

Оружие — Lurkmore

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

У нас не курят не матерятся.



Эта статья часто становится объектом [войны правок](#). Кроме того, её периодически [рейдят интеллектуальные](#) большинства. Поэтому, если вы заметите здесь [некошерные](#), на ваш взгляд, вещи — просим не кидаться, сломя голову, восстанавливать справедливость и тем самым разжигать новый [срач](#). Без сопливых разберемся.

Пистолеты

- **Glock 18** («глочак», «глюк») — Начальный пистолет террористов. Низкая убойная сила — ниже, чем у MP5 какбэ того же калибра (ствол короче, пуля медленнее, очевидно же, ну), но высокая точность и 20 патронов в магазине. Скорострельность средняя, можно успеть нажать кнопку мышки три раза и выстрелить только один. На средних дистанциях в движении стреляет точнее пистолета снизу, что помогает террам играть агрессивно. [Профит](#) терам приносит также режим стрельбы по 3 патрона, который действует как дробовик и иногда позволяет выпиливать кемперов за одно нажатие клавиши. В CS:GO ему апнули урон, за счёт чего попадание в башню на расстоянии ближе 10 метров ваншотит при отсутствии каски, но с другой стороны порезали вышеупомянутый бёрст-файр, теперь он совсем бесполезен на уже средних дистанциях не говоря о дальних. Тем не менее на близких расстояниях или при замесах в ограниченных пространствах бёрст может серьёзно зарешать, так как разлёт небольшой и шанс вклепить врагу в тыкву за одно нажатие сразу 2 (а иногда и всю тройнушку) пули достигает крайне высоких показателей, что чревато для противника скорострельной гибелью даже при наличии каски. В этом плане бёрст глока на коротких дистанциях — это такая себе инкарнация пустынного орла, где главное — или попасть в голову, или 2 раза в тушку. Так же в играх серии до CS:GO у него *вообще* не было отдачи.
- **HK USP** — Начальный пистолет контров. Один из самых лучших пистолетов на первые (пистолетные) раунды, имеет неплохую точность. Алсо является палкой-нагибалкой в руках прогеймеров (коих в этой игре значительный недостаток) — разброс при быстрой пальбе идёт только по вертикали (без глушаря-то точно). Хороший урон, но низкая бронебойность и адски большой штраф урона на дальних расстояниях. При попадании в хед с небольшого расстояния ваншотит в случае отсутствия каски — но в пистолетном раунде на неё денег нет, поэтому получаем то, что имеем. Если владелец этого пистоля с учётом его точности делает пару-тройку ~~дохуя~~ хедов за раунд, в [95%](#) убитое им школоло с диглами неистово орёт в чате и в микрофон: «АЙМ!!!!111». В CS:GO игрок имеет право выбора между довольно неплохим **HK P2000** и тем же **USP**, к которому количество патронов на раунд урезано до 36 (12+24). У первого отсутствует глушак, но в 2 раза больше патронов в запасе. При дефенсивной игре P2000 показывает лучший результат, однако эффект того ощущения, которое испытывает противник, когда звук пуль, втыкающихся в него, громче звука, с которыми они вылетают из ствола, тоже не стоит недооценивать. Также USP больше не доступен террористам, хотя трофеи никто не отменял.
- **SIG-Sauer P228** — [Достаточно кошерный](#) пистолет, во всяком случае по сравнению с USP. Все параметры — чуть выше среднего, весьма удобен, чуть менее точный, чем усп и не имеет глушака, но — 4 магазина по 13 патронов онли. Больно бьёт по небронированным врагам. В CS:GO заменён на ещё чуть более кошерный **P250**, который нередко становится спасением в экономических раундах.
- **Desert Eagle** («дигл») — лучший пистолет в игре, если вы снайпер. При хедшоте выносит даже защищённого игрока. Хотя на расстояния долбит крайне хуёво, из-за чего при попадании с +50 метров в не защищённой каской голову сносит около 70 хп. Также вызывает [профит](#) тем, что успешно пробивает лёгкие укрытия. Недостаток: малый магазин на 7 патронов, очень высокая отдача, хуёвая скорострельность. В CS:GO ему повысили дамаг, в результате теперь на убийство даже защищённого бреником недруга уходит два попадания в торс, однако сделать их теперь крайне проблематично из-за понерфленной в говно точности и скорострельности, потерю дамага на расстоянии уменьшили, но стрельба в голову на больших дистанциях, аля tspawn train, может и не убить(сносит ~90 хп [\[2\]](#)).
- **FN Five-seven** — не самый популярный пистолет, ибо малая убойная сила, однако с неплохой скорострельностью и [очень](#) высокой точностью. Доступен только контрам. Чистая убойная сила низкая, да, но отлично пробивает бреник, ибо 5,7 мм. Как раз из него очень удобно «отстреливаться на дальних дистанциях» обладателям дробовиков — с большого расстояния его паф-паф-пафы даже



