

Троллинг — Lurkmore

← [обратно к статье «Team Fortress 2»](#)

Школота набигает на /lm/!



Эта статья обязана своим появлением очередному обострению [дрочерства](#), сильным приступам [идиотизма](#) и излишку свободного времени у самой бесполезной [активной части человечества](#) /R/еквестируется административный экстаз на статью и ремень под сраку автору.

Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.



Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья. Сия халтура [нам не нравится](#), и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете. На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 2011-12 гг. Возможно, она уже безнадежно устарела и интересует только слоупоков.

Межклассовый Троллинг

[Я решил оставить доки себе.](#)
Пример развлечения с доками.

- **Ай эм зе уберменч!** Способ потребует слаженных действий довольно крупного количества людей, по возможности отсутствие нубов в команде тролля. Один из троллей переходит во вражескую команду и берет хеви с бутербродом (или скаута с банкой энергетика, уберпила накапливает убер и с неуязвимых целей, лол). Уходит к троллям на базу, где тролли-медики быстро копят убер на нем с помощью пил. В результате — враг начинает срать кирпичами от того, что постоянно сыплется куча уберов. Недостаток — высокая сложность реализации, это во-первых. Во-вторых, велика вероятность того, что жертву найдет какой-нибудь нуб, которому срочно нужен фраг (так как больше никого убить не может) и убьет источник убера.
 - **Убер на тарелочке с голубой каёмочкой.** Уже не работает. Вы берете скаута с бонком, а ваши друзья — нескольких медиков из вражеской команды (важно наличие уберпил). В самом начале игры бежим поближе к противнику, пьем бонк и сразу же отключаем комп от интернета (БЫСТРО и полностью, закрытие игры/выход из стима не прокатят). В результате неубиваемый скаут торчит на одном месте до конца раунда, а вражеские медики имеют бесконечный источник убера.
- **Какой отвратительный спрей!** Делаем себе ниграспрей и красим в оживленном месте своей базы. Лулз обеспечен. Гораздо эффективнее использовать откровенно оскорбительные спреи, вроде [\[1\]](#), или всяких там [бей бабу по ебалу](#) (о-о-о-очень эффективно если в команде есть девушки. Ваш КО).
- **Вайп тимспика.** Засирайте войс-чат музыкой с помощью программы **SLAM**. КО говорит, что [насладиться тишиной](#) можно с помощью функции Mute Player, находящейся прямо в главном меню. Теперь SLAM работает только на тех серверах, где это разрешено в конфигах сервера, но по умолчанию это разрешено.
- **«Я решил оставить доки себе».** На картах СТФ хватайте чемодан с документами и бегите на вашу базу. Но доки не несите сразу на точку, а оставляйте у себя, притусовавшись где-нить возле инженерской турели с раздатчиком. (Правильнее бегать с чемоданом по базе, громко спрашивая куда их нести и требуя все более точных инструкций.)
- **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 эннаунсера о потере/подъеме документов начинают срать кирпичами обе команды.
- **Возвращение доков на базу врага.** Если Вы уже забрали доки себе и вызвали кучу баттхёртов у товарищей по команде, то финальным аккордом может стать торжественное возвращение доков обратно на вражескую базу лично Вами, с объявлением об этом в общий чятик. При этом Ваши товарищи по команде начнут извергать тонны гноя с говном, а команда врага, по идее должна никак этому не препятствовать. Так же можно просто затаскивать вражеские доки обратно, если Ваша команда их уже взяла, но никак не может донести к себе.
- **Просрать убер.** Берем класс, на который обычно кидается убер (Хеви, Демо, Пиро или Солдат), затем находим медика с готовым убером, после чего 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

[Team Fortress 2 - TRAINING INFILTRATOR](#)

Быстрая реакция на баг с "приватной" тренировкой.

перед врагами или обстреливайте тиммейтов, обзывая их спаями (главное чтобы там действительно не было спая). Анонимус утверждает, что поедание бутерброда под углом доставляет море лулзов. Если медик совсем тупой, то можно повторить маневр. Впрочем, если жертва окажется с мозгом, то ничего не выйдет — медик мгновенно всё поймет и найдет себе другого поциента.

