

Team Fortress 2 — Lurkmore



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 01.08.2011. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



ZOMG TEN DRAMA!!!!11

[Обсуждение](#) этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.



К вашему сведению!

В этой статье мы описываем само явление Team Fortress 2, а не составляем списки смичных прозвищ персонажей и всех присутствующих в игре предметов. Ваше мнение о очередной пушке здесь [никому не интересно](#), поэтому все правки с упоминанием последних изменений в балансе и известных в вашей коdle мемов будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

Team Fortress 2 — [free-to-play](#) шутер с аркадной стрельбой aka симулятор шапок, выпущенный компанией Valve. Начиналась как командный шутер, продолжающий традиции ветерана-прародителя, мода для [Quake](#), но по прошествии времени стала площадкой для маркетинговых экспериментов, ожившей мечтой и рассадником любителей платных украшений, инструментом для пиара игр из собственного [магазина](#) и главным мультиплеером компании (до выхода [CS:GO](#) и [DotA 2](#)), ибо привлекала к себе всех — от задротов оной и аж до квакеров. Корованы грабить можно.

[Team Fortress 2 Teaser Trailer](#)
Вот так всё начиналось

<https://www.youtube.com/watch?v=HLM5EaOPfKc>
Халыва навсегда

Прославилась регулярными бесплатными обновлениями, почти полностью сделанными игроками-модделами. Вылилось все это в появление в игре более [9000](#) образцов оружия и шапок разной степени абсурдности. Лечебный арбалет, тухлая рыба, [баночки с мочой](#) и «молоком», [инопланетный слизень](#), отсеченная голова [говорящего зайца](#), ракетомет из [Quake](#), парик гейши для медика — кратковременный, но качественный разрыв шаблона новичку обеспечен.

Принцип

Team Fortress 2 — это доставляющий командный экшен, сделанный в пародийном стиле шпионских боевиков.

Игрок может играть за одну из двух команд (красную, **Reliable Excavation Demolition**, или синюю, **Builders League United**) за один из девяти классов. Основных режимов игры 10 — арена, захват территорий, захват флага, 3 вида захвата точек — классический, оборонительный и «царь горы» (мини-карта с 1 точкой), грабеж корованов командный и наперегонки, «special delivery» — помесь «царя горы» с захватом флага, чем-то напоминает уличный баскетбол на одно кольцо; и «Mann vs. Machines» — оборона маленькой группой против зерг-раша роботов. Из-за обилия оружия ближнего боя Valve лулзов ради запилили еще и режим средневековья с луками, арбалетами, едой и, собственно, рукопашным боем. Единственная на данный момент карта доставляет тем, что представляет собой фамильный замок Подрывника.

В игре можно собирать шапки и оружие с последующим показом найденного/выкупленного добра остальным игрокам. Чтобы собрать предметы, можно играть в другие игры из магазина [Steam](#), участвовать в промо-акциях, крафтить их. Часть будет выпадать сама рандомно во время игры. Можно показать свою исключительность, переименовав предмет или добавив свое описание, а шапки можно ещё и красить.

Классы

Классы представлены в игре конкретными персонажами с конкретной историей, характерами, национальностями и внешним видом.

The Heavy



Пулеметчик, он же **хэви** или **хэвик**, **Путис** — практически символ игры. Неповоротливый, здоровый детина с миниганом. Очень много орет и любит медиков. Раскрутив пулемёт, способен изорвать в кашу всех и вся вблизи. Под убером или с критическими ударами опасен втройне. Из-за огромного запаса здоровья способен загородить врагу проход своей тушей. Любит пожрать, что подтверждается наличием в арсенале целых пяти [нямок](#) — сэндвича, шоколадки, рыбного пирожка, ломтя мяса и банана. Всё съедается под характерное «**OM NOM NOM NOM**».



[Meet the Heavy](#)

Встречайте толстого



[Who touched my gun?! - The Heavy \[Team Fortress 2\]](#)
[КТО ТРОГАЛ МОЮ ПУШКУ!?](#)
[Who Touched My Gun - Sparta Remix Extended Ремикс](#)



Изначально разработчики хотели, чтобы его называли **Heavy weapons guy** (так он представляется в ролике *Meet the Heavy* и называется в файлах игры), но прозвище из одного слова, как у других классов, больше прижилось.

Родом Пулеметчик из дореволюционной России. Сбежал он из страны, когда отца-контрреволюционера убили, а мать и трёх сестёр заключили в Сибирский ГУЛАГ — было предположение, что пулемёты он как раз и назвал именами своих сестёр, [однако в недавнем](#) официальном комиксе выяснилось что их зовут Яна, Жанна и Бронислава, следовательно, к названиям пулемётов они не имеют никакого отношения. После побега жил со своей семьёй в горах и питался медведями, убитыми, естественно, голыми руками. Говорит с [ярко выраженным русским акцентом](#) и называет свои пулеметы нарочито русскими именами: Саша и Наташа. Поздние же модели пушек имели нейтральные названия, как, например, Томислав, [намекающий](#) и внешним видом, и названием.

Модodelы в Воркшопе всеми силами пытаются развесить на бедного хевика как можно больше развесистой клюквы. Среди прочего: пулемёт Максим, папаха, казацкие усы и шашка, бутерброд с салом и многое другое. Однако Валв пока удаётся сдерживать натиск.

Недавно появилась новая насмешка — Казатский Кик. Ещё больше клюквы!

The Soldier

Солдат он же **солд** или **солли** — сбалансированный персонаж.

У него вдоволь здоровья, и он не такой медленный, как хэвик.

Оружие — **лопата**, классический дробовик и классический ракетомёт, позволяющий делать ракетджампы. Может выпороть союзников, заставив их двигать поршнями быстрее. Имеет одну из самых мощных смертельных насмешек, способную отправить на тот свет всю вражескую команду разом (*спойлер*: И самого себя тоже, хотя раньше была возможность остаться невредимым при использовании **специального** ракетомета. Ныне можно просто прервать насмешку скриптом, но есть риск не убить никого, оставшись перед всеми врагами в маленьком коридорчике), если повезет. Пострадал от частых обновлений, в результате которых в его арсенале образовалась целая куча катан, лазерных пушек и бластеров, а особенный разврат творится в шапках — тут тебе и спартанский шлем, и олени рога с котелком, целых две японских шляпы и головной убор американских индейцев, и прочее... Смеху ради в наличии есть даже шляпа сержанта Хартмана из Full Metal Jacket. С недавних пор обзавелся эпичной вундервафлей, плюющей аж по три ракеты за раз в **одному Б-гу известном направлении**. Ныне имеет ещё более безумную вещь, которая поливает врагов ракетами во время ракетджампа.

По характеру — американец, двинутый на оружие и убийствах. Явная **пародия на Америку**, как таковую: по официальной версии Солдата не приняли в ВС США во время Второй мировой войны (вероятно из-за того, что **слегка ебанутый**), что не помешало ему самостоятельно прилететь в Европу и устроить там геноцид нацистов **вплоть до 1949 года**, до тех пор, пока до него не **дошел слух** об окончании войны. Неоднократно награжден самодельными медалями.

Пиком солдодёбства является выставление так называемых айршотов (air-воздух, shot-выстрел) — прямых попаданий ракетой по летящим целям, производится намного сложнее чем звучит. Если жертва после такого ещё жива, то возможен повторный выстрел, но для попадания второй ракетой в воздухе нужен небесический скилл (или прокачанная на **146** удача). Для этого даже запилен специальный ракетомет с никаким радиусом взрыва, но ракета летит быстро, бьет больно, а в воздухе еще и мини-критует. Однако ныне по большей части используется для выноса турелей, так как вражеские солдаты научились делать более сложные прыжки, а максимально возможная скорость при этом равна скорости падения. Некоторые баги унаследованы аж из **Quake**.

The Demoman

Подрывник, демомэн, демо, демон, нигер, пьяномен (пьёт в роликах, пьет в игре) — расовый одноглазый **негр-шотландец**, тонкий намёк на фильм «51st State» (**надмозг**: «Формула 51»), **Маклауда** и **South Park** одновременно. Еще ребенком, играя со взрывчаткой, потерял приемных родителей. Обычно отправляет врагов на тот свет по частям. Стараниями разрабов постепенно превращается в **толчка** благодаря самому богатому набору оружия ближнего боя. Имел всего два вида гранатомётов, пока в новомодном обновлении не получил **кошерную** пушку в духе **Сэма Стоуна**. Есть аж несколько вариантов экипировки, делающих из него исключительно рукопашника, зато очень мощного. Способен как устраивать экстерминатусы всей вражеской команде разом, так и бессмысленно дохнуть, в зависимости от прямоты рук играющего. Является лучшим классом для устраивания засад — ведь есть бомбы-липучки!

Деморыцарь (*Demoknight*) (а именно — со специальными ботинками вместо гранатомёта, специальным щитом вместо лигучкомёта, и мечом вместо бутылки) представляет собой довольно противоречивую субстанцию. С одной стороны он не имеет абсолютно никакой возможности дальнего боя, с другой стороны способен порвать любого противника вне зависимости от расстояния, которое сокращается за сотую секунды.

А на эвент, приуроченный к Хэллоуину 2011 года, насчёт потерянного глаза наскребли былинную стори, что будучи **школотой**, Подрывник в поисках заработка шлялся по родине, пока не набрёл на замок чёрного мага, прочитал там книгу «Бомбономикон» и **заплатил за своё любопытство своим глазом**. На новой тематической карте, выпущенной к Хеллоуину, боссом является тот самый потерянный глаз, анально нагибающий обе команды. Причём победить его довольно таки сложно из-за его левитации и любви к телепортации (но при владении некоторым скиллом, можно сбежать от его «глазных» ракет).