Не забывайте покупать бреник с каской — спасает от нагиба дешёвым бараклом! А ещё при попадании в небронированную часть тела пули (особенно пуза при отсутствии бронежилета) нехило так дёргает экран, что не даёт абсолютно никаких шансов вести прицельный ответный огонь.

не услышат, пока не прилетит в хэд.

- В GO урон апнули — ни много ни мало — **в два ёбаных раза**, а заодно чуть точность при стрельбе на бегу и перезарядку ускорили, на выходе имеем до неприличия мощный и нетребовательный к скилу игрока-нуба бронебойный пистолет. Считается в CS:GO «нубопушкой».
- **Тес-9** («**РЕКТ-9**», «**Kek-9**») — по сути, заменитель Five-seveN у террористов в CS:GO. Точность стрельбы не лучшая, но ~~32~~ теперь уже 18 патронов в магазине могут спасти ситуацию в ближнем бою. Одно из тех оружий, которыми попадать в голову зачастую почти невозможно, но это и не требуется. Очень скорострельный пистолет. Тоже имеет репутацию «нубопушки».

Толпа теров поголовно с *ректальными* девятками — вин любого **эко-раша** на даст-2.

- **.40 Elite**, также «Double Beretta» («дубль») — пафосные, но сами по себе бесполезные два пистолета. Повышен урон в сравнении с Глоком (используются усиленные патроны 9мм +P+, как в Эм-Пэ-Пять). Скорострельность выше всех, не уступает автоматам, хотя при этом надо дико драть клавишу стрельбы, что прицеливанию ну никак не способствует, хотя никто не отменял скрипты. Долгая перезарядка, 30 патронов. Из особых недостатков — нельзя купить в стартовом раунде, ибо 1000\$, а не 800.
 - Доступны только терам, в CS:GO доступен обеим сторонам, и стоит 500\$ но полезность откровенно низкая...
 - ... хотя баффы в 2019м сделали эти пистолеты нишевым оружием для тех, кто не умеет спрейить: паттерн этих пистолетов такой, что почти все 30 пуль навскидку летят в небольшую область *над* меткой прицела.
- **CZ-75 AUTO** («цэзэшка», «чешка») — новый пистолет, добавленный в CS:GO. От остальных пистолетов отличается возможностью вести автоматический огонь. Дважды серьёзно нёрфался: сначала повысили цену и поставили его, как замену FN FiveseveN и Тес9 у т/кт соответственно (до этого поставили вместо 228-го или P250), второй раз — на треть уменьшили размер обоймы, примерно на столько же скорострельность, скорость доставания уменьшили аж раза в три (к пистолету на месте приделывается второй магазин как рукоять) и в результате мы получили из ситуативного оружия, которое было *очень* полезно при агрессивной игре, (и таки абсолютно бесполезно в защите) какой-то кусок говна, вместо которого лучше купить тот же 57 или тек9.
 - С последним (09.01.2015) апдейтом «карманному калашу» вернули урон и количество патронов в обойме (12+12), но достается все равно медленно. Видимо, в Valve нам так тонко намекнули: дескать, если этот ствол, пусть с 24 патронами вообще, по мощности и точности превосходит половину винтовок в игре, а стоит 500\$ — то пусть он будет вашим основным, а не дополнительным оружием. И тогда вас проблема долгого деплоя не будет волновать совершенно. Идеален для рискованных парней, которым пофиг, какой ствол с трупа подбирать, лишь бы подороже. А также для пряморуких няшек, всегда готовых ради конечного ранга подарить **залутанный** в прошлом раунде ствол по первой же мольбе «дайте дроп кто-нить плиз».
 - Ах да, выстрел в голову из этой «какбэ девятимиллиметровой» штуки настолько смертелен, что даже каска на ближней дистанции не помогает.
 - Ближняя дистанция у нас это в пределах 3 метров. Нерф, сэр.
- **R8 Revolver** («ковбой») — С недавним обновлением (09.12.2015) добавили помимо различных плюшек еще и R8 револьвер: хреновину в 113 урона со всего 16 носимыми патронами (8 в барабане и 8 с собой) и херовой скорострельностью (правда если нажать пкм, то ... дигл № 2 короче). Постепенно становится любимцем среди игроков. Ах, да цена — 850\$.