- **Антиспай.** В вашей команде есть шпион? Быть шпионом — трудная работа и вы обязаны помогать ему! Не отходите от него ни на шаг!. Можете взять медика и немного полечить его. И даже убер положить. Опять же, толковый спай просто спрячется в инвиз (да-да, при наведении на невидимого спая виден ник, но для этого надо **увидеть** спая)
- **Троль-двойник** Креативный и не слишком сложный способ троллинга. Для этого нужно найти игрока на сервере. Смотрим его ник (допустим, "IGNOREMAN>>)и в стиме меняем себе ник на «IGNOREMAN», и изменяем одну букву на похожую, допустим I на L маленькую(l) или O на 0, получаем <<IGNOREMAN", заходим на сервер, и можно приступать к троллингу. Шанс забанить настоящего или клона соответственно 80% к 20%, так как ник настоящего игрока будет выше ника тролля в списке кика/бана. Не всегда способ троллинга, иногда страховка от бана.
- **Антиинж.** Довольно сложный и не всегда эффективный способ троллинга. Если в вашей команде есть ещё не отстроившийся инж, любым классом вставайте на то место, где он хочет что-то поставить. Строить под ногами у тиммейтов нельзя, и инж будет в ярости пытаться согнать вас с места вашего пребывания. В случае фейла с вашей стороны, он просто поставит пушку не там, где хотел изначально, но если действовать достаточно быстро и/или с напарниками — отстроиться ему так и не удастся. Да, в обязательную программу троллинга инжа входит собирание всего упавшего оружия и всех коробок с патронами в радиусе досягаемости. Впрочем, толковый инж обломает тролля и тут - встанет возле намеченного места задом, ВНЕЗАПНО развернется и построит-таки турель.
- **Тролинг троллей.** Если вы заметили **детей** на сервере, пытающихся заблокировать респаун, перекидывая данные, etc, то старайтесь всячески мешать им. К примеру, дверь не всегда блокируется с первого раза. Почти всегда есть возможность открыть её. Так же, ребята, занятые своим **делом**, перекидывая данные, возможно не успеют заметить шпиона в инвизе, пробегающего рядом. Срач кирпичами и отклики высоким голосом в микрофон «ТЫ МЕНЯ БЕСИШ!!1» или «Иди попей тёпленького молочка и ложись спать» гарантированы.
- **Разговорчики.** Никто не отменял и самый обычный троллинг. Благо на серверах попадают 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. Например, человек с ником «Гуччи mix/merc» (sic!), которого автор этой правки сделал жертвой (причем последнее убийство было с melee), начал высказываться в духе «ебучий школьник», «хахахаха тупой n00b», «ты только в игре такой крутой», «тебе пиздец, сука», после чего спросил: «**Твой отец, наверное, инженером работает, или врачом**». Ответа не последовало, и обиженный моментально покинул сервер (так и не сняв знамени жертвы). Также такие поциенты ненавидят **молодняк**, и слышав высокий голос заявляют «**заткнись, малолетка**». Такая еда обычно играет с приписками «pro», «merc» и т. д. к никам или собираются в кланы, полные таких же клоунов. Взрослые люди конфликтуют с другими игроками довольно редко.
- **Вступление в клан.** Ищем одного или двух (чем больше, тем лучше) людей с приписками к нику типа «War_25», [PRO-Gamers], и так далее. Вписываем это себе перед ником, ищем другой клан, начинаем назначать кв, обсирать всех нубами, спамить чат и так далее. Лулзы обеспечены.
- **I am the spy!** Очень легкий способ, который может использоваться как тактика отвлечения. Суть в том, чтобы притворяться вражеским шпионом под маскировкой (надо ныкаться по углам, избегать столкновений с союзниками, не атаковать, а если союзники попытаются проверить, не спай ли вы, то убегайте зигзагами жопой вперед, уворачиваясь от их выстрелов и постоянно глядя на них). Особую радость это доставит инженеру, впустую растратившему на вас накопленные крыты самосуда. Так один человек может легко отвлечь на себя внимание одного-двух, а то и половины тиммейтов, давая противникам шанс перестрелять их. Выполняется любым классом, но желательно быстрым.
- **Встань на точку!** Следующий способ возможен на карте dustbowl на третьем этапе. Для его осуществления нужны 2-3 друга на сервере. Вы выбираете демо, берете в мили дубину с гвоздем, вместо гранатомета - ботиночки алибабы (лишнее здоровье не повредит, хотя не обязательно), стандартный липучкомет оставляете. Ваши друзья выбирают спаев и с помощью дед рингера (или невидимого кинжала, но тут уже надо полагаться на их мастерство) проникают на последнюю точку этой карты. Если там уже отстроился инженер, пушки следует вынести, при этом чтобы не вынесли их самих. Когда они на последней точке, заныкались куда подальше и ждут вашей отмашки, вы, убедившись что на первой точке пушек могущих вас убить нет, делаете стикиджамп от выхода с вашего респа на точку красных. Дубина увеличит скорость захвата до скаутовской, вы по-быстрому захватите эту точку, и тут ваши друзья-спаи вылезают из нычки и захватывают последнюю, и все это за минуту или меньше. Срач в чате, перебранка великим и могучим, лулзы - все это гарантированно. Вы можете удвоить вашу добычу, если продаете этот трюк где-то на последней минуте раунда, когда красные уже не сомневались в своей победе.
- **Мочите босса, блеать!** Троллинг, работающий только на Хеллоуинский эвент (и, желательно, в его начале). На картах, где есть босс с шапкодрочерскими ачивками (cp_manor_event, koth_viaduct_event, koth_lakeside_event), когда появляется босс и все начинают его бить, берём какой-нибудь сильный по урону класс и стреляем по тем, кто пытается добить босса. Больше всего доставляет это делать с ГЛАЗАСТУСОМ, ведь от него остаются воронки в потусторонний мир, при выходе из которого вы 8 секунд неуязвимы, мочите критами, и носитесь как угорелый; это особенно выгодно при убийстве школьников, возжелавших новую шапочку. Если всё будет удачно, то нубам сорвутся 2 ачивки и в чат тут же полетят реплики вида «УРОДЫ НУ ЧТО ВЫ ЗА ДЕБИЛЫ СКАЗАЛИ ЖЕ В ГЛАЗ СТРЕЛЯЙТЕ».

Прокатывает и с Пешим всадником без головы, но доставляет не так, как с глазом. Также, если босс все же будет убит, и вы окажетесь на острове с черепом (Eyeduct и Ghost Fort), можно убивать оказавшихся на острове до того, как они подберут Бомбиномикон.

- **Telecamping** Очень простой способ срать кирпичами нубов-врагов. Наличие друга-тролля на сервере необязательно. Просто находим ничем незащищенный выход телепорта и убиваем выходящих из него игроков, не ломая телепорт. Можно выполнять любым классом, желательно - шпионом, ведь от удара в спину ничто, кроме бронепанциря и неуязвимости жертвы не спасет, а пройти через поле боя незамеченным может только он. Выходы телепортов, не развернутые спиной к стене - самая лучшая для этого цель (про такую вещь, как вращение чертежа построек перед установкой при помощи ПКМ, нубоинжи не знают - стрелочка на чертеже указывает, куда будет направлено лицо при выходе из телепорта). Дабы избежать [провала](#) из-за бронепанцирей на спинах снайперов, можно позвать ещё одного шпигуна. Автор этой правки сам помнит, как вызвал лютый гнев у игроков сервера, дающего мегачитерские способности каждому, кто пожертвует денежку серверу, в том числе и супербыстрые телепорты; начав вырезать выходящих оттуда нубов при помощи вечного покоя, а все из-за нубоинжа, не установившего выход тп надлежащим образом. Более изощренный способ потребует тролля-инженера во вражеской команде. Он обязательно должен ставить выходы где-нибудь в укромном месте (причем лицом к стене!) и подговаривать игроков заходить в тп, мол там никого нет. Если подключить к троллингу своего инженера, то пусть тот ставит раздатчик, а вы берете сильный по урону класс (лучше пиро с Дожигателем) и зажимаете кнопку огня, лулзы обеспечены.
- **Sup bro?** Внимание - для этого способа лучше подходят сервера с включённым alltalk! Не троллинг чистой воды, но неплохая тактика. Суть в том, чтобы отвлечь вашу будущую жертву разговором в голосовом/текстовом чате. А пока враг будет набивать ответ/отвечать в голосовом в чате, он станет легкой и удобной мишенью. Требуется хорошей скорости набора текста/интересной для жертвы темы. Так же этим способом можно через голосовой чат вычислить вражеского шпиона, ибо последний будет "подсвечиваться" восклицательным знаком цвета своей команды, даже будучи под маскировкой или в невидимости.
- **Выхода нет!!!!1111** Суть троллинга такова: Заходите на сервер, на котором сейчас карта trade_plaza. Желательно иметь ещё 1-2 друзей троллей на сервере и выбираете себе техасца, а остальным - человека в противогазе или пузатого. Как только появляется на спауне, сразу бегите к респе команды противника. Добегаете до выхода с респы, а затем, под прикрытием ваших друзей начинаете устраивать [Экстерминатус](#) для команды противника. Строите турель третьего уровня и раздатчик. Если на сервере нет дружественных инжей, пусть ваши друзья тоже выберут себе инжей и ставят по турели и раздатчик. [Лулзы](#) заключаются в том, что при выходе с респы, команду противника сразу же начнёт [делить на ноль](#) из ваших турелей. Анонимус с другом инжигом и хэвиком обустроил такую оборону на сервере, что школоло пидорасило на части из турелей при выходе с респы целых 20 минут. Бурление говн и соответствующие комментарии в чате гарантированы. Главное - это не забывать чинить пушку и своевременно запастись металлом.
- **Засёр чата** Похож на **Вайп тимспика**, но с соответствующими различиями. Суть в том, что бы писать в чат всякую фигню, из-за которой начинают ныть игроки. Анон сам вайпил чат словом See?, из-за чего те начинали психовать, отвлекаться от игры (и хорошо отвлеклись, всех грохнул босс (brutal sniper, или кто ещё, не помню), а как-то вообще даже хотели кикнуть. Можно также пописать в чат что-то типа HEIL STALIN, God kill the English queen, etc. Иногда прокатывает, что некоторые начинают извергать лучи поноса. Какой-то игрок типа, как он написал, из Шотландии начал высирать просто тонны кирпичей по этому поводу, а потом вовсе свалил с сервера. Похожим способом можно потроллить поляков, если они есть на сервере, но об этом в [соответствующей статье](#).