Хороших демо отличает характерный аим с гранатомёта или умение суицидального прыжка в толпу врагов, вследствие которого уничтожается половина вражеской команды (на чемпионатах ценится).

The Engineer

Инженер, инж, ПОСТРОЙ-СУКА-ТЕЛЕПОРТ — уроженец **Техаса**. Имеет 11 докторских степеней. Любим школьниками, ибо по продолжительности жизни превосходит, пожалуй, всех своих коллег, но абсолютно бесполезен без построек. Способен строить пушки, телепорты и холодильники (ака

раздатчики или диспенсеры), которые раздают боеприпасы и поправляют здоровье. В руках опытных игроков является **серьёзным** элементом защиты, который будет держать территорию. Хитрый инж полезен и в атаке, так как может закрепиться не только на своей территории, но и на вражеской. Может уебать гитарой или **превратить твои органы в жидкое дерьмо** своей механической рукой. **Люто, бешено** ненавидит шпионов, так как отстройка всего комплекта построек до максимального левела в боевых условиях занимает несколько минут и выносятся спаем буквально за пару секунд, поэтому грамотную команду за версту выдаёт кучкование 2-3 инженеров под прикрытием поджигателя. В новомодном обновлении в 2013 году получил хитромудрую вундервафлю, стреляющую чинящими болтами и позволяющую поднять постройку издалека. Имеет в арсенале супер-пупер-футуристичный дробовик с бесконечным боезапасом, от которого срут кирпичная медали и спаи: при попадании снаряд отбирает часть убера или заряда маскировки (отчего шпионы с дэд-рингером высирают вдвое больше кирпичей — часики-то активируются только при полностью заряженной маскировке). **Фирменная фраза - NOPE!!**

В ролике говорит, что собрал пушки своими руками по своим чертежам и вообще очень умный, но в комиксе обновления эти чертежи уже висели в мастерской его деда. Плюс, новое оружие он также сделал по чертежам деда. Таким образом, вырисовывается забавный факт: инженер только и делал, что допиливал оригинальный контент деда.

Во время своего обновления вызвал драму с золотыми ключами. Давались они сотне счастливицкоко якобы совершенно случайным образом, за крафт. Крафтишь что-нибудь и получаешь шанс быть ошастливленным. Один же паренек, Drunken_F00l, уже оскандалившийся прогой для ида и прославившийся сайтом для просмотра рюкзаков, забывшись связями с сотрудником Valve, получил распечатку времени выпадения ключей, написал прогу для быстрого крафта и в назначенный срок начал крафт-спам. Gotcha! Вентиля сразу же заподозрили неладное и просмотрели логи. Ключик у него отобрали, аккаунт забанили, плюс Робин лично позвонил ему сказать, что он недоволен. ЧСХ, теперь ему предложили работу в Valve, все уже всё забыли, но на тот момент всякие форумы активно бурлили говном осуждения, что явно доставляло зачинщику всего этого. Почитать же детальнее можно, например, **здесь**.

The Scout



Meet the Soldier

Во всей красе



Эта лопата мне как родная, и... ААА, ОНА САМОВОЗГОРА

Эта лопата мне как родная, и... ААА, ОНА САМОВОЗГОРАЕТС



Meet the Demoman

Алкаш-взрывотехник



Demoknight: Origins

Demoknight: Origins



Meet the Engineer

На пикнике



Мужик, чо

Мужик, чо

Разведчик он же **скаут**, **мальчик**, **скот**, **гонник** (что подтверждают повадки, *кэпка* и *шапка-пидорка*). Быстро бегает и высоко прыгает. Вооружен обрезом, пистолетом и бейсбольной битой. В два раза быстрее других классов захватывает контрольные точки и толкает телеги — очень популярен раш скаутами в самом начале игры. На поэтапных и тесных картах типа Dustbowl с подготовительным временем полезен только при условии, что играет человек толковый: для результативной игры скаутом нужен хороший аим и знание карты (расположения аптекчек), в то время как скаут-нуб дохнет быстро и печально. Был замечен за употреблением всякого пойла: **энергетика**, после которого он уворачивается практически от всего, и критовой колы, для фартовых пацанов с прямыми руками.



Meet the Scout

Бутерброд есть пожрать?



Любим школьниками и нубами не менее инженера, ибо пока остальные классы ползут через полкарты, школоло радостно рвется в бой и закономерно помирает. Однако, при определенном наборе свистоперделок превращается в маленькое, но очень дерзкое орудие штурма, способное озалупить с воздуха практически кого угодно, так как в ущерб запасу здоровья можно научить гонника делать тройной и даже пятерной прыжок и безболезненно приземляться. Опытные скоты таким образом заучивают самые высокие места на карте и с них ВНЕЗАПНО скидываются на головы потенциально опасных классов (при удачном пикировании Хеви выносятся с двух-трех выстрелов дробовика).

Уроженец рабочих пригородов славного города Бостон, штат Массачусетс (то бишь — пендосоирландец). Чем-то неуловимо напоминает Эминема в лучшие годы, **на что намекает ролик**.

Опытные скауты владеют мастерством митшотов (от слова *meat*) — выстрелов из обреза в упор так, чтобы все дробинки попали в цель, что сносит противнику 103—106 хп, и стрейфа.

The Sniper

Снайпер — любимый класс задротов из **контры** (AWP среди доступных стволов символизирует), за который весьма трудно результативно играть на узких и тесных картах. По национальности — новозеландец^[1] с явным намёком на Крокодила Данди и Стива Ирвина. Вооружен винтовкой, пистолетом-пулемётом и ножом-**кукри**. Иногда вместо снайперки носит лук, более эффективный на малых дистанциях, и **баночку мочи**, способную тушить соратников и понижать уровень **ЧСВ** противника до смертельно опасной отметки, в комбинации же со специальным ножиком позволяет ваншотить хилые классы. Кроме того, имеет тучу стволов, которые всячески поощряют за хедшоты/килы/попадание по нескольким врагам на прямой. Из-за ограниченного угла обзора и очень медленного передвижения при прицеливании является стандартной добычей шпионов, а также едой для выполнения ачивок, связанных с убийством насмешками (хотя и сам имеет самый быстрый смертельный таунт). Бесполезные снайперы называются **Weighted Companion Sniper** и приводят к сливу, если их больше двух в команде. С другой стороны, **результативный** снайпер может свободно вынести в одиночку почти всю команду, а также является незаменимым игроком обороны — лучшую поддержку найти очень сложно.

Яростно любим **нубами**, считающими себя сплошь охуенными снайперами. В результате до 2/3 команды может состоять из одних снайперов, вся игровая активность которых сводится к **принятию ислама** от вражеских скаутов или спавев через 5 секунд после выхода из комнаты респавна.

Крайне сложен в освоении из-за кривой системы **хитскана**, в результате чего до половины выстрелов могут попадать во врагов (и даже оставлять кровавые пятна на теле), но не регистрироваться сервером и, как следствие, вообще не наносить урона. Впрочем, иногда бывает и наоборот: выстрелив в ногу можно, например, попасть в голову.

Снайперы, тащущие на аиме в пабликах встречаются крайне и крайне редко, для них характерны хед-аир-шоты (убийство в голову в воздухе) и стрельба по головам скаутам (и не только им) в упор.

The Spy

Шпион, **спай**, **крыса**, **шпик**, **Шпигун**, **ЭТА-БЛЯДСКАЯ-СКОТИНА** — **особый класс**, который все враги лютят, бешено ненавидят за его способность выпивать врагов лишь одним ударом ножа в спину. Любит **стильные костюмы** и маму Скаута. (*спойлер*: Биологический отец последнего.) Чем-то по геймплею напоминает **Лысого**, если бы не некоторые особенности. Первая — это то, что шпион бегаёт а-ля ниндзя, в то время как вокруг него творится откровенный пиздец, называемый «шутером от первого лица». Вторая особенность заключается в том, что нужно как-никак с союзниками план составлять. И третья особенность — это часы невидимости. Есть целых три вида: для **тру-шпионов** — стандартные часы, для **камакадзе** — Dead Ringer и для **кемперов** — Cloak and Dagger. Ещё у шпиона есть целая коллекция ножей, кинжалов и заточек. Удар в спину ими смертелен, если враг не под убером, или если это не снайпер со щитом на спине (в которого, впрочем, можно просто стрелнуть пару раз в черепушку Амбассадором). Также у Шпиона есть пистолеты, которые нужны ему чтобы либо удрать, либо быстро прикончить полудохлых врагов/снайперов со Спиногрызлов/инженеров рядом с турелью. В открытом сражении оружие у шпиона хуёвое чуть менее, чем совсем, поэтому шпионы больно не высываются. В противовес этому имеет целый комплекс лечебной гимнастики с ножом, именуемый «**trickstabs**» — действия направленные на одурачивание врага, путем использования психологических уловок и складок местности, а также хитбокса удара в спину, который составляет 180-ти градусную полусферу с поправкой на лагокомпенсатор сервера, благодаря чему может засчитать убийство в пятку, затылок или прямо в лицо. Требует прямых рук, хорошего коннекта и умения быстро принимать решения в сложной ситуации. Обычно является последним аргументом от преследователей, а хороший, думающий шпион способен и вовсе круто повернуть ход сражения, вырезав пол-команды на какой-нибудь лестнице. В то же время новички, вдохновленные фраз-мувишками с тытруба, гордо бегут через всю карту, пытаясь поймать кого-нибудь на матадор, закономерно огребая критовой пилой на потеху публике. Гроза вражеских инженеров, ибо имеет в арсенале жучок, уничтожающий любую постройку за считанные секунды. Как замена жучку имеет «Откатофон», который откатывает постройку инженера до нулевого уровня (то бишь ящика с инструментами), при этом не повреждая ее, тем самым доводя бедного инженера до белого каления. Пользы от него меньше, но **лулзов** генерируется куда больше. Всего один спай в волосатых руках задрота способен отвлекать и **развлекать** половину команды противника. Если кто-то замечает шпиона, начинается тотальный пиздец, называемый «спусчек» (рус. проверка на шпиона), при котором часть игроков начинает обследовать с помощью оружия и столкновений ВСЁ, включая своих собственных союзников (союзники проходят сквозь друг друга и не получают урон при отключённом огне по своим). Впрочем, если надеть маскировку, быть



Meet the Spy

Любит маму мальчика



Gentlemen?