В первый день жизни в игре имел мощь AWP (!)

- ◦ Через 2 дня (всего 2!) вышел патч, в котором дамаг револьвера урезали до уровня Скаута (75 дамага). Очевидно, что теперь он хорош, если у вас есть напарник с пп-фармганом вроде Бизона или МПи-9, *которого* вы прикрываете, тыря у него фраги или который добивает врага уже после вас. Ах да, награда за убийство — всего 100\$ вместо 300 или положенных дробовичку SWAG-7 900\$.

Update: Этот револьвер был убран из игры летом 2017. Увы и ах. Update [2]: Присутствует в игре (2019). Меняется в инвентаре вместо Дигла. Дальнобойность сохранена, упоротый принцип "жми на курок полсекунды" сохранили. Как ни странно, сохранена имбовая точность на бегу и в прыжке; единственная польза этого револьвера --- если игрок не научился целиться в голову, то он сможет прикрывать бегущего впереди товарища своим хоть и "главным калибром", но не ваншоткой.

Дробовики

В основном оружие защиты (обороны базы или кемперства), хотя иногда могут использоваться и для нападения. Из-за способности выносить любого врага на ближних дистанциях за одно нажатие кнопки, но потери боеспособности в геометрической прогрессии с ростом расстояния, действия у обладателя шотгана обычно скованные — прибежать на close-quarters-combat зону, вынести «хедшотом» (можно и в ноги, на них бронежилет не действует) убегающего противника, **убежать на базу влить сучар с бомбой в**

рюкзаке вкусить фраг, забрать автомат, передвинуться на открытую позицию и подышать наконец свежим воздухом, действуя по ситуации. Поэтому к ним обычно даже не докупают патроны, дабы не словить рекурсии в виде дробы в морду *из этого же* шотгана. В CS:GO не только любимы кемперами, но и приносят 900\$ награды.

- **Benelli M3 Super 90** — дробовик с [фэйловой](#) скорострельностью, но может вынести почти любого противника в упор с 1 выстрела. По закону Мёрфи — в первую очередь, естественно, тебя. В общем — неэффективный, нужно быть [опытным игроком](#), чтобы нормально с ним играть. Главное дерьмо состоит в том, что уже метров с десяти не убивает с первого раза, и пока ты будешь передёргивать затвор, тебя вынесут на хер автоматной очередью (*спойлер*: на самом деле, дробь имеет и тормозящее действие, что на пяток метров увеличивает эффективную дальность для двух выстрелов). В CS:GO имеет аналог — Nova (ибо M3 IRL научился в автоматике).

- **XM1014 aka Benelli M4 Super 90** — полуавтоматический, чуть слабее помпового собрата. Эффективность сильно калибруется, точность стрельбы на бегу высокая, останавливающее действие дробы — тоже, поэтому может действовать по типу пистолетов-пулемётов при агрессивной игре. В некоторых ситуациях, где «лабиринтов» больше, чем длинных далеко просматривающихся пространств, помповик лучше, ибо больше урон и точность — например, с ним удобнее на оффисе, но M1014 превосходит его на картах типа нюка. Только не забывайте перезаряжать, ибо 7 патронов в трубчатом магазине.

В CS:GO его основательно переделали под другой стиль игры. С одной стороны, он в принципе не может ваншотнуть врага в броньке. Двух хп не хватает. И дробинка он выплёвывает только 6. А с другой же стороны, он **ОЧЕНЬ** бронейбойный (80%) и стреляет без потери мощности на дистанции в 40 метров (3000 units), и может использоваться для стрельбы а-ля часовой. Такая вот замена штурмовой винтовке в обороне. Точность на ходу же никакая.