<https://www.youtube.com/watch?v=gQ4onh3vzfY>
Проникновение на базу

Троллинг Медиком

- **Я БЕССМЕРТЕН ОЛОЛОЛ.** Уже не работает. Был однажды способ заставить всех высирать кирпичами целый тетрис(его уже не существует ибо Valve его пофиксили). В этом способе необходимо было наличие крицкрига для замены. Способ таков: Накопить обычной медипушкой убера, затем бежать на базу, активировать его и ЗА 8 СЕКУНД успеть взять на вооружение крицкриг, после можно было создать ад для школоты, так как глюк вызывал вечный уберзаряд ТОЛЬКО НА МЕДИКА-ИГРОКА, но НИ В КАКИЕ ЕБЕНИ не выбрать крицкриг ибо весь убер улетучится и придет ад к вам. Как было сказано выше, способа уже не существует. Sad but true.
- **Толсто.** Заходим за медика и начинаем делать что угодно, кроме лечения. Например, ходить в бой с шприцемётом и уберпилой, в наглую отказываться лечить тиммейтов, при этом обзывая их спаями. В обязательном порядке лечить вражеских спаев (желательно давая им убер), а также лечить своих спаев у врага на глазах. Также можно заняться лечением Снайперов, отвергая других со словами "А ты попробуй убить столько же не умерев", игроки при смерти срут кирпичами, доставляя море лулзов. Нормальная команда таких толстячков кикает.
- **Исподтишка.** Когда накопили убер-заряд, то говорите пациенту, чтобы шёл вперёд, а вы когда начнут по нему стрелять подуберите. И потом в самый последний момент кидайте убер на скаута/снайпера/другого медика/вражеского спая/солдата или вообще убегайте.

TF2 - You Are Healing The Enemy Spy
Школота срет кирпичами

- ## Троллинг Спаем

- Turtlengineers? (Moment of the day! 01/09/2010)
Сапим входы

- Возможно на карте типа «Арена», с напарником. Суть в том, что мы прячемся где-нибудь, используя

часы с бесконечным инвизом, и ждём, когда останется последний противник (не всегда так получается). Затем ваш напарник отвлекает «своего», а в это время вы убиваете оставшегося противника. После этого остаются только вы и ваш друг, делаете что угодно, кроме убийства, спайкрабы, насмешки. В итоге плееры начнут срать кирпичами, уходить с сервера, начнутся votekick/voteban. (Теоретически, возможно любым классом, но на практике довольно тяжело не спалиться)