Gentlemen?

аккуратным и не обращать внимания на стрельбу, то можно выжить. Любимая цель «зажигательного» Пиро, так как огонь — лучший способ подсветить невидимого или прикинувшегося своим спая. Впрочем, с помощью **дед-рингера** можно симитировать откидывание копыт, а взяв вместо ножа сосульку можно стать на некоторое время неуязвимым для огня. Вообще, шпионы терпеть не могут шустрых скаутов и поджигателей-параноиков и обычно их не трогают. Но если они затупили... **ну ты понел**. Также юзает комплект маскировки. Может превратиться в любого члена обеих команд, включая замаскированного шпиона, чтобы конкретно одурачить врага. Маскируясь, шпион крадёт



Грамотный **разрыв шаблона**.

Грамотный **разрыв шаблона**.

имя, внешность и даже отображаемое здоровье игрока с выбранным классом. При выстреле или ударе ножом шпион мгновенно теряет всё маскировку. Большинство шпионов маскируется в какого-нибудь солдата, подрывника или поджигателя тупо по тому, что бегает быстрее, из-за чего у медиков глаза из орбит вылетают, когда они видят, что Пулемётчик — шпион. Местной забавой является растрачивание заряда вражеского медика, из-за чего бедняга чуть в обморок не падает от отчаяния. Под скаута маскируются только чтобы одурачить турель или спрятаться за коробкой от снайпера, так как быстро бегать шпион не может. Также, замаскировавшись, можно получать здоровье и боеприпасы раздатчика и ходить рядом с тупыми турелями. Шпион не может использовать комплект маскировки с Вечным покоем. Вместо этого он «крадёт одежду» у трупов а-ля Хитмен. Умеет превращаться в [краба](#). По происхождению француз.

Является одним из двух (наряду со Снайпером) наиболее любимых классов среди нубов, из-за чего вплоть до половины команды может состоять из нубспаев. В руках нуба дохнет быстро по причине отсутствия мозгов, жизненно необходимых для результативной игры за этот класс. Особо упоротые просто приседают и стреляют из револьвера, пытаясь попасть в кого-нибудь на другом конце карты.

The Medic

Медик, мед — командный врач, который всех лечит. Или набегает на врагов с уберпилой наперевес. Или с бьюстом Гиппократа. Медик, который не лечит и не набегает — шпион или нуб. Особенностью класса является постоянное восстановление чужого здоровья (своё тоже восстанавливается, только медленно) и возможность накопления в процессе лечения особого убер-заряда, который используется либо для включения 8-секундной невыпиливаемости у медика и его [поциента](#), либо для включения силы [Экстерминатуса](#) для них же, либо для сверхбыстрого восстановления здоровья у обоих. Последнее обновление дало медикам четвёртую лечебную пушку, позволяющую повысить у меда и его поциента резист к выбранному типу урона, а при убере этот тип урона ещё и подлечивать будет. Вся эта прелесть обычно используется для жестокого штурма неприступных вражеских укреплений, либо яростного выпила группы набегающих врагов. В правилах приличия кидать убер на своих и вражеских шпионов. Медики шустро бегают, вооружены кусторезкой и шприцеметом. Особым шиком является уничтожение неприятельских турелей вышеназванными видами оружия.

[Классический](#) уроженец Германии, чем безмерно доставляет. Как и положено образованному европейскому человеку, постоянно заливается безумным смехом и говорит всякие ругательства вперемешку с немецким. Давно не имеет лицензии доктора. Был первым классом, получившим нестандартное оружие, но потом долгое время был обделен и (о ужас!) не имел убивающей насмешки. Владелец одной из самых абсурдных шляп — парика гейши, дававшего за покупку [Total War Shogun](#), а также средневекового медицинского арбалета, которым ещё и союзников можно лечить, блбдъ. Живет в крепости-госпитале, со скуки завел себе голубей, один из них который любит копаться в органах ни о чём не подозревающих пациентов, из-за чего в последствии был случайно вшит в [Мальчика](#). [Архи](#)—мед?



Meet the Medic

Боевая медицина в действии



The Pyro

Поджигатель, пиро, огнеметчик — одет в огнеупорный костюм и противогаз, из-за которого [невозможно разобрать, что он бурчит](#) своим товарищам. Как выяснилось в Meet the Pyro, он ёбнутый на всю голову маньяк, которого бояться даже свои. Ибо постоянное [вдыхание горючих испарений](#) открывает мир совсем с другой стороны. Умеет кастовать [хадоукен](#). Считается самым простым в освоении классом, так как техника W+M1 (то бишь — переть напролом, [поливая все вокруг горящим пропаном](#)) не требует особых усилий моска. Хорошие поджигатели встречаются нечасто и могут заставить плакать горючими слезами вражеских солдат и подрывников, отражая сжатым воздухом снаряды в них самих, а то и пулеметчиков и медиков, отбрасывая уберы и вынося их в ближнем бою мощнейшими ударами специального, обвитого колючей проволокой, критового топора. Впрочем, вне зависимости от скилла, уже на средней дистанции поджигатель беспомощен как котенок в противогазе, хотя и способен слегка поранить своим дробовиком или ракетницей. На пиро, в основном, лежит почётная роль истребителя вражеских шпионов, так что пиро, ошалело бегающий по базе и обдающий [всё вокруг жарким пламенем](#) — это нормально и даже [молодец](#). Алсо, пиро отлично работает как убийца снайперов — заряд из ракетницы летит быстро, практически по прямой, и чудесно подсвечивает вышеупомянутого снайпера, заставляя его [обливаться мочой](#) или искать аптечку.

Происхождение [неизвестно](#). До поры было точно не известно даже, [мужик](#) это, [баба](#), [неведома зверушка](#), или вообще [робот](#). Началось это из-за того что игроки с ярко выраженным СПГС решили что розовая сумочка, которая лежала на полке Пиро, никак не может быть вещью здорового брутального мужика, доставляющего своим огнеметом мучения своим врагам. Но кто сказал, что он здоровый? В игре можно получить очки пирозрения, таки позволяющие увидеть ту волшебную страну из Meet the Pyro — [\[2\]](#).

Также, если полуркать концепт-арты персонажей, можно заметить, что в самой игре модели не так уж сильно и отличаются от исходных задумок. Пруфы: [\[3\]](#), [\[4\]](#), [\[5\]](#), [\[6\]](#). Отсюда можно сделать вывод, что по задумке [поджигатель таки мужык](#). Ну и голос у Пиро явно мужской, хоть и приглушенный. Также судя по его так сказать зомби-скину (выпущен в обновлении Хэллоуина 2012, как и другие зомби-скины для классов, в честь карты с зомби в кооперативе), можно также сделать вывод, что он человек. Есть гипотеза, что он пожарник, либо лишившийся близкого человека на пожаре, либо просто ебанутый. Алсо, некий парень на ютубе, используя какбе [свои научные представления](#), а не стереотипы доказал, что пиро — актунг, [but it's just a theory — a game theory](#).

Второстепенные персонажи

Этих героев невозможно использовать, но тем не менее, они составляют неотъемлемую часть мира TF2. Осторожно, [спойлеры](#)!

Блутарх и Редмонд Манн

Сынки-близнецы богатого промышленника Зефеная Манна, из-за которых и началась война синих с красными. Дело было так: Они убедили своего батю купить подешёвке земли в Новом Свете, обещая, что там дохрена богатств и вообще жизнь будет сахар. По пути к своим новым владениям Зефеная заболел всеми известными и некоторыми неизвестными болезнями. Прибыв на место он обнаружил, что купил кучу бесплодных пустырей, на которых ничего не было. Заболел ещё большим количеством болезней и, в итоге, вскоре скопытился, оставив завещание (написанное на собственной коже). Согласно завещанию: служанке (бабушке Администратора) оставались все долги, имение, табачные плантации и остатки денег, помощнику (предку Сакстона Хейла) оставалась вся оружейная корпорация Манн Ко, а его непутёвые сыновья получали купленные земли таким образом, чтобы они были вынуждены либо договариваться, либо до конца жизни сотрудничать. Оба, естественно, решили захватить земли себе, каждый нанял команду наёмников, чтобы выгнать нахрен брата. В результате оба оказались в патовой ситуации — никто не мог победить. Оба владеют машинами, продлевающими их жизни. (*спойлер*: Оба убиты третьим братом, о существовании которого они не знали, но препирательство на этом не прекратилось.)