- **MAG-7 («SWAG-7»)** — Новый дробовик, добавленный в CS:GO. Доступен только контрам. От Nova отличается только повышенной бронепробиваемостью и обойменной зарядкой а la пистолет. Обойму урезали с 7 до 5 патронов, ибо и так годная пушка. Точность неплохая, но жутко случайная (можно с 10 метров пальнуть в голову и не убить, или пальнуть с 15 в ноги и заваншотить). Считается хорошим дробовиком для стиля игры "мелькнуть из-за угла, чтобы выстрелить", он же [peekaboo style](#).
- **Sawed-Off («обрез»)** — Новый дробовик, добавленный в CS:GO. Доступен только террористам и имеет более высокий урон, нежели Nova. Имеет низкую цену, но вкупе с этим имеет крайне малую дальность стрельбы, ибо после 10 метров дробь вообще плюёт попкорном (*спойлер*: картечины просто исчезают (в отличие от других дробовиков) и там, куда они должны были попасть, их нет), поэтому оружие НУ **ОЧЕНЬ** ситуативное, но в прямых руках на норм картах способное на дикое расхуяривание всего живого. Алсо, очень напоминает дробовик Инженера, Пиро, Хэви и Солдата из [Симулятора Шапок](#). На деле, это **Remington 870**.

Пистолеты-пулемёты

Оружие для агрессивной игры. Вследствие невысокой стоимости обычно покупаются бомжами (теми, кто проигрывает, и потому копит деньги на нормальные пострелушки только в следующий раунд). Злой бомж с ппомом — ночной кошмар любого снайпера!

- Сразу стоит упомянуть, что SMG в CS:GO значительно бафнуты. И с ними быстрее скорость бега (за что любят и CZ-75).
- **Steyr TMP («швейная машинка»)** — австрийский расовый ПП, доступный СТ. Убойная сила самая низкая, точность средняя, очень быстрая перезарядка, однако обладает встроенным глушаком и весьма низкой отдачей. Скорострельность в два раза быстрее калаша. Часто берётся лулзов ради и/или когда мало народа/бабла и на картах без далёких расстояний и открытых пространств — выскочить из-за угла, обстрелять и смыться. В CS:GO заменён на переделку TMP, **Brugger+Thomet MP9**, свойства похожие, глушак отсутствует, но все характеристики похожи; в результате на ближних дистанциях MP9 может выносить не хуже АК, так как высокая скорострельность и точность при движении и особенно в прыжке.
- **Ingram MAC-10 («узишка», так как Ё-Узи нету)** — Аналог TMP (MP9) у терров. Мощнее, чем предыдущий вариант, но точность оставляет желать лучшего. Неплохой дамаг в голую тушку, но броню пробивает крайне паршиво. Жрёт патроны .45 ACP. В CS:GO считается "фаст-фудом": дешёвое оружие для стиля игры "быстро бегать и реконить". Хорош тем, что может заваншотить в голову без каски, чем рвёт шаблон тем, кто решил на каске сэкономить.
- **H&K MP5 («бомжовка»)** — самый сбалансированный ПП в игре, ибо точный (даже при зажимании ака непрерывной очереди) и отдача малая. Из минусов — низкий показатель armor penetration, ибо 9x19 мм. В CS:GO был заменен на **HK MP7**, PDW под 4,6 мм, стрельбу из которого по звуку можно узнать с другого конца карты. С недавнего обновления MP5 наконец то вернули. Теперь у неё имеется припаянный глушитель как у TMP и можна нагибать с неё как с ЭМки.
- **HK UMP45 («гороховый» за свой характерный звук)** — Повышенная мощность, пониженная скорострельность, дерьмовая точность и бронейбойность патронов. MP5 от того же производителя выдался куда эффективнее. Хотя некоторым нравится, они с ним неплохо так играют. В GO был апнут (аж 36 базового урона), в результате по мощности стоит на одном уровне с винтовками и может с

ними неплохо конкурировать в ближнем бою и средних дистанциях, хотя насасывает сдалека даже пистолетную за 300 баксов (p250).