- **Я пришёл убить ваш сервер. Уже не работает.** Заходим за спая, берём Звон Смерти. Маскируемся под дружественного хеви, выбираем кулаки (Т.е выбираем спаем нож и жмём В по умолчанию). Врубаем звон смерти и лезем под удары противников/прыгаем с высоты (к примеру с балкона 2fort). С некоторым шансом вы убьёте сервер на время. Перед тем как это сделать громко объявите в микрофон о своих намерениях, ибо потом вы не насладитесь матом. Убив сервер, и зайдя на него опять (перезапущенный, с только начавшими заходить игроками) способ уже не работает (хотя и до этого он не всегда пашет). Возможно, дело в кол-ве человек на сервере, или что-то такое. Минус сего способа в том, что если вас услышит одмин (а если это нормальный админ, то он услышит в любом случае), то он обязательно вас кикнет, прежде чем вы что-то успеете сделать. Плюс, может и перманент выдать. Кроме того, на некоторых серверах установлен скрипт автобана при вышеописанных действиях. Злой Valve [пофиксил](#) баг.
- **Дымок.** Берём спая, ищем жертву (к примеру, инженер или снайпер), накладываем на себя маскировку, идём к инжику\снайперу, снимаем маскировку при помощи ножика, одеваем маскировку при помощи быстрой клавиши последней маскировки (по умолч. на В), снова снимаем маскировку ножиком и так делаем столько раз, сколько нужно. Получается эффект дымления спая, заставляющий слабые ПеКа тормозить и мешать жертве вести свои дела. Бурление, баттхерт, мат от школьников, удар ключа\кукри\другим оружием гарантированы. Возможны votekick\voteban.
- **I'm going to gut you like a Cornish game hen.** Уже не работает. Не всегда успешно выполняется, а успех зависит от опытности жертвы — инженера, однако если все проходит гладко, доставляет довольно много лулзов. Здесь понадобится Невидимый Кинжал. Ищем любого вражеского отстроившегося инженера и ныкаемся где-нибудь неподалеку, чтобы инж был у нас на виду. Важно при этом оставаться в невидимости БЕЗ маскировки и не выдавать свое присутствие. Лучше всего подождать, пока он полностью отстроится или хотя бы прокачает турель до 2/3 левела, но необязательно. Потом, когда он отвлекается (будет строить диспенсер или телепорт/побежит за металлом/спайчекить/в туалет) подбегает к турели к задней её части, где, чтобы ей повернуться, нужно время (это важно!), быстро снимаем невидимость, и СРАЗУ же одновременно жмем таунт с ножом и прячемся в инвиз снова. Если все получилось и у вас не кривые руки, турель на миг дернется, но тут же успокоится, а вы уничтожите её таунтом. Даже если инж стоит рядом, он вполне может вас не заметить, когда вы становитесь на миг видны, однако фразы, издаваемые шпионом при выполнении таунта могут вас выдать. Если инженер достаточно туп или никогда не знал о таком баге, а на пабликах таких инжей достаточно, он может даже не понять, почему турель самопроизвольно взорвалась, и он просто отстроит её снова, не проверяя комнату на наличие шпионов. Тогда способ можно повторить. В принципе, успешно работает и не только с турелью, но и с диспенсером (телепорт таунт не уничтожает, поскольку тот расположен слишком низко) или самим инженером, когда тот стоит неподвижно (например, стучит по пушке), да и вообще по всем неподвижным вражеским целям. Valve пофиксили этот чрезвычайно полезный баг.
- **Sapping the entrance.** После спайапдейта появилась возможность пользоваться в телепортами врага. Если инж или несколько инжей (2-3 в идеале) отстроились в одном месте то можно выпепить лулзов пробравшись к входам телепортов. В маскировке (под инжа с ключом желательно) став на вход телепорта сапим его. Инж с обратной стороны сбивает сапер, мы снова сапим, он и возможно подбежавшие другие инжи снова сбивают сапер. Потом не ставим сапер и вас телепортирует и вы убиваете 2-3 инжей и сносит саперами остальные постройки. Куча срача в чат и лулзов. Если инж один, или хотя бы не идиот, то он сбивает саперы с максимального расстояния в присяди, и фишка не прокатит. А получите ключом в щи. Фейл. Также при одном инже вход телепорта включиться не сразу и тоже фейл.
- **Need a dispenser here!!** Находим одинокого инжа, который полностью отстроился на труднодоступной для вашей команды территории (то есть инж один, сидит-пасет свои турель и раздатчик, рядом ни своих, ни чужих). Сидим шпионом под «невидимым кинжалом» и постоянно вызываем внутриигровой вопль «Нужен раздатчик!» (класс маскировки — любой, но лучше скаут). Доставляют матюги инжа в попытке найти «приведение», которому понадобился раздатчик. Как более тонкий вариант, можно замаскироваться под того самого инжа-жертву, и начать тыркать голосовые команды в маскировке, которые пишутся в чат («Спасибо!», «Давай убер», «Шпион!» и т.д) Вражеская команда будет видеть ваш спам, только от лица инжа, после чего возможно 3 ратзвития событий:

1. Инж начинает оправдываться что «Это не я!», срать кирпичами, звать товарищей или собсвенноручно искать двойника-спамера, а пока будет ходить можно засапить пару его построек. Временами доставляет.
2. Бедняге инжу пропишут votekick за спам в чат. Вин в любом случае: если кикнут-эпик вин, если нет- все равно вин, так как он начнет извергать тонны НЕНАВИСТИ к тиммейтам за votekick.
3. Вы спалитесь сами или вас спалит сам инж/кто-нибудь из его тиммейтов(вероятнее всего-пиро или

хеви), хотя опытный спай может сидеть возле инжа целую вечность.

- **Sapper Bind.** Существует хорошая консольная команда^[2]. Вбиваем в консоль bind F «destroy 3 0», заходим за спая, ищем ближайшую вражескую турель/раздатчик/телепорт и ставим саппер. Тут же нажимаем F, и саппер уничтожается. Снова ставим и уничтожаем. И так **очень много** раз. Море лулзов от сходящего с ума инжа. К тому же каждый сбитый саппер увеличивает счёт спая на 1 очко. Обновлением 17 декабря 2010 бинд был выпилен. Грусть и печаль.
- **На сиськи смотреть запрещено!** Делаем себе спрей с эротикой и красим где-нибудь, а рядышком ныкаемся спаем с бесконечной невидимостью. Как только кто-то подходит посмотреть — засаживаем ему ножик в спину.
- **Антиинж.** Разновидность троллинга **Не рой другому яму!**. Аналогично находим инженера с туреткой 2-3 лвла и под невидимостью заходим к нему за спину. Далее выходим из невидимости когда между туреткой и троллем стоит инж. Исход В итоге инж подыхает^[3].
- **Не дови на меня!** Откройте список игроков (по умолчанию Tab) и найдите себе жертву. Запомните её ник, и убивайте ножом везде, где только встретите, игнорируя турель в двух шагах. Очень эффективно, когда время перед респауном превышает 10 секунд, а также, когда телепорт отсутствует. Жертва, извергая тонны ненависти, довольно быстро возьмёт Пиро и начнёт ошалело пытаться поджарить вас. Когда ему будет не до этого — всаживаем нож опять. Есть варианты действий жертвы:

а) Жертва снова извергает тонны ненависти, тролль ловит лулзы; б) Жертва валит с сервера. Профит! Минус один игрок во вражеской команде! Остерегайтесь автобалансировки! в) Жертва перестаёт атаковать и начинает раздавать спайчеки. Когда ей надоест, продолжаем **довить** на неё. В целом, даже не способ троллинга, а способ уменьшения пользы слишком хорошего игрока. Толковый спай так может держать даже более одного игрока. Если его никто не подожжёт.