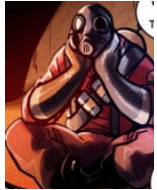
Администратор

Та самая женщина в фиолетовой одежде (что какбэ намекает на ее [власть](#) над красной и синей командой), которая на протяжении раунда орет



Meet the Pyro

Шизофрения или всё же ЛСД?



Няшка же

Няшка же

What's The Announcer doing when you play TF2? Meanwhile in X Saxton Hale: Team Fortress 2 [Commentary] Custom Game Mode Феерическая расстановка точек

через громкоговорители что-то вроде «Враг украл наши разведанные!» или «Мы получили дополнительное время!». Не имеет ни малейшего понятия о дружбе, и все время опасается, что обе команды прочухают, что пашут на одного и того же начальника (это и послужило началом холивора между синим солдатом и красным демо). Постоянно курит сигареты. Озвучена [Эллен МакЛейн](#), оперной певицей, голосом которой говорит GLaDOS.

Сакстон Хейл

Местная версия великого [Чак](#)е. А также глава компании «Mann Co», которая выпускает оружие и шапки для игроков. Усатый [австралиец](#), имеющий на груди густую растительность в виде Австралии, всегда ходит без футболки и любит пиздить хиппи, собирающихся перед офисом компании («Они протестуют против оружия? Ладно, я порву их ГОЛЫМИ РУКАМИ!») Шестой богатейший человек в США.

Мододелами был запилен особый игровой режим «VS Saxton Hale mode», где один из игроков случайно становится Хейлом и его задача надавать пиздюлей своими «ГОЛЫМИ РУКАМИ» всем остальным игрокам. Задача всех остальных соответственно надавать пиздюлей ему и не только руками. Также есть другие разновидности этой модификации, где вместо Хейла появляются другие персонажи. В основном это меметичные персонажи из Gmod роликов, о них написано ниже.

Маразмус

Неилюзорно доставляющий босс Хеллоуинского эвента 2012. Уёбишно-никчёмный чёрный маг, которого, несмотря на его бездарность очень сложно прибить. Алсо, бывший сосед красного солдата. Доставляет различными выкриками вроде : «POOP! Poop in you PUMPKIN PANTS!», и даже пародирует «Триллер». Если же кому-то хочется прибить этого босса и получить ачивку, у него есть одна фатальная слабость. Стрелы. [Толпа снайперов, вооружённых луками](#) быстро сможет его прибить, ибо стрела в голову отнимает у этого недовольшебника под 1000 очков здоровья. Когда остаётся 50 и 10% здоровья — играет в прятки, маскирусь под случайный предмет, задача же игроков в это время — найти предмет и дать ему пиздюлей, тем самым вернув Меразмуса на поле боя. Вот только если вызвать его не на его особой карте — прятков не будет, лол.

Алсо, это его книга «Бомбономикон» вырвала когда-то глаз подрывнику.

Грей Манн

Брат Блутарха и Редмонда, нанимателей обеих команд. Был украден орлом ещё при рождении, поэтому братья о его существовании не знали. В своём первом появлении сразу же убил своих братьев (*спойлер*: пытавшиеся пережить друг друга братья, приняв ислам, затеяли в виде призраков новое соревнование - чья команда быстрее столкнет труп вражеского босса в Ад), после чего решил уничтожить «Манн Ко». Для этой цели у него есть оружие в виде армии из миллиардов роботизированных копий игровых классов — от робота-скаута до робота-шпиона, которые работают на деньгах, да-да. Этих самых роботов надо уничтожать в [недавно](#) добавленном режиме «Mann vs Machine», об этом чуть пониже. (*спойлер*: в недавнем комиксе (http://www.teamfortress.com/tf05_old_wounds/) особенно цинично выпилен своими же наемниками).

Торговля

Предыстория

Еще в далеком 2010 году Робину Уолкеру с компанией надоело рисовать новые шапки и оружие для игры. Тогда, кстати, каждому классу полагалось ровно одно доп. оружие, и ровно одна шапка. Вальвами был объявлен конкурс на лучший комплект моделек — для новых шляп и оружий. Победители увидят свои модельки в игре и получат... значок (читай — шапку). Никаких денег — все на добровольной основе. Собственно, тогда-то и начали крутиться первые шерстенки по выдаиванию бабла с шапкодрочеров — с обновлением в игру пришла система обмена между пользователями, и, конечно же, встроенный магазин, где за скромные реальные денежки ты мог купить себе виртуальную шапку. Также все шапки/оружие, скрафченное до апдейта, стало **ВИНТАЖНЫМИ**, или, в [официальном переводе](#), «старой закалки». Уже через несколько лет такая шапка будет стоить раза в 4 дороже своего нормального аналога. Вальвы увидели жуткий успех подобного проекта, вконец обленелись и запилили отдельный сайт, в который каждый мог бы прислать свою модельку. Некоторые позже оказывались в игре. Сейчас сайт объединен со Steam Workshop. Чуть позже был введен сервер дропа — и теперь все предметы имели шанс случайно выпасть кому-либо (подробнее в разделе «Эпоха идла»). Вместе с оружием и шапками падали ящики, для открытия которых надо было купить платный ключ...

Сейчас

Магазин рос, комьюнити росло, количество шапок и альтернативного оружия росло, и в конце концов окошко трейда было вынесено из игры в сам Steam. Теперь можно обменивать шапки TF2 на шапки из Доты2 (помните, кто ее разрабатывает), гифтовые версии игр из стима или прочих игр, поддерживающих обмен. Шапки появились не только винтажные, но и «Высшей пробы» (дают за предзаказ какой-либо игры), «Необычные» (очень редкий дроп из ящика), оружие теперь может быть странного типа и считать количество фрагов, набитое им. Все цены на всю эту радость кое-как устанавливает само общество, хотя цены варьируются. Представляет это все сорт рынка — один отдаст тебе шапку по одной цене, другой — по другой. Какая выгоднее, и какая из них ближе к реальной?

Расценки

Мониторя общие предложения на трейд-серверах (где чат засран только объявлениями купли-продажи) и особые торговые сайты (вроде tf2outpost.com), в сети появились почти сразу так называемые прайслисты — полный перечень всех предметов со среднестатистическими ценами. Кстати, за различные попытки обмана, попытки наеба с ценой и прочим могут сильно выйти боком — клеймо скаммера, выставленное на одном торговом сайте, быстро распространяется на других.

Драма со spreadsheet

Довольно долгое время самым известным сайтом с ценами был tf2spreadsheet.blogspot.com. Будучи обычной таблицей на бесплатном гуглохостинге, он помогал многим начинающим барыгам, и в благодарность за столь полезный сайт тамошнему админу часто донатили — деньгами и шапками. До тех пор, как однажды один изверзь Реддита не заметил интересные скачки цены на какое-то оружие в пределах 15 минут. Довольно быстро выяснилось, что админ покупал по дешевке предмет, подкручивал цену и продавал дороже. Тонны анальных болей реддитеров и огромное обсуждение на пару страниц [\[7\]:](#)инклюд. Знание английского обязательно.

Мемы

Благодаря комичности своих персонажей, TF2 мгновенно стал объектом добрых шуток и издевательств. Наибольший восторг, как правило, вызывают взаимоотношения медика и толстого, шпиона и инжа, а также пиро, потому что пиро жжот.

- Meet the...** — серия роликов, созданных самой Valve в рекламных целях. Каждый из роликов рассказывает о невьебенной крутизне определённого класса и неплохо доставляет. Затем фанаты начали делать свои вариации с известными персонажами в главных ролях, например с [Марио](#), [Свиборгом](#) и [Гульманом](#).
- Фразы из этих самых роликов** а также непосредственно из самой игры, которые используются в [YouTube Poop](#) и для [войсспама](#). Наиболее популярными являются следующие фразы:

«Spy sappin' mah <something>» — «Шпион ставит жучок на моё <что-то>» с техасским акцентом. Фраза Инженера, из которой с помощью mad skilz можно сделать, например, «Spy fucking mah dispenser!» («Шпион **ебёт** мой раздатчик!»).

«BONK!» — любимый возглас Скаута, предположительно звукоподражание удара бейсбольной биты по чьей-то безблагодатной роже. Эпичность этого, казалось бы, бессмысленного возгласа состоит в том, что из него очень удобно лепить мелодии наподобие [Ronald McDonald Insanity](#).

MAGGOTS! — доставляющий выкрик солдата из Meet The Soldier. Активно используется в YTP

«I HAVE NO IDEA!» — фраза медика из его Meet the, на Ютубах ставшая универсальным ответом на любой вопрос по ТФ.

«Need a dispenser here!» — «Здесь нужен раздатчик!». Подобную фразу выкрикивают все классы, но в случае все того же Скаута фраза оказалась редкостью задабывающей (особенно если учитывать интонацию), с учетом того, как часто они просят у инженеров материальной поддержки. В результате стало популярным троллить инжера многократным повторением оной. (На что инжи разродились ответным роликом [8])

«I am heavy weapons guy» и остальное из Meet The Heavy — *надмозг*. «Я спец по большим пушкам». Произносит Пулемётчик.

«KA-BOOM!!!» — беспонтовый в иных условиях выкрик, Демоменом произносится в весьма доставляющей манере.

«POOTIS» и «GOTTAM» — бессмысленные слова, обрывки фраз Пулемётчика и Инженера «Put dispenser here» и «Gotta move that gear up» соответственно, которые в роликах с данными персонажами мелькают с разной частотой, и стали чем-то вроде их *catch phrase*. Особую популярность POOTIS приобрел после TF2-пародии на видео с сербским аккордеонистом.