- **FN P90** («петух», «бревно») — 50-зарядный, скорострельный, долго перезаряжается, но хорошо пробивает броню, ибо бронебойный патрон и компоновка PDW. Немного эффективнее помпового дробовика, ибо на 25 метрах с него без навыка хуй попадешь, файф-себен и то эффективнее. Однако, хорош в ситуации, когда у косоглазого противника закончились патроны в магазине и ему приходится перезаряжаться, а у тебя патронов ещё хватает. В косоруких нубских клешнях является заурядным ПП, а в руках того, кто научился с ним обращаться — очень серьезное оружие (анонимус, правивший статью, на себе знает это). В GO резко стал нубопушкой для поднятия ЧСВ "сильверов" и был улучшен по урону, так же его отдачу стало легче контролировать, так что аргумент из него в бою даже в руках нуба серьёзный, за что его кличут ELO-90.
 - Только вот на чемпионатах это пукло можно встретить только по большим праздникам, поскольку скилловый игрок не вынесет особо много плюсов из характеристик этого ствола. Нубское оружие — да, но это не аргумент.
- **ПП-19 Бизон** — Добавленный в CS:GO русский пистолет-пулемет на базе АК, **бессмысленный и бесполезный** с 64 патронами. Дешевый и скорострельный. В целом, неплохая пушка, в том числе из-за невысокой стоимости. Дамаг (базовый*бронебойность) особо низкий, не спасает даже скорострельность. Стал аутсайдером после баффа всех остальных ПП, хотя точность струи пуль нормальная.

Автоматы

ака Штурмовые винтовки ака Автоматические карабины. От пистолетов-пулемётов отличаются повышенной бронебойностью и точностью (если стоять, если двигаться — то наоборот), взамен имеют большую отдачу.

- **FAMAS** («рогалик», «три пули») — Самая дешевая и слабая для 5,56 пукалка СТ. Имеет режим выстрела короткой очередью (с отсечкой по 3 патрона), которая всаживает все три пули почти одна в одну. Удвоенная скорострельность (1100 выстрелов в минуту, а не 600) Благодаря сему при наличии прямых рук превращается в оружие судного дня. Пониженная мощность патронов (можно попасть 5 раз и не убить), но легко попасть в голову с очереди. Неплохая замена M4A1 при остром дефиците бабла для среднего «геймера выходного дня» и даже позволяет отыгаться. В ряде случаев проявляет себя не хуже и даже лучше той же эмки, но при наличии бабла всё равно лучше купить Штайр. В GO снижена скорострельность, а переключатель огня слышно другим, короче, занёрфили.
- **Galil (AR)** — Почти то же, что и FAMAS, но меньшая скорострельность, высокий урон и 35 патронов. Точность заметно ниже, а тут еще дело усугубляется неслабой отдачей. Хотя на средних расстояниях из него можно неплохо валить, если дёргать кнопку на 2-4 выстрела. А на ближних можно наспреить —5 с одного магазина одним зажимом, мощность и размер магазина очень способствуют. Неплохая замена АК-47. Доступно только террористам. Для самого мощного автомата доставляет тем, что дешёвый, всего 2000\$. В GO довольно удобен, резкий увод влево-вправо начинается только на 11 выстреле в очереди.
- **M4A1** («эмка») — Основной автомат СТ. Точность и мощность отличные. Глушитель крайне полезен, если остаешься один из команды. В первых версиях, кстати, не хило рвал баланс, а заодно и шаблон террористам из-за оптического прицела ACOG.

Злые дяди из CS:GO урезали число патронов для M4A1 до 60 (20+40) на раунд, однако взамен предложили чуть менее точную и без глушителя, зато более зажимную и с 30 патронами в магазине несуществующую **M4A4**. Правда, стоит она на \$200 больше (\$3100 против \$2900). В недавнем обновлении, беспощадный Valve посчитал это слишком выгодным для «синих» и повысил всё же стоимость с глушилкой на уровень обычной (\$3100). А всё-таки нет, с недавнего патча «тихую» порезали и установили цену в \$3200.

В GO эмку не любят за проблему "98 in 4", когда броня спасает противнику последние два хелса после четырёх попаданий. Впрочем, во-первых, если стрелять в пузо, а не в грудак, то как раз четырёх патронов и хватает, а во-вторых, с четырёх попаданий выносит калаш, который по дефолту мощнее эмки, так что жаловаться не на что.

- **АК** («калаш») — Основной автомат Т. Самый мощный в игре после Galil'a. Точность превосходная, но только у первых двух патронов. В GO только у первого и несколько **рандомится** с расстоянием. Поставить хед с него очень даже можно, но на точность снайперской винтовки не рассчитывайте. Зато при этом все выстрелы до где-то седьмого-восьмого отбивают аим исключительно по вертикали вверх (в отличие от той же M4), поэтому при плавном движении мышки вниз (spray pattern луркаем) можно добиваться очень высокой точности стрельбы длинными очередями даже на большие дистанции. Очень капризное к манере стрельбы оружие, но в умелых руках способен творить чудеса. Попадание в хед убивает при любом раскладе. Каждый второй чит сделан для одной цели: убирание отдачи у АК. Опасен на любой дистанции.
- **Sig552 и Steyr AUG** («отвёртки») — одинаковые автоматы с 2-кратным оптическим прицелом (уменьшают скорость стрельбы при использовании!). Отличаются друг от друга тем, что первый доступен только команде Т, а второй — команде СТ. Хотя в точности-мощности-скорострельности есть небольшие отличия, вариант контров чуть практичнее, в том числе при стрельбе без зума, да и глухой звук выстрела не раздражает. В CS:GO простое приближение заменено 4-кратным оптическим