- **Спай нуб!** На арене выбираем Спая с Плащом и Кинжалом, часами. Прячемся где-нибудь в уголке, где вас не будут искать. Когда в вашей команде всех убили, кроме вас, вы ждете и никуда не вмешиваетесь. Дожидаемся, пока оставшиеся враги захватывают контрольную точку и получаем дозу гневных комментариев типа «спай нуб»
- **Не убий** Берём спая со звоном смерти. Врубаем звон смерти, но важно, что бы его не успели активировать атакой, то есть чтобы просто в руке был. В правую руку берём ножик и делаем смертельный таунт. Вас невозможно убить, пока вы всё время делаете таунты. Идеально, если нужно остановить вагонетку. Враги будут срать кирпичами, пытаясь скинуть вас с рельс.
- **К стенке!** Берём спая с невидимым кинжалом и идём на карту koth_lakeside_event. Садимся у пропасти с аптечкой посередине, врубаем бесконечную невидимость и когда игроки хотят получить большую аптечку, они перепрыгивают пропасть, ВНЕЗАПНО натываются на спая и падают прямоиком в пропасть. Ненависть и прочее обеспечены, особенно если учитывать, что конец пропасти довольно далёк, да и конец то немного предсказуем...

Троллинг Хевиком

- **Сэндвич круче.** Довольно простой способ, но доставляет. Как только вы видите, что вас начинает лечить медик, начинайте кушать ваш сэндвич, до тех пор пока медик не сойдёт с ума и не начнёт срать кирпичами. Делайте это с каждым медиком, лулзы обеспечены. Как вариант — дождаться пока на вас бросят убер и уже под ним спокойно скушать сэндвич. Как вариант — можно вообще не идти в битву (особенно когда на вас рассчитывают сокомандники), а встать где-нибудь (можно вообще встать под обстрел) и начать жрать сэндвич, пока врагу не надоест. Но в таком случае это могут принять за тактику живого щита.

Троллинг Инженером

- **Разгон ачивментбокса.** Применяется на картах для зарабатывания достижений, так называемых achievement box. Суть этих карт в том, что игроки не тупо мочат друг друга, а договариваются, как кого убить, чтобы заработать определённые достижения. В этом случае самым естественным поступком будет выбрать Инженера, съехать куда-нибудь в угол карты, пока не убили, и отстроить там пушку так, чтобы радиус поражения дотягивал до вражеского респава и было бы удобно бегать за металлом. Быстрее прокачивайте пушку до максимального левела и результат не заставит себя ждать — все отреспавившиеся противники будут тут же погибать! Вскоре им это надоест, и они начнут покидать сервер, а вместе с ними и все остальные. У автора этих строк получалось разгонять таким образом серваки на 32 нуба (человеки валят такого инжа вместе со всеми постройками чуть чаще чем всегда). Главное ищите сервера с модером-пофигистом, а то могут бесплатно кикнуть. Но плюс еще к этому всякие заумные админы стали ставить анти-пушки и т. д. и т. п.
- **Засыл тиммейтов в тыл.** Не менее эпичным примером троллинга инженером может служить следующий алгоритм (актуально на картах с передвижным респом): ставим выход на самом первом

Team Fortress 2 - Teleport trap or Catapult?
Teleporter Trap

респе, а по мере продвижения респа, ставим входы. В результате тиммейты радуются тому, что попали еще дальше от боевых действий. Правда попадают на это недолго (максимум каждый по разу, но это если полный сервер [сами знаете кого](#)). Кроме того на входе телепорта стоит стрелочка, указывающая направление телепорта.

- **Телепорт смерти.** Для этого на карте Frontier (pl_frontier_final), зайдите за красных и возьмите инжа. Далее идите в конец карты (то место, куда вагонетку должны привезти), там вы увидите большую яму смерти (упав туда, вы умрётё). Выбираем КПК, выход телепорта, НО сам телепорт не строим, оставляем держать в руках. Держа телепорт, прыгаем вниз и яростно нажимаем ЛКМ. Если повезло — вы строите внизу телепорт. После возрождения (если получилось), строим вход около базы. Всё! Союзники, которые юзнут телепорт, мгновенно умрут. После нескольких смертей чат порвёт злось ваших тиммейтов!
- **Троллинг тиммейта-инженера.** Если инженером построить диспенсер перед пушкой другого инженера, то пушка теряет видимость в эту сторону. При этом хозяин пушки начинает [срать кирпичами](#), но сделать ничего не может, так как по механике игры стрельба ни к чему не приводит (на большинстве серверов FF отключен), а любой его удар ключом по дружественному диспенсеру приводит к ремонту и апгрейду последнего. Также, можно хавать металл из диспенсера соседа (подбежали к диспенсеру тиммейта, построили телепорт/пушку/дисп, снесли, поставили, снесли, и так пока металл в диспе не кончится) — с Овдовителем и шокером, просирающими металл за стрельбу это делается еще эффективней.

[Meet the SpawnKiller](#)
Meet the Spawnkiller

[Телепорт в тыл](#)
Телепорты в тыл
- **Засёр игры.** Перед началом раунда отстраивайте все постройки, а как только пойдёт враг, то снесите всё и убегайте. Особенно действенно на картах payload в начале раунда, когда тиммейты рассчитывают на вашу пушку, а так же в конце, когда пушка — последний оплот обороны.
- **«Телепортация спая на базу».** После обновления для Спая и Снайпера Спаи 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 респаве обеспечена. Альтернатива (только sr_orange_x3): договоритесь с другом-спаем, постройте на респе выход телепорта, возле респы — вход. Дальше догадаетесь сами. Телефраги обеспечены.
- **Здесь стоять нельзя.** Простой способ. Чуть менее, чем все инженеры стоят между своей сентри и диспенсером. Это безопасно. Даже слишком (но для грамотного спая это еда). И вы созданы для того, чтобы исправить эту несправедливость! Как только он отойдёт, постройте вход телепорта между сентри и диспенсером (или несколько, если с вами напарник) а выход где то в самой заднице. Ему придётся либо переместить всё (а это процедура долгая и опасная), либо как-то сесть по другому, что подвергнет его большей опасности. Наслаждайтесь лулзом.
- **It's a trap!** Вместе с инженером-тиммейтом(можно и в одиночку) на любой наклонной поверхности ставите выходы телепортов так, чтобы один был поверх другого и они стояли вплотную. Инженер, чей выход находится снизу ставит вход на любое людное место (у респа, например). Нуб попадает в ловушку, и не может двигаться. Выбраться он сможет, только умножив себя на ноль. Обилие грязных матов и возмущения гарантировано. Также эффективно ставить вход под ноги снайперам с винтовками, если игра идет в защите. Если снайпер не хочет идти в ловушку, то его можно затолкать во вход. Так можно собрать в одну ловушку всю команду. Алсо, если телепорт расположен особенно удачно, жертву будет постоянно телепортировать и давать по фрагу за две телепортации инжу-троллю
 - **Imma rocket man!!** Разновидность предыдущего способа. Делаем ловушку из телепортов, рядом ставим раздатчик (или вашего друга-медика: он и убер подкопит, и оверхильнет солдата, чего диспенсеры делать не могут). Ваш друг берет союзника-солдата, заходит в ловушку и делает несколько ракетджемпов. Затем вы ждете, пока он полностью вылечится, и взрываете выход телепорта. Суммированный импульс от нескольких ракетджемпов отправит солдата в до-о-о-олгий полет. К минусам можно отнести размеры пусковой установки (ловушки-телепорта), а также необходимость наличия у солдата навыков управляемых полетов.
- **Telefrag rampage.** Для этого способа нужен сообщник-спай во вражеской команде. Ставим выход телепорта там, где обычно стоит вход (перед выходом из респа, например), а вход — неподалёку от него, в пределах прямой видимости, но в относительно незаметном месте. Вход и выход телепорта отличаются друг от друга крайне незначительно и на ваш выход будут регулярно вставать желающие побыстрее оказаться на линии фронта. Тут-то и вступает в игру напарник — под маскировкой он стоит рядом с входом телепорта и наблюдает за выходом. Как только на него кто-то встаёт, спай телепортируется, убивая беднягу телефрагом. Иногда на телепортах в даже собирается по несколько человек.
- **Не жирно будет?** Довольно простой способ. Строим где-нибудь неподалёку от места сражения в укромном уголке раздатчик, желательно прокачать до третьего уровня. Стоим рядом. Ждем пока придёт тиммейт (для лучшего эффекта желательно 3-4) и как только он/они встанут подлежится быстро хватаем раздатчик и уносим. Лулзы обеспечены. Особенно доставляет мат убитого пациента, для которого ваш раздатчик был последней надеждой. Для настоящего наслаждения от трюка рекомендуется проворачивать его с каждым, кто захочет на халяву подлечиться. С появлением