«Your Mother!» — фраза Шпиона из Meet-The-видео про него же. У нас не популярна, но на западе распространена из-за любимых там расово нигровских «Your mom» — шуток (оскорбления матери собеседника).

Om nom nom, om nom! — при поедании сэндвича пулемётчик издаёт характерный громкий чавкающий звук, весьма популярный для воспроизведения в микрофон, чат и т. п.

«<somebody> is a SPY!!!» — присущая всем классам фраза, в игре применяемая, чтобы указать всем, что во-о-о-он тот тиммейт ненастоящий (а на деле же все обзывают друг друга спаями ради лулзов). Однако, любой школьник, вооружившись несложным софтом, может превратить эту фразу в, например, «Medic is gay!». Особую популярность фраза обрела после волны «SCOUT IS DELICIOUS»-подобных роликов.

«That was not medicine!» — недавний мем, медленно, но верно распространяющийся среди Gmodеров и SFМщиков. Catch-phrase Медика (с намеренным немецким акцентом звучит как «Zat wuz not medisén»), после произнесения которой на экране начинает твориться упоротый пиздец.



Обратите внимание, что все манипуляции происходят исключительно с английскими версиями звуковых файлов, лишь единицы пробуют использовать локализованные озвучки на других языках. Также это может объясняться тем, что переделывать английскую речь легче, чем любую другую, в силу отсутствия в английской речи такой жестокой системы окончаний слов и интонаций.

- **Хэви+Медик=Любовь** — распространенный мем о гомосексуальности этой парочки, так как они почти всегда ходят вместе. В игре есть ачивка для снайпера под названием «Влюблённые и стрелы», для выполнения которой нужно при помощи лука и стрел выпилить пулемётчика и лечащего его медика. Разработчики как бы намекают нам.
- **Gentlemen.** — фраза, произносимая Шпионом; вынесена отдельно for great justice. Стала мемом после появления скрина из гаррисмода со Спаем, держащим во рту несколько сигарет с глазами в разные стороны и подписью «Gentlemen.», затем появилась MSPAINT-версия этого же скрина, только сигарет стало более 9000. 5 июня был объявлен день джентельменов на форчане благодаря этой пикче.
- **Spy-Crab.** Знаменитая ошибка анимации спая. Если взять портсигар, присесть и посмотреть наверх, то шпион примет дурацкую позу, напоминающую краба. Вентилям этот баг показался презабавным и решили его оставить. Они даже запилили таунт, при котором спай приседает и «щелкает клешнями». На странице обновления Шпиона в разделе «Скидки» можно обнаружить товар под названием «Крабоход» (а вообще «Крабоходный набор» (Crab-walking kit), надмозг же).
- **SPYCHECK!** — Обозначает необходимость проверки всех товарищей по команде, ибо кругом враги! Используется для объяснения соратнику, почему вы в него истощно палите из всех орудий.
- **Пиро — женщина?** — тема для холиваров между задротами TF2. Объясняется тем, что мы не видим его/её лица, фигуру по комбинеzonу определить трудно, а еще тем, что на респауне в шкафчике на полочке над вещами Пиро лежит сумочка с цветочком. Попреоты до сих пор верят, что это неопровержимый символ женственности (спойлер: В комиксе Old wounds, пиро из Team Fortress Classic (тф на движке первой халфы) таки женщина по имени Беатрис).
- **OVERTIME OVERTIME OVERTIME** — после в меру эпичного глобейта «The Classless Update», который принес в игру новый режим — KOTH, в нем был замечен убивающий баг. Если на карте режима King Of The Hill по истечении времени точка находится в состоянии захвата, Аннаунсер начинает непрерывно вопить объявление «OVERTIME!» в различных вариациях, пока точка не будет отбита/захвачена. Работало как автодоставлятор. Даже Вальв осознали, какой это лютый вин, и сохранили возможность играть с этой фишкой, включив её в переменных сервера (но по умолчанию пофиксили) (спойлер: tf_overtime_nag 1).
- **Demoman** — символ морального разложения и деградации игры, а также превосходства шапкоёбства над геймплеем и балансом. Представляет собой радостно скачущего демомана в пиратской-с-сундуком шляпе, полосатых очках, со щитом и сковородой в руке. Впервые появился на форумах Steam, в одном из многочисленных «уже не тот»-тредов, в качестве наглядного примера.
- **Гибус** — шляпа, которая выдается после выполнения достижения «Захват жуткого шапокляка», и часто является первым косметическим предметом, которым овладевает новый игрок. В 99% случаев является детектором f2p игроков. Игроки с гибусом высмеиваются за их криворукость и тормознутость, ибо зачастую такой игрок оказывается обыкновенным школьником, которому нечего надеть, а очень хочется. Но, иногда это профессионалы из Ctrl-Strike итд, которые только запустили этот симулятор шляпочек.



Хэви+Медик=Любовь



Team Fortress 2 Then and Team Fortress 2 Now!
Моральное разложение и деградация налицо

YouTube

- **Scout is delicious** — двухсекундный говноролик, состоящий из двух кадров. Был заявлен как конкурс на самый пиздатый говноролик такого же типа, что породило больше 9000 таких же тупых роликов, где один из классов представляется арбузом или ещё какой-либо неведомой ёбаной хуйней. Этот мем был отражён в оригинальной игре — иногда после конца очередного матча в Team Fortress 2 игроки проигравшей команды превращаются в разные предметы (на самом деле — моды).
- **Nope** — («Не-а»). Реплика инженера из известного УТР по ТФ.
- **Looking for job** — действительно годное видео, с на редкость хорошей анимацией, было сделано в 2008, но по-прежнему доставляет лулзы
- **The Vicious Cycle of %map_name%** — ролик приблизительно в минуту длиной, где на карте 2Fort (или на любой другой) под саундтрек из «Rabbids Go Home» персонажи в бешеном темпе по очереди мочат друг друга. Зацикливание ролика обязательно. Также породил over 9000 себе подобных. Оригинал тут
- **X% Skilled Airshot** — серия видео, в которых показывается доставляющий выстрел из какого-либо оружия, обычно из ракетницы или гранатомета. Момент выстрела обязательно замедляется под музыку Pendulum — Propane Nightmares.
- **Mind is full of...** — отрывок из Meet the Pyro, где красный шпай толкает свою речь, после чего показывается, что находится в разуме пиры — собсна, вместо волшебной страны из ролика вставляют что угодно, начиная от геймплея в кубач и заканчивая понни.
- **Team Fortress 2 style** — рак Ютуба, начавшийся после винрарнейшей озвучки эпизода из фильма «Спасти рядового Райана» звуками из игры (смотри видеогалерею) и заключающийся в пародировании в стиле TF2 всего, что только можно, начиная от музыкальных клипов и заканчивая другими играми. Как всегда бывает в таких случаях, переплюнуть оригинал уже никто не смог и большинство этих роликов — унылое говно, но временами попадают очень даже доставляющие.
- **[9] Bonus Ducks!** — мем, появившийся после Хэллоуина 2014, в котором ввели новую механику: после выстрела в противника из него сыпятся резиновые утки в костюмчике этого же убитого с характерным восклицанием *Bonus Ducks!*.
- **Can we have new weapons?** — Солдат, одетый в антарктическую парку и кондорскую шапку, который просит новое оружие начиная с 2014 года. Появляется под эту песню. На просьбу о добавлении нового оружия получает говноскины или говнорескины старого оружия после которого выражает свою скорбь и приступ ярости. (спойлер: В последнем обновлении Jungle Inferno таки добавили новое оружие. Ура товарищи!)



Christian Brutal Sniper

Гаррисмодовцы выдумали множество новых персонажей на основе обычных, на ютубе во множестве есть ролики о них. Довольно часто тематикой данных роликов является «%character1% vs %character2%». Некоторые из них:

- **Vagineer** — герой любительских говнороликов по игре. Какой-то школьник (на самом деле автору Вагинера 20 лет и он, возможно, [бородат](#). И да, он ещё [фурри](#)) крутил настройки лицевой анимации, и обнаружил, что при определённых настройках рот инженера вытягивается и превращается, гм, в вагину. У такого персонажа голова бывает намного больше обычного размера. Говорит вагинер обычно перевёрнутыми фразами из оригинала. Часто и обильно машет руками и трясёт головой. Судя по роликам на ютубе, вагинеров есть множество разновидностей с разными способностями; возможно, это следствие какой-то заразы или эксперимента. Эволюция данного мема привела к появлению других [забавных существ](#), таких как [Snyphurr](#) и [Engina](#).
- **Painis Cupcake** — из той же серии что и Вагинер. Альтер-эго Солдата, маньяк-каннибал. Фразы «I am Painis Cupcake», «I will eat you! :D», резкие неестественные движения под звук перезарядки липучкомета и фоновая музыка из Donkey Kong 64 [строго](#) обязательны. Большинство роликов про него — видеоответы на оригинал.
- **Ninja Spy** — невьебенной крутизны шпион с двумя кукри и классическими уберскиллами [ниндзя](#). Эффектно [имеет](#) любое количество врагов, применяя гремучую смесь из mad skillz, стелса, хитрости и толстого троллинга, чем доставляет неимоверно. Так как это, в общем-то, весьма эффективный образ действий, требующий мастерства, «Ninja Spy» стал [стилем игры](#) и своего рода почетным титулом для Истинных Мастеров.
- **Christian Brutal Sniper** — маньяк-потрошитель, большой любитель гуру собственного приготовления. В меру эпичен, поскольку специфический австралийский акцент Снайпера придает его репликам психопатические нотки. Обладатель ахуенно огромного арсенала холодного оружия и любитель падать сверху на чьюнибудь тушку.
- Как персонажи появляются и аватары самих гаррисмодеров. Например, **Rubberfruit** — автор таких видео, как ***Soldier thinks the sentry is american*** (см. выше), породивший также Painis Cupcake'a. Ныне перешёл на SFM и скатился в УГ, но здесь речь пойдёт о его персонаже. Выглядит как красный солдат в фуражке Капитана команды с [коронной фразой](#) «mine!» (моё!) в отношении абсолютно чего угодно (если же его в видео нет, но есть другой красный солдат, то при произношении catch phrase у него на голове появится фуражка), или [Gaypenis](#) в виде Пулеметчика в полосатом цилиндре, убивающего врагов [диким криком](#); а также некоторые другие персонажи, в том числе просто наблюдатели.
- [Тысячи их](#), по ним даже записана [отдельная вики](#).