прицелом, который не замедляет скорость стрельбы, но замедляет скорость бега. Sig552 в CS:GO была заменена на Sig553 — более мощный, точный и скорострельный аналог АК, тем не менее, в отличие от последнего, не умеет в зажим, поскольку отдача огромная даже в режиме прицеливания. Так же обе винтовки в CS GO ваншотят защищённого шлемом энеми (AUG только на расстояниях ближе пяти метров), а Sig553 вообще имеет 100% бронебойности (читай — энеми с броником, получивший ранение, но фрагом не ставший, сэкономит 650\$ в следующем раунде).

Снайперские винтовки

В обычном режиме не имеют прицела, если только не нарисовать точку фломастером прямо на мониторе (в [клубах](#) за такие читы могут сильно стукнуть). Вообще не теряют убойности на расстоянии, по понятным причинам. В домашних условиях, да и «интернет-клубов» тоже, среди продуманных есть лайфхак (т.к. многим лень вечно ходить в режиме прицела, что делает тебя [более уязвимым](#)) — берутся две нитки и по диагонали (крест-накрест) растягиваются все четырем по углам экрана: [ИЧСХ](#), центр монитора видится сам.

- **Steyr Scout** («муха», «воздушка») — неваншотная снайперская винтовка с продольно-скользящим затвором. В версиях 1.6 и Source с ней можно бегать быстрее, чем с ножом. Используется задротами, способными попасть противнику сразу в голову. Алсо — **ВНЕЗАПНО** эффективна против снайперов-«слонешников» — пока у тех перезарядится затвор AWP, «мухобойщик» успеваает сделать аж 2 выстрела и прикончить противника при любом раскладе, скорость бега способствует уворотам. Отнимает много больше половины хелса (где-то 60-70, в GO аж до 80) посему, эффективное оружие поддержки ака *кражи фрагов*. В CS:GO заменена на **SSG 08**, которая и дешевле, и может убить одним выстрелом в пузо незащищённого противника; также она хорошо стреляет в прыжке.
- **AWP** («слон» или «слонобой») — самое мощное оружие в игре, практически всегда убивает с одного выстрела (если не через ящик), даже если выстрел пришелся в руку (Разгадка в том, что во всех частях КС у рук такой же множитель урона, как и у груди. Разгадка на поверхности - примитивный хитскан не умеет в пробитие хитбоксов, поэтому если бы множитель урона в руки был меньше, то в перестрелке вида «мордой друг к другу» руки бы принимали на себя часть пуль и уменьшали входящий урон, хотя по логике пули должны их пробивать к хуям и втыкаться в тулово сразу после этого, не уменьшая, а то и *увеличивая* итоговый урон. Кстати да, упомянутый ниже броник руки тоже защищает по всё тем же причинам.) (видимо, пуля волшебным образом меняет траекторию и прошибает заодно и вражью тушку; впрочем, ИРЛ такой выстрел оторвал бы руку нахрен, что в полевых условиях практически эквивалентно гибели). Броня не спасает вовсе. Выстрел в ноги не смертелен, но оставляет от здоровья шиш с маслом. Алсо, за предзаказ CS:GO в [Симуляторе Шапок](#) давалась пушка по имени «Слонобой», которая внешне была идентична AWP, [но это не более, чем рескин стандартной снайперской винтовки](#).
- **G3/SG-1** («спичкострел», «плётка») и **SG-550** («крокодил») (общее имя — «говнострелки», у [мистера Меддисона](#) — «ламоганы») — дорожные автоматические винтовки. Используются теми, кому очень хочется пострелять из снайперки, но попасть с одного выстрела не получается. Также хороши там, где снайпер может **ВНЕЗАПНО** попасть в ближний бой, в котором из них можно отбиться почти как из обычного автомата, а не подохнуть как *ламерюга* попавший в *close combat* более чем с одним противником кемпер. Обе выносят с двух попаданий в тулово, но терровская чуть мощнее будет, но контровская - чуть поскорострельнее.
- Школиё считает, что играть с ними запаadlo (срачи типа **«ВЫКИНЬ ГОВНОСТРЕЛКУ!!!»**) из-за выдуманного ими же «незаконного преимущества», поэтому они считаются ещё одним средством троллинга. [ИЧСХ](#), на некоторых серверах это оружие таки закрыто для закупки и доступно только на карте [fy_pool_day](#).
 - FTGJ отметим, что читер с волл-хаком (античитом не отслеживается) и скорострелкой в руках будет неузвимым ангелом смерти, всю игру дырявящим ящики и находящиеся за ними противников. Более того, даже честный нуб, играющий за контров, вооружённый сабжем, кемперящий на [даст_1](#) и **ВНЕЗАПНО** ослеплённый одной "флэшой", способен **ВНЕЗАПНО** вслепую пристрелить террориста, сорвав море лулзов в чате и кик из игры.
- Отличный вариант для люто зелёного новичка или если при набеге на пекло вас тут же срубает из обреза или «бизона».
- Скорострел вполне можно использовать как скорострельную версию AWP (с теми же тактиками и хинтами) из-за высокой мощности.
- SG-550 в CS:GO заменён на FN SCAR, ибо калибр 7.62мм, долой [когнитивный диссонанс](#) от того факта, что 5.56мм SG-550 убивает с двух выстрелов.
- Факт того, что на картах а-ля Office тот же АВП в разы эффективнее скорострелки, школиё воспринимать отказывается, по её мнению владелец скорострелки может выстрелять 18 патронов в стены (противник, особенно вооружённый той же АВП, понятное дело не будет пытаться отстреливаться) и...добить двумя оставшимися!
- В версии 1.6 снайперка теров примечательна еще и багом, благодаря которому в независимости от перемещения игрока, первый выстрел без зума идет точно в центр экрана, отклонения нет вообще. Так что при наличии прямых рук, модельки оружия с прицелом по середине монитора, или