«Спасателя» (дробовик с осциллографом) стало возможно забирать раздатчик практически с другого конца карты.

- **Mann versus Mann.** Подходит для троллинга своих инжей в MvM. Заходим за инжа, и когда за вашей турелью придёт Sentry Buster, берём турель и ставим возле любой постройки другого инжа — лучше к раздатчику, потому что за турелью инжи обычно присматривают. Если всё получится, то Sentry Buster взорвётся и заденет раздатчик другого инжа, а если очень повезёт, то и его самого. При этом даже не обязательно терять турель — можно просто убежать, как только Sentry Buster остановится.

Троллинг Поджигателем

- **Днём с огнём.** Очень простой способ, работает на картах, где в силу топографии местности Снайпер не может активно перемещаться в поисках цели. Берём Пиро и направляем пламя огнемёта таким образом, чтобы оно попадало между прицелом Снайпера и целью. Снайпер начинает приседать, но сделать ничего вам не может. Этот способ хорош тем, что подходит даже при активированном FF^[4]. Подобным способом можно троллить снайпера и за спая. Для этого возьмите любой нож, кроме Вечного покоя, и меняйте маскировку перед прицелом снайпера. Дым от маскировочного набора не даст снайперу нормально целиться.
- **СПАЙ! СПАЙ! СПАААЙ!!!** выбираем любого тиммейта и жгём его, преследуем по всей карте, всегда, закончились патроны — доставайте топор. На вопросы, зачем вы это делаете, отвечайте «ОН ШПИОН!», это очень злит. Просто мочите своего, по возможности мешая ему целиться.
- **Hudda hudda huh!** Занятный и не всегда легко выполнимый способ троллинга. Неплохо иметь при нем несколько друзей на сервере (2-3). Возможно исключительно на 4-ом сервере РашнГана, orange_x3. Также необходимо не менее трех других скаутов в команде. Суть в том: вы берете скаута с бонком, подбегаете к ящичку на респе, пьете и быстро меняете класс на пиро. С некоторой долей вероятности, вы им и станете. Только неуязвимым (практически абсолютно, убьет разве что выходящий из вражеского телепорта, собственно, враг. Затем, вам нужно поменять настройках и статистике персонажа второстепенное оружие с дробовика на ракетницу, подходите к ящичку, и вуаля! Теперь вы можете невозбранно крушить вражеские постройки, убивать over 9000 врагов Хэдоукеном. Способ весьма эффективен в сочетании с «Ай эм зе уберменч!», так как пиро хоть и неуязвимый, но если его ударить убер-пилой, убер будет накапливаться. Высирания кирпичей, сообщения в чате в духе «Chitak», «Conhai chiterit', ili ya tebya zabanu» (необязательно в транслите) гаранитрованы, так как нубье не знает, что это обычный баг, причем весьма старый.. Стоит ли говорить, что админы легко могут выписать за это бан на неделю минимум? Скорее всего баг уже пофиксили.
- **Crowd submerge.** Разновидность разгона ачиментбокса, не менее лулзовая в исполнении. Нужен огнемёт со сжатым воздухом, ачивменбокс с ботами — специально для того, чтобы их убивали игроки (желательно, чтобы они были сконцентрированы на ботах, а не на побоищах между собой) — и бассейн с водой сравнительно недалеко от места респауна ботов. Схема простая: банально сдуваем всех ботов в воду и мило наблюдаем, как они медленно задыхаются в предсмертных муках. После респауна повторяем процесс еще раз, и еще, и еще... Если на боксе нубы, то тонны ненависти гаранитрованы — если же нет, то будьте осторожны.
- **ЛАААГИ.** Древний лаг с огнеметом пиро. Для этого нужно взять обычный огнемёт, а не нубо-дожигатель. Встать на респе около ящика с хп, зажать кнопку огня, затем зажать айрбласт, дожидаться, когда пройдет первый айрбласт, и во время, когда заканчивается эффект от второго, отпустить айрбласт, но продолжать жать кнопку огня. При этом вы ничего не видите, у вас только тратятся патроны, а для всех остальных ваш огнемёт пердит и вызывает кучу лагов. Пофикшено.
- **FIRE FIRE FIRE!!!** После новогоднего обновления — Пиро дали очень имбовую вещь под названием — «Флогистонатор». Плюсы этой вещи в том, что она бьет огнем по прямой и у этого оружия отсутствует такой разброс огнем, как у других огнеметов. А троллинг заключается в том, что Флогистонатор до начала раунда может пробиваться ворота и другие защитные сооружения. Любая школата любит подрочить у начала раунда впритык у ворот и подразнить насмешками — это мы и ждем. Как только жертва подбегает близко к воротам и начинает делать насмешку (желательно, которая делается дольше всего) мы подбегает НЕ впритык к воротам, и ловим профит и лулзы — прожигая через, как народу кажется непробиваемую стену. Если повезет — то получаем фраз до начала раунда (да и еще полную шкалу «МММФГМ»). Было внаглую выпилено разработчиками, но криво, ныне пробивает двери на некоторых картах (Точно работает на втором и третьем этапах Dustbowl), если один игрок встанет вплотную к дверям, а флогоносец встанет как бы "внутри" тиммейта.
- **Лучи любви.** * Способ весьма похож на предыдущий. Берем Радужигатель, подходим впритык ко вражеским воротам, делаем насмешку, ловим лулзы.