Эпоха идла

«Пусть будет изобилие, пусть будет всё!
Но пусть чего-то не хватает! »

— *Жванецкий*



Медик-фoшист [1]

Мультплеер — это довольно специфический жанр игры. Такую игру мало просто выпустить, её надо поддерживать на плаву, что-то менять и добавляя. Именно этим и занялась компания Valve через какое-то время после выпуска. Сначала это были мелочи-багфиксы, потом — новое оружие. Но багфиксы в игре [заметны редко](#), оружие игроками получается быстро, и бесконечно продолжать так было бы очень проблематично. Тогда разработчики решили пойти хитрым путём, основная идея которого отлично сформулирована Жванецким и вынесена в эпиграф этого параграфа.

С момента выхода двоянного апдейта Шпиона и Снайпера в TF2 появилась возможность получать и носить шляпы. Никакой [практической пользы в них нет](#), но их отсутствие вызывало (и сейчас вызывает) у [многих игроков](#) сильное огорчение. При этом получить шляпы можно было только одним способом — [рандомно](#). То есть раз в определённое время в игре есть мизерный шанс на то, что ты [ВНЕЗАПНО](#) получишь шляпу. Сама шляпа тоже выбирается случайно, и может принадлежать твоему нелюбимому классу. Узнав о таком раскладе вещей, большинство игроков стали думать — как бы



Идл как он есть

себе шапок надывать, чтобы при этом не выглядеть как задрот? Так сначала появились Идл-серверы (англ. *idle* — «бездействие»), где игроки просто торчали [AFK](#), периодически убиваемые самой картой, чтобы статистику не портить. Но подобное времяпрепровождение требовало ресурсы компа и трафик.

Позже, 13 августа 2009, вышло так называемое неклассовое обновление, добавляющее [ещё](#) шляп. Шапкодрочеры взвыли от безысходности — [всех их никак не собрать](#). Но — О ЧУДО — некто по имени drunken f00l сварганил идл-программу, имитирующую присутствие игрока в игре! Шляпы и другой хлам можно просто лопатой гребсти! Обрадованные идлофаги ринулись нахуй из игры, в свои уютенькие чаты, форумы и комьюнити, делясь радостью с окружающими их братьями-геймерами и распространяя идл среди себе подобных.

Тёмный день настал второго сентября. Раскрыли безблагодатных игроков благодаря тому, что прога ссылала всех пользователей на один и тот же фальшивый сервер. Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что сервер, на котором свыше 9000 человек (при максимальном ограничении игры в 32 игрока на сервер), какой-то неправильный. Valve удалили все предметы, полученные через идл-прогу — в результате многие остались без «жизненно необходимых» шляп, зато с яростным баттхёртом.

Одновременно с этим у тех, кто программой не пользовался, в сундуке обнаружился нимб, который можно нацепить на любого персонажа. Весь цимес в том, что большинство получивших нимб о существовании проги не знали вообще, и по сути являлись среднестатистическим нубами или похуистами. Кстати, их [действительно](#) было около 95%. Тех же, кто знал о программе, но сознательно не использовал её — единицы. Таким образом, этот самый нимб стал у идлеров символом всего самого низкого и ненавистного, что только может быть в игроке. Довольно забавно знать, что минимум у половины нимбоненавистников в чемодане лежит свой собственный.

Но на этом [шапкомания](#) не закончилась. Valve попутно занялись таким шапочным типом пиара, при котором за покупку других игр даются шапки: Перед выходом новой серии эпичного зомби-шутера «Left 4 Dead» Вальв пообещала каждому, кто сделает предварительный заказ этой игры, берет Билла из оригинального Л4Д в подарок. Также одну неделю за 35 у.е. можно было купить 3-й сезон «Sam&Max», дававший шапку-голову Макса из «Sam & Max» и пушки обоих ИГ как рескины пистолетов скаута и инженера. Позже шапки стали давать не только за покупку, но и за прохождение игр: Паразит из Alien Swarm выпадает за прохождение двух миссий в ней, а ещё пачку вещей можно выиграть в покер в играх Poker Night at the Inventory и Poker Night 2. За прохождение до первого чекпоинта в любых воротах в игре Spiral Knights дают рыцарский шлем из той же игры.

Идл сдох так же внезапно, как и появился: была полностью переделана система дропа, относительно стабилизировано выпадение вещей и установлено ограничение — после 10 часов игры в неделю дроп прекращается. Теперь в неделю среднестатистическому игроку может выпасть 6-8 предметов — это достаточно много, чтобы не быть нищербодом и достаточно мало, чтобы не выделялись задроты. Шутка также в том, что может выпасть как нахуй ненужная пята [карамельная трость](#), так и именной ярлык за ~30 р. в магазине.

В результате, идл был [окончательно уничтожен](#) в июле 2013 года — с этих пор предметы будут выпадать только при «активной игре» без использования программ, имитирующих присутствие игрока.

Source Filmmaker

Собственно, не нуждается в представлении — это прога, которой Valve сделала трейлеры своих игр на движке Source, в том числе и «Meet the» и официальные трейлеры к TF2. В первый раз её сырую версию нашли в бета-версии TF2, крякнутой CS Mania. Робин Уолкер пообещал выпустить программу официально сразу после выхода Meet the Pyro. 10 июля 2012 Valve наконец-то выпустили официальную версию SFM. Каждый игрок отныне может скачать её бесплатно из Стива (до этого была только фан-сборка). Теперь каждый может делать свои ролики!

Но к сожалению достойных роликов не так уж много: куча шлака и фимозных пародий на Meet the. Чтобы из SFM появилось действительно грандиозное понадобится ждать много времени, но и сейчас есть реально интересные и весёлые ролики (ниже).

Также выход официальной версии породил новый вид срача **Garry's mod vs Source Filmmaker**. В вырезанной бета-версии SFM с багами и без подсказок было очень трудно сделать что-то стоящее, и тогда активно использовался GMod, благодаря которому машинимейкеры экранизировали свои фантазии, отрывки своих сериалов, собственно появилось часть мемов. После релиза SFM толпа школьников полила Gмод грязью, не задумываясь что модификацию игры (изначально не приспособленную для создания роликов) и программу со встроеной работой с движком сравнивать просто не разумно. Особо **лютые** пользователи даже предлагали сделать ремейки известных гмодовских видео через Сфм.

Гаррисмоддер заявляет: Разница между GModом и SFM так же велика, как между кукольной и 3d-анимациями. В Gмоде ты обрабатываешь каждый кадр: меняешь персонажам позы, записываешь отдельные куски, из картинок делаешь покадровую анимацию, и всё это склеиваешь в один ролик. В SFM-же можно сделать движения более плавные, настроить нормальное освещение и поработать с частицами, не входя в другие редакторы. К тому же, гмодовский «кукольный» стиль больше подходит для **юмористических** короткометражек, тогда как СФМ более пригоден для **больших фильмов**.

В последнее время SFM стали использовать в весьма неожиданных для создателей и крайне ожидаемых для анонимуса целях — **прон**. Особенно эта тема стала актуальна с выходом небезызвестного **Overwatch**, популярного не в последнюю очередь из-за **тонны фапабельных дам на любой вкус**. Сейчас практически по любой игре существует тонна СФМ-прона, естественно, в 95% случаев представляющего из себя короткие лупы с херовой анимацией, однако иногда встречаются и серьёзные (настолько, насколько прон можно считать серьёзным) ролики, качеством не уступающие прону от больших студий — некоторые энтузиасты даже не ленятся набирать актрис озвучки.

Однако GMod является и остаётся отличной «сценой» для создания SFM роликов. Причиной всему этому является гибкий до сих дней движок Source, позволяющая создавать карты, моды и модельки любому смертному: от супер-пупер элитного художника-программиста, и до малолетнего агрошкололо, имеющей 47-ю хромосому, и страдающий болезнью Маделунга(криворукость). И благодаря компании Facerpunch Studios, и великого человека, в честь которого и назвали этот мод, Гарри Ньюмана (от англ. Garry Newman), данный мод позволял игрокам свободно выдавать любой предмет(проп) или вещь(как его не хватает в Копателе), если, конечно же, у вас есть игры на движке Source, за исключением HL2(модельки изначально вшиты в мод). При этом в мод можно было наштапиговать кучу дополнений и моделей из **ДРУГИХ** игр(Overwatch, FNaF, Doom ...), аля игровая солянка, причём без дополнительных усилий, в отличии от других игр на том же движке Source. Благодаря GMod'у SFM позволяет комбинировать персонажей, карты, события и тому подобное. В других играх сделать это будет труднее. **P.S.** SFM всегда перед началом работы с ней **ТРЕБУЕТ** игру с движком Source. Вот почему советуется эти 2 мода объединить. Один без другого не сделает качественного кинца.