перетянутых через экран ниток (или просто развитого воображения)(или запущенных, но выключенных в игре читов, кои добавляют перекрестие в центр экрана) способна порадовать вражину хэдом в прыжке на любом расстоянии и при любых обстоятельствах. В дополнение к последнему предложению — во многих клубах на центр экрана ставили точку карандашом. Само собой не на жк мониторах.

Пулемёты

- **M249** («чечня», «терминатор», «Миниган» (хотя по-факту это совершенно другая игрушка), «машинган» (то бишь «пулемёт») «мамаша», «батёк», «Максим» и неизвестно почему^[1] — «бабуля») — для 5,56 у него огромная мощность, но точность практически никакая. В умелых руках способен творить настоящее **гуро**. Лучше всего подходит для прострела нубов (sic!) через стену. Алсо при зажиме или стрельбе по 1-2 патрона (как с калаша) можно раздавать превосходные хеды. Хорош для подавляющего огня — стрельбы через узкие проходы зажимом, перекрывая таким образом противникам путь к отступлению/нападению (при этом надо стараться спреить на уровне шеи, так как узнав примерное месторасположение стрелка по звуку, противник может выскочить и снести его двумя пулями в еблище, а так не успеет), но в CSGO эту функцию выполняет огненная граната.
- **Negev** («газонокосилка», «Нагиев», Swagev) — Пулемет из CS:GO. Оружие Армагеддона из-за дикой скорострельности и убойности, 150 патронов, очень низкая цена и большой вес. С недавних пор стреляет как лазер после первых 15 пуль (которые достаточно быстро вылетают). Приносит адский катаклизм, но из-за характерного звука стрельбы и медленной скорости носителя обычно покупается в самом последнем раунде одной из половин (так как доступен обеим командам). Хорош для прострелов через двери (единственное оружие, которое может таким методом стрельбы реально раздавать даже полностью здоровым игрокам), дым и прочей обороны.

