилен плант В с проходами, оставив только подходы к А ИЧСХ, несмотря, на название, обычно бегают 10x10
- ↑ ИЧСХ, для подавляющего большинства игроков всё так и есть.
- ↑ Ибо стоит сие поделие жутко дорого, но это только часть драмы. Мало того винрарную *Elite Pro* сняли с производства, а в новых Titanium впихивается устаревшие АЦП/ЦАП, что рождает тонны ненависти. Под занавес у жидов из Creative вообще крышу снесло — стали штамповать карты с софтом только для Windows 7/Windows 8.

См. также

- [Кемпер](#)
- [Quake](#)
- [Half-Life](#)
- [Unreal](#)
- [Modern Warfare](#) — главный противник Контры.
- [Школьник](#)
- [Легальные читы CS](#)
- [КС ГО](#)
- [Эволюция главного меню и лобби начиная с закрытой беты 2011 г.](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JIOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt

w:Counter-Strike en:w:Counter-Strike ae:Counter-Strike tv:Counter-Strike