SFM		
Counter-Strike: Global Offensive Trailer Трейлер к новой CS.	Source Filmmaker: The Roamer Rises Dark knight rises/Roamer rises.	https://www.youtube.com/watch?v=ik182yvDl2w Left 4 Dead - Why Do We Fall.
Practical Problems [SFM] Практические проблемы.	Goldrush Goldrush	TeamFormers [SFM] TeamFormers.
After Aperture [SFM] After Aperture.	The Matrix Remake (SFM) Кусок из Матрицы	Source Filmmaker - Meet the Family Meet the family!
https://www.youtube.com/watch?v=KZouYNu3Z6k Песня шапкодрочера.	[SFM] The Curse of Team Auto-Balance Курьёз с авто-балансом.	What happens when your team fails Что происходит, когда твоя команда проигрывает.
Total Overbank Total Overbank	https://www.youtube.com/watch?v=9FQ0xL_Is9U The First Wave	Make a RED Outta You (Official) Make a RED Outta You
Team Fortress 2 - Till Death Do Us Part (SFM) Пока смерть не разлучит нас...	Bad Medicine Bad Medicine	

Собственно, самые популярные ролики можно увидеть на самом портале SFM: [10].

Tobor Update, или MvM

Полумифическое эпичное обновление, которое в сообществе TF2 шумок вызывало даже побольше, чем намёки на **Half-Life 3**, заботливо оставляемые тут и там Гейбеном. Первые намёки на это чудо появились ещё в 2010 году, в тизере обновления инженера.

[Mann vs. Machine](#)
[Терминаторы идут](#)

- **2010** год — тизер обновления инженера. В ролике можно заметить роботизированную голову пулемётчика и подрывника. Позже, когда обновление вышло, на странице обновления можно было увидеть роботизированную версию скаута на одном из чертежей.
- **2011** год — весь год отсылок не было, но в конце года добавили новую карту, в которой нашлась секретная комната, внутри которой пулемётчик со скаутом ссыкуняво смотрели на 4 фотографии, на коих с трудом можно было увидеть роботизированных подрывника и хеви, а также неведомую хуйню похожую на пирю. На этой же карте нашлись цифры 13 22 13, которые с помощью алфавита расшифровали как MVM. Опять же, на этой же мапе нашлась другая комната, в которой была реклама **Auto-Borax** Mechanical Soap, причём «To-Bor» выделяется (**нужно читать задом наперед**).
- **2012** год — в мае добавили файлы для giant rpgoman и нескольких других классов, причём находились они в категории MVM. 19 июня, перед обновлением «Пиромания», добавили несколько бесполезных вещей, ссылающих к этому апдейту. На одной из этих вещей (сломанный конденсатор) нашлись цифры 22 (22 июня начался отсчёт до обновления) и 07 18 01 25, которые с помощью алфавита превратились в слово GRAY. И вот, «Пиромания» вышла, а вместе с ней программа Source Filmmaker. В файлах фильмейкера нашли роботизированные головы каждого класса, а на новой карте, добавленной в игру с обновлением, снова нашли секретную дверь, за которой шпион **фейспалмил**, глядя на карту некой территории, а позади находились всё те же фото 2011 года. 9 августа на официальном сайте игры появилось кровавое пятнышко, ведущее на документ, в котором упоминули некоего Грея, конденсатор не лиздит. На следующий день ещё одно кровавое пятнышко на офф сайте, ведущее на ещё один документ, и там опять говорится про Грея. В самой же игре на нескольких картах стало возможным разглядеть вдалеке огромный танк. Через пару дней нашли и комикс, в котором Грей появляется воочию.

Обновление с MvM вышло 15 августа. Оно принесло новый режим игры и несколько новых карт для этого режима. Апдейт вышел большим и весил почти 900 мегабайт. Суть: красная команда в составе шести человек сражается с армией человекоподобных роботов. Наемников послал сам Сакстон Хейл, чтобы они защищали его заводы по производству поняно чтого. В общем, это обыкновенный, но увлекательный режим выживания со всеми присущими ему особенностями: прокачкой оружия, постепенно нарастающими волнами врагов и т. д. Есть возможность поиграть, получив в конце призы и шляпы, но за это надо заплатить деньги. Роботов в режиме очень много, основаны они на оригинальных классах игры (см. выше), причем для каждого есть свои подклассы. Заработок доставляет лулзы: нельзя просто убить робота, чтобы получить за него деньги. Нужно по ним еще пройтись, чтобы они попали в карманы вас и ваших товарищей, к тому же спустя какое-то время они попросту исчезают, что делает игру с гibusами, до которых не доходит, что кучки баксов на земле собирать надо, болью. Сбором денег обычно занимается Скаут за счет возможности притягивать деньги к себе, да еще и лечиться от них. Прокачка тоже интересна: кроме банального увеличения характеристик, вроде урона, скорострельности и т.д. многие классы могут заполучить новые фишки. Так, Медик может купить себе годный щит, который полностью защищает от атак роботов, да еще и сжигает их при контакте. Короче, переносное силовое поле. Вообще, Мед

на МvМ весьма эпичен: может также и воскрешать павших товарищей, если начнет юзать медиган на аппаратах воскрешения с голограммой класса убитого, весьма подозрительно схожих с ловушками для призраков из "Охотников за привидениями". В трейлере обновления "2 города", добавлявших пару усложненных карт для MvM и эту способность, процесс воскрешения красиво показан в виде сбора останков павшего соратника по частям, хотя выглядит в игре, как тупо зареспавнивание тиммейта на месте, отчего в клинических случаях может быть до несколько одинаковых мертвых туш, и одной, что еще жива. Ну, а чтобы окончательно повеселить игроков, разработчики добавили трех боссов, больших, красивых и с нереальными боевыми способностями. Единственное «но»: на сервер могут зайти не больше 6 человек, так что во время выхода многим пришлось ждать до разрыва нервов, но теперь все уладилось. Но если ты, мой дорогой анон, владеешь прямыми руками, то запросто можешь запилить свой собственный сервер [с админкой и донатом](#), чтобы независимо от остальных радовать себя и своих [друзей](#).

Послесловие

После ввода over 9000 шапок и стволов существует мнение, что TF2 [уже не тот](#), так как чат в игре превратился в [рынок](#), а шляпы и оружие продаются за [реал](#) самими производителями. Большинство свистоперделок валится в игре всё так же забесплатно, но Толстый Гейб стимулирует ввод реала в игру посредством рандомнных ящиков, ключики к которым можно только купить. А в июне 2011 Валв надоело притворяться, и они окончательно и бесповоротно объявили, что TF2 теперь f2p: КАЧАЙ БЕСПЛАТНО @ ПОКУПАЙ ПРЕМИУМ АККАУНТ. Тут следует заострить внимание. Игроки могут играть бесплатно, но их ограничат, как и в любой игре: запрет на элементарный обмен вещами между игроками. Так что премиум-аккаунт покупать придется всё равно. Но стоит игроку купить что-либо в магазине MannCo, как его аккаунт приобретает статус «премиум». Сейчас самая дешевая вещь стоит в магазине 35 рублей (да-да, забудьте про подаркопульту за 3 рубля, её удалили из магазина в декабре 2014), но чтобы что-то в магазине купить, требуется положить на Steam кошелек минимум 150 рублей. В целом, в этом нет ничего страшного, потому как у вас все равно останется 115 рублей. Ну, если у вас не возникнет желания купить [ЕЩЕ](#) что нибудь.

Кроме того, на территории [Этой страны](#) существует возможность класть на аккаунт в точности до рубля столько денег, сколько нужно для покупки (да ещё и без комиссии). Всё это делается через QIWI, а также Yandex-кошелек, но криворукие школьники не могут осилить систему паролей и регистрации номеров от мобильных. Также, через терминал «Мобил Элемент» можно положить столько денег, сколько нужно, распределив средства (остальное скинуть на мобильник, к примеру).

Алсо, существует ещё и такая простая опция, как оплата аппрувом с помощью кредитной карточки, позволяющая заплатить с минимальными трудностями типа систем паролей или регистраций номеров. Заказываем покупку, выбираем оплату через Steam, в последнем подтверждаем покупку и перечисляем деньги с точностью до копейки. В данном случае — тридцать пять рублей.