Гранаты

- **HE grenade** (Хэшка, грена) — Фугасная граната, кои поражает 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. (Брехня. Анонимус лично наблюдал эпичнейшее самовыпиливание хедшотом гранатой). Известны винрарнейшие случаи эпичных винов с участием гранат, впрочем, как и случаи винрарнейших эпичных фейлов.
- **Smoke grenade** (дымовуха, вонючка) — Дымовая граната, используется для мгновенной постановки дымовой завесы на непродолжительное время, чтобы вести шквальный огонь, самому скрыться, сделать плент или же дефузнуть, добавив еще один вин в копилку ниндзя дефузов, так же тушит огонь от зажигательной гранаты.
- **Flashbang** (Флэшка, слеповуха) — 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.
- **Molotov cocktail** и **Incendiary grenade** (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.
- **Decoy grenade** (хлопушка, петарда, ложка) — Новая граната-приманка из CS:GO, которая издаёт звуки выстрелов из оружия (примечательно того, что находится у кидающего) и отмечается на радаре, сделана для того чтобы наепать врага. Если не знать особые места, в которые надо целиться для перебрасывания гранаты через крышу, в основном бесполезная штука.

Остальное

- **Knife** — нож, стандартное оружие ближнего боя. в CS:GO имеет разные модели для Т и СТ. Существуют задроты, которые играют только на ножах на специальных картах. Алсо убитого игрока с ножа называют кабанчиком.
- **Zeus x27** — Шокер (тазер) однозарядный за 200\$, новый девайс добавленный в CS:GO. Убивает с одного выстрела (!), при этом противник получает электрический баттхёрт. Не занимает пистолетный слот. Денег за такое убийство не дают. Хорош для кемперов, которые хотят однозарядный дробовик, не занимающий слот для оружия, чтобы с него валить в упор@отбирать ствол: при **эко-обороне** запас зевсов помогает иметь неслабое преимущество. ВАЖНО: если попасть не с 2-х метров, а с пяти, то цель останется жива, хоть и с пятью-десятью хп; а потому прикрытие из упомянутого выше **бомжа с пп** просто необходимо.
- **Bomb** — бомба, которая выдаётся только терам на картах DE_ (причём только одному) где должна быть успешно заложена и подорвана. Имеет большой радиус взрыва, который может заставить контров сильно бомбить пукан и напугать неопытных нубов.
- **Shield** — щит, является эксклюзивным только для CS 1,6 и Condition Zero. Доступен только контрам, полностью пуленепробиваемый и это большой минус для команды теров у которых бомбило от контров со щитами. По этой причине начиная с CS Source его выпилили нафиг.
- **Kevlar Vest** — кевларовый бронежилет, 650\$, не влияет на скорость бега, защищает от пуль, но не сильно. Самые небронебойные стволы сносят половину урона через броник, самые бронебойные...

впрочем, им всё равно. Самое главное преимущество в том, что с бронежилетом прицел игрока не сбивается вообще при получении урона, что решает в перестрелках.

- Бронежилет с каской — то же самое, но с каской за 350\$ сверху (итого 1000\$), каска защищает голову и ебальник. При покупке нового бронежилета вместо потрёпанного старого новая каска даётся даром.

Алсо, бронежилет и каска не имеют отдельных шкал прочности.

- Вообще, замечено, что 95% игроков при малейших повреждениях броники в следующем же раунде стремятся купить новую порцию брони. На самом деле, особенность броники состоит в том, что степень защиты (процент поглощения дамага для того или иного оружия) не зависит от того, 100% ли у вас брони, или только 40%^[2], что позволяет быстро копить на дорогой ствол, не забывая прикрывать пишущих по рации «Follow me» товарищей.
 - **А разгадка одна:** в оригинале, Халф-Лайфе, броня убирала урон по принципу "заряд для костюма", всегда спасая аж от 80% урона. А в контр-страйке броня убирает *разное* количество урона, ибо только так у оружия появилась своя бронебойность.
 - Кусачки (девайс, дефуза). 200\$ или 400\$ в CS:GO, обезвреживают бомбу за 5 секунд вместо 10, в сочетании с дымовой гранатой иногда можно выжить, задефузив бомбу рядом с противниками.
 - Прибор ночного видения. ПНВ решали на многочисленных ранних "ночных" картах CS, но сейчас почти не нужны.
1. ↑ С пулемётом В РУКАХ, но не на спине, боец перемещается действительно ненамного быстрее хоть и ЗОЖевой, но всё же бабули
 2. ↑ ^[1]: As long as you have any armor at all, the exact armor value does not matter. It should also be noted that Kevlar will not protect you from attacks landed anywhere other than on the chest, stomach, and head (with a helmet) hitboxes