Троллинг Скаутом

- **Радиоактивный скаут.** Ждём перестрелки, пьём **энергетик** и выскакиваем впритык ко вражескому солдату. При ВНЕЗАПНОСТИ можно заставить солдата убиться об **неуязвимо**го скаута, как об стенку^[5] (самодамаг ракетами в таком случае около 100хп).
- **Попробуй догнать, суку!** На картах с тележкой (рекомендуется Gold Rush) за красных можно сделать скаутом ОДНУ ВЕЩЬ. Недавно добавили возможность видеть силуэт тележки сквозь стены, так вот — заметив, что эту тележку толкает **много** людей, сядьте за углом и как только увидите, что

она в паре метров от вас, **БЫСТРО ПЕЙТЕ ЭНЕРГЕТИК И БЕГИТЕ СКВОЗЬ ВРАГОВ**. Как обычно, у врагов начинается ФГМ и мысли типа «ах ты сука я тебя щас догоню крутой да убью щас нахрен!» и они бросают тележку и гонятся за скаутом. В худшем случае, вы отвлечёте врагов и заставите их потерять патроны, а в лучшем — протащите их через всю карту на хвосте, приведёте к базу на своим, где из них быстро сделают фарш, после чего баттхёрт у них гарантирован. Особенно доставляет, когда полдесятка хэвиков, тащущих тележку, все бросают её и бегут за скаутом. Эталонный луркоёб **Анонимус сам придумал этот метод** и поспешил застолбить авторство на лурке. Так же, забежав под энергетиком врагу на базу, можно невозбранно крушить вражеские телепорты, что приводит игроков и в особенности инженеров в БЕШЕНСТВО. Но телепорты обычно строятся на базе, где рядом есть шкафчик с патронами, по этому рекомендовано заныкаться где-то неподалёку и не давать инжу строить телепорт^[6]. По сути, это отвлечение противника от его задач, и это можно (и даже рекомендуется) выполнять на больших картах с подвижными респами. Троллинг выйдет на славу, если еще взять Обрез малыша, с которым вы будете носиться как **угорелый**, и уводить противника на брошенный им респ, в лучшем случае, убив его там, (в худшем, он убьет вас, но ему придется топтать назад через полкарты пешком, но нуб умудрится еще и заблудиться).

- **Сентри Джамп.** Этот метод тоже придуман **школьником** — автором абзаца выше. Способ состоит в том, чтобы выпить бонка, напереться на вражескую пушку, с трудом обойти ей за спину (пули очень сильно толкают), и прыгнуть. Если пушка 3-го уровня, то 2 ствола отлично разгонят скаута, а попавшая ракета ускорит скаута чуть менее, чем в 9000 раз, и таким образом можно запрыгнуть врагу на базу и дальше. В целом — не троллинг, а тактика, причём очень хорошая. Но сложность заключается в том, что BONK! действует всего 8 секунд, после апдейта Пиромания, а пули пушки не дадут вам подобраться к ней быстро. Так же опасайтесь высоких падений после прыжка^[7].
- **Как я тут оказался? Не скажу!** На карте Well (**любимая карта** какого-то **дауна**, очень сильно желающим увековечить о себе память) до начала раунда, при помощи тройного прыжка (прыгнуть два раза и выстрелить себе из Force-a-Nature под ноги или же юзать «расщепитель») запрыгнуть сначала на поезд, затем на балкон, и при помощи того же тройного прыжка (это требует ловкости) запрыгнуть на поезд, разделяющий синюю и красную команды, теперь нужно лишь прыгнуть в низ — и мы у врага на базе. Рекомендовано делать за 2-3 секунды до начала раунда и повторить способ **Попробуй догнать, сцуко!** Также рекомендовано мочить вражеских ЪМЪедиковЪ, накопивших убер — они ожидают этого меньше всего (также можно их испугать, заставив потратить убер в пустоту).
- **Не рой другому яму!** При стрельбе турель инженера не поражает союзников, находящихся между нею и целью, кроме самого инженера. Берем скаута, подбираемся к вражескому инжу, пьем бонк и пытаемся встать таким образом, чтобы инженер оказался между своей турелью и вами. Турель начнет палить по вам, а также насильно заставит своего создателя принять ислам (наиболее эффективно с турелями 2 и 3 уровней). Сложность этого способа заключается в недолгом действии бонка, а также в том, что правильную позицию рассчитать не так-то просто.
- **БОНК!** Лучше всего использовать при игре в атаке. Перед началом раунда противник собирается у ворот и начинает делать насмешки. Нужно взять Дрёму и встать почти вплотную к воротам, нацелившись на противника. Суть в том, что при запуске мяча нужно быстро прислониться к двери, не теряя врага из прицела — мяч может пролететь сквозь ворота и оглушить незадачливого игрока. С первого раза может не получиться даже преодолеть ворота, благо, мяч восстанавливается в шкафчике рядом. Попасть в противника таким образом тоже тяжело, но вполне реально. В качестве награды можно услышать обвинения в читерстве и voteban/kick.
- **Отправляющий к праотцам** Данный метод применим практически на всех картах, в особенности на тех, что с избытком углов и узких проходов. Суть в том, чтобы встать в таком удобном местечке и сделать за скаута убийственный таунт, предварительно выпив энергетика. Проходящие мимо враги-нубы начинают срать кирпичами от того, что не могут вас убить издалека и подходят ебошить вас лопатами и прочим хэндоружием, в итоге благополучно получая битой по еблу с отлётом метров на 50 и звуком на весь серв. 8 секунд неуязвимости хватит на безболезненное выполнение насмешки, плюс и убежать получится. Минус в том, что умные игроки скорее всего отойдут, да и пир с эйблостом не самый желанный гость.
- **«I broke your stupid crap, moron!»** Можно дико достать вражеского инжа, уничтожая его постройки еще до того, как они будут возведены. Для этого нужно: Неумолимая сила (нужен тройной прыжок, поэтому можно взять другое оружие, но при условии, что в мили слоте будет экипирован Расщепитель) и любой из пистолетов. Проникаем на вражеские позиции и находим какое-нибудь место, где обычно отстраиваются инженеры, и при помощи тройного прыжка забираемся на малозаметное место, где и ждем жертву; а если место популярно у инжей, то без еды мы не останемся. Как только придет человек с ключом и начнет ставить постройку, тут же стреляем из пистолета по постройке, и она ломается (главное не убить инжа, иначе дальнейшая диверсия будет под большим вопросом). Ъ-Лох, в отличие от батьки, который осмотрит местность на наличие диверсанта, с большой вероятностью продолжит ставить постройку снова и снова, пока не начнет срать кирпичами в чаты, обвиняя вас в читерстве, и не ливанет с сервера.