Грифинг

Основная статья: *[Team Fortress 2/Троллинг](#)*

Краткая выжимка — поскольку игру постоянно обновляют, те способы троллинга, что используют внутриигровые глитчи и эксплойты, очень быстро становятся устаревшими. Полный список см. в отдельной статье, а здесь — простые и эффективные способы:

- Какой отвратительный спрей.** Делаем себе ниграспрей и красим в оживленном месте своей базы. Лулз обеспечен. Гораздо эффективнее использовать откровенно оскорбительные спреи, или всяких там [бей бабу по ебалу](#) (о-о-о-очень эффективно, если в команде есть девушки).
- Я решил оставить доки себе.** На картах CTF хватайте чемодан с документами и бегите на вашу базу. Но доки не несите сразу на точку, а оставляйте у себя, притусовавшись где-нить возле инжеской турели с раздатчиком. (Правильнее бегать с чемоданом по базе, громко спрашивая куда их нести и требуя все более точных инструкций.) Возможен кик с сервера.
- Intel shuffle.** Похож на предыдущий способ, но требует несколько людей. Суть в том, чтобы захватив вражеские доки, стать в укромном местечке базы и начать перебрасывать интел тиммейтам (по умолчанию — L). От повторяющихся воплей о потере/подъеме документов начинают срать кирпичами обе команды.
- Знакомьтесь, баттхёрт** (Требуется наличие насмешки «Знакомьтесь медик») Заходим на любую мапу, где медик может спокойно стоять наполовину в воде, и вызываем насмешку. Звуки всплесков воды будут слышны у всех игроков и по всей карте, что может повышать их уровень [Rage](#)'а.
- Просрать убер.** Берем класс, на который обычно кидается убер (толстый, солдат, пожарный или демо), затем находим медика с готовым убером и кричим, что готовы порвать в убере вражескую команду чуть более чем полностью, и просим медика дать убер. В убере делаем что угодно, но не убиваем врагов. Для того чтобы медик начал срать кирпичами, находясь в убере, делайте насмешки перед врагами или обстреливайте тиммейтов, обзывая их спаями (главное чтобы там действительно не было шпионов). Анонимус утверждает, что есть бутерброд под убером доставляет море лулзов. Если медик совсем тупой, то можно повторить маневр.
- Чужой среди своих.** После обновления для спая и снайпера шпионы научились прыгать во вражеские телепорты. На картах gravelpit, dustbowl, steel и некоторых других «стена» перед респавом для вражеской команды несколько дальше самого респава. И, значит, можно отстроить телепорт там, куда не может попасть враг обычным методом. За инженера ставьте ВЫХОД телепорта на базе, а ВХОД там, где не ходит никто, кроме вашего друга-спая из вражеской команды. Резня тиммейтов прямо на респавне обеспечена.
- Днём с огнём.** Очень простой способ, работает на картах, где в силу топографии местности снайпер не может активно перемещаться в поисках цели. Берём пирю и направляем пламя огнемёта таким образом, чтобы оно попадало между прицелом снайпера и целью. Снайпер начинает приседать, но сделать ничего вам не может.
- Разговорчики.** Никто не отменял и самый обычный троллинг в голосовом чате. Благо на серверах попадаются самые разношерстные игроки, и поконфликтовать всегда найдется с кем. Альфа-самцов и школьников обычно легко вывести на агрессию. Старайтесь подметить таких и убивать как можно чаще. Поциенты ненавидят [молодняк](#), и заслышав высокий голос заявляют «[заткнись](#), [малолетка](#)». Такая еда обычно играет с приписками «рго», «тегс» и т. д. к никам или собираются в кланы, полные таких же клоунов. Взрослые люди конфликтуют с другими игроками довольно редко.
- GET GOOD, GET LMAOBOX!** Пишем скрипт для спама рекламой чита в чат, и на сервере возникает куча словесного поноса с оскорблением ваших предков, а если у вас есть ещё и скилл, то вместе со спамом в чат и постоянными киллами срать кирпичами начинают обе команды. Известность и меметичность данной фразы состоит в том, что некогда создатели данного чита решили рекламировать его подобным образом — заходить на случайный сервер и включать читы, одновременно засирая игровой чат подобным сообщением каждые 2 секунды.

* Пример такой команды: bind mouse1 "+attack; say GET GOOD, GET LMAOBOX; wait 240; say LMAOBOX - WAY TO THE TOP; wait 240; say WWW.LMAOBOX.NET - BEST TF2 HACKS!"

- Я шапкоёб.** Пишем скрипт, который будет флудить в чат фразами о покупке/продаже шапок и оружия. Капслок и грамматические ошибки приветствуются. В игре начинаем флудить как в обычный чат, так и (при наличии писклявого голоса) в голосовой. Не забываем кидать трейды всем на сервере.
- Не тот, кто есть на самом деле.** Постоянно меняем никнейм, если вы играете не на официальном серве, а серве с SourceBans, то эффективно кикнуть вас не удастся и представители самцов хомосапиенса будут постоянно вам грозить анальным изнасилованием по IP-адресу. При попытке кикнуть вас вотекиком, getгу в консоль приветствуется, что доставляет еще больше лулзов.
- Телетрап заказывали?** Телепортация игроков в недоступные места карты, лучше будет если даже сойти с такого места будет невозможно или после телепортации игрок будет умирать мгновенно. В первом случае, если вы еще и с напарником-шпионом, делающим телефраги, будет вызывать вдвое больше критики о появлении вас на свет со стороны ваших тиммейтов.
- Невидимая стена.** Встаем шпионом в месте, где все часто ходят и есть пропасть, включаем инвиз и когда кто-то пытается прыгнуть на другую сторону, мешаем ему, чтобы он упал в пропасть. От такого у всех игроков на сервере в стульях образуется большая дыра, размером примерно с карьер в Якутии рядом с городом «Мирный», так как враги не могут пролететь сквозь вас, а коллизия помогает так-же сталкивать и своих тиммейтов.

Галерея



This taste is of a spy!



Медик, который не лечит — шпион.



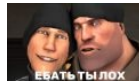
И Пиро тоже всё об этом...



Spy fuckin' mah dispenser



Хэви ИРЛ.



БЕЗЪЕЗДЫ



Cat Fortress



Персонажи игры сквозь призму чанов.



Dere iz da Ork version of it!



Фуррфаги набигают!



TF2 for girls



Косплей TF2



Thanks for standing still, mate!



Шпио~н



Скау~т



Пир~о



Spy's sappin' mah heavy



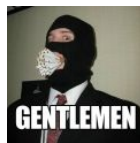
Спа? Сэппин МА центри??



ч Fortress два



Engineer is credit to team



Джентльмен



Tf2 for girls again



Косметичка на полке поджигателя (фотка респа) какбе намекает нам, что сексизма в TF2 нету...



Хитрый план такой хитрый



Спай советует: Сапай, Стабай (безграмотный автор картинки не знает, как пишется "Sap").



Приоритет юзания телепорта. Нарушается чуть более, чем всеми.



Alignment



А поцему ви спгашиваете?



Я русский.

Спайкраб под
убером

ОМ НОМ НОМ
НОМ



ТруЪ Pyrocore

Полусекретное
крыло [понйёбов](#)
среди
разработчиков
проявляет себя.

Узкоглазая
версия. Алсо,
[майндфак](#).

Стилизация под 8
[бит](#).



Атакуют [YouTube](#)

[Трус](#), [Балбес](#) и
[Бывалый](#)

Назад в будущее
3

Видеогалерея

[Expiration Date](#)

Expiration Date.

[Dance Fortress 2 \(watch
fullscreen hd!\)](#)

Танцуют все! Что характерно,
ролик был сделан задолго до
выпуска SFM.

[Saving Private Ryan, Team
Fortress 2 Style \(Parody\) :D](#)

А вот так всё и происходит.
(Озвучка высадки из «Спасти
рядового Райана»)

[https://www.youtube.com/watch?TF2-БЛЕНДЕР: Подрывник
v=rGG525LHhnc](https://www.youtube.com/watch?TF2-БЛЕНДЕР: Подрывник
v=rGG525LHhnc)

От создателя Christian Brutal
Snipe, где Хеви изображает
из себя [обитателя Рабочих
кварталов этой Страны](#)

[https://www.youtube.com/watch?MEDIC! THE MUSICAL - A
v=cEkpUmcjuVU](https://www.youtube.com/watch?MEDIC! THE MUSICAL - A
v=cEkpUmcjuVU)

[Left 4 Dead 2 - Badwater
Basin Playthrough \(Part 1/2\)](#)
Spoilers!

[Left 2 Fortress](#)

[https://www.youtube.com/watch?
v=yfyq62SUU8Y](https://www.youtube.com/watch?
v=yfyq62SUU8Y)

Инженер снялся в рекламе
строительного магазина. А
чего добился ты?

[Spy and Pyro](#)

Spy + Pyro = ♥???

[Source Filmmaker - Meet the
Family](#)

Знакомьтесь... Семья! (про
маму скаута все помнят?..)

[Team Fortress 2 - Law
Abiding Engineer](#)

Винрарнейший ролик с
подменой ГГ фильма
«Законопослушный
гражданин». Автор, кстати,
[русский](#)

[TF2-БЛЕНДЕР: Подрывник](#)
You are a pirate now!

[TF2 Song \[by Random
Encounters\]](#)

[Team Sailor 2](#)
[Team Sailor 2](#)

Примечания

- [↑] До выхода комикса «[Blood on the Water](#)» считался австралийцем.

Ссылки

- [Официальная вики](#)
- [Блог разработчиков](#). Временами доставляет
- [Блог разработчиков на русском](#)
- [Борда по сабжу](#)
- [правило 34](#) — осторожно, ахтунги.
- [\[11\]](#)кто-то попробовал объединить ТФ2 и Family Guy
- [\[12\]](#) Винрарнейшее обсуждение на тему того, что детям стоит запретить играть в tf2 ((*спойлер*: на пародийном форуме придуманной церкви, где юзеры в образах высмеивают ультраконсервативные взгляды)). Анонимус советует прочесть всем, даже работающим с английским через гугл.

- [Сообщество школьников и раков В Контакте](#)
- [Страница в Steam](#)



Игры

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

[w:Team Fortress 2](#) [en:w:Team Fortress 2](#) [ae:Team Fortress 2](#)