Троллинг Демоном

- **Niggas.** На карте well можно подняться ввысь карты, используя бомбы-липучки. Лепим 2 бомбы, прыгаем на один из железных заборов по краям карты, не перелетая вершину «невидимой стены», (она находится чуть выше фонарного столба) садимся на неё. Остальные действия зависят от вас. Вы

Team Fortress 2 Griefing: Vintage
Glitchin' = Lots o' Bitchin'
Троллим своих

можете заставить вражескую команду срать кирпичами, уничтожая пушки с высоты и минировать выходы с базы. Анонимус сообщает, что если вас оверхилил медик, то можно абсолютно безболезненно перепрыгнуть через этот ваш забор. Нехватка патронов решается постройкой диспенсера рядом с забором.

Team Fortress 2: [#10: Demomen]
Троллим чужих

- **Spawnkiller.** На картах типа goldrush и dustbowl можно на пайпах долететь к красным в тыл, не будучи убитым. Желательны навыки управляемых полетов, они помогут получить минимальный ущерб при пролете в зоне поражения вражеской сентри. Далее топаем на респ красных и минлируем дверь. Так можно достаточно долго удерживать их на респе. Лечится это всё одним скаутом с бонком, пробежавшего трапу и с большой вероятностью убившего демо (ну или просто отвлекшего от спавнкемпинга), но команду нубов можно держать так до победного конца, вызывая у них дикий баттхёрт и словесный понос в чатик. Таких ребят можно начать троллить в чате. Иногда может доставить. А вообще спавнкэмпинг довольно годная тактика, не запрещенная на кланварах и турнирах. Обижаться на спавнкэмпинг будут только нубы и неадекватны, так и не понявшие, что это их просчет в обороне привел к таким последствиям.
- **Advanced Spawnkiller.** На ctf_2fort можно развить эту идею. Берем 2 — 3 скаута с Газировщиками (можно и обычную критоколу плюс обрез, но тогда придется быть быстрее), зачищаем пространство около спавна (там обычно снайперы резвятся). Затем с помощью демо БЫСТРО прыгаем на липучке туда же и... [ну вы поняли](#). В это время скауты безнаказанно берут разведанные заветные 3 раза и команда выигрывает за полторы минуты.

Чтобы обезопасить подрывника, можно поставить там турель (вне досягаемости возможных ракет). Само собой, способ не идеальный — пара «Пиро + медик» под убером вынесут и подрывника, и турель, и скаутов с одинаковой лёгкостью — но хомяков такая тактика не просто [огорчает](#), но и заставляет уходить с сервера целыми косяками.

- **Black overlord.** Берём штурмовой щит и одноглазого горца, рубим 4 головы, меняем щит на липучкомёт. К тотальному экстерминатусу будь готов!
- **...один резкий рывок и ХЛОБЫСЬ!** К сожалению, выпилен. Берем подрывника со стандартным гранатометом, биндим на какую-нибудь клавишу быстрый переход в наблюдатели (консольная команда `Bind_клавиша_spectate`). Ищем тиммейта-инженера с постройками, закидываем гранатами его турель/раздатчик/телепорт/его самого, и в момент перед тем, как гранаты детонируют, переходим в наблюдатели с помощью бинда. В результате инженер со своими постройками взлетает на воздух. Способ также позволяет взрывать и своих союзников.
- **Стрельба через стены.** К сожалению, выпилен. Большая часть стыков стен на картах была подвержена приятному багу: все липучки чуть-чуть отскакивают при установке. Если кинуть липучку на горизонтальную поверхность в районе стыка с вертикальной поверхностью, то она проваливается сквозь вертикальную. При набитом навыке устраивались классные обломы команде нубов на goldrush, стоящих на респе синих у стены комнаты со шкафом. Суть: выход красных с респа — пайп джамп через мост. Добегаем до большой аптеки — прыжок с нее сразу к респу синих. Ставим ништяки. На все про все уходило секунд 20. Синие с головой могли встретить красного злодея, но часто такого не было. За 2 секунды до открытия дверей при должном везении взрываем медиков с накопленными уберами. Получаем критовый убер и начинаем рwnage синих. Отстрелялись — идем перезаряжаться, а в это время синих анально развлекают хевики со своими уберами. Перезарядились, пополнили запасы, поспевают снова критовый убер. Нормальная команда, валящая спаев вовремя, катить телегу не даст. В общем, синих совмещают с цветом их команды. Но первую роль в этом играет макака, убившая медиков до начала раунда. Сейчас стены простреливаются таким же способом, но пайпы отскакивают за стену уже не глубоко, дамаг от них отсутствует. Пичаль.

Троллинг Солдатом

- **Slowpoke** Баг, уменьшающий скорость солдата на 80-90 процентов. Для выполнения нужен минимум: солдат, 1 штука, вундервафля под названием Линчеватель скота, 1 штука, ящик снабжения. Подходим к шкафу, тыркаем заряженный выстрел, и пока идет накопление заряда, быстро меняем линчеватель на любую другую ракетницу. Теперь вы солдат-слоупок. Не слишком доставляет, но если у вас есть штук пять друзей на сервере и они все так «заслоупочатся», тиммейты сделают поселок городского типа сделанный целиком из кирпича, ведь 5 солдат, которые не могут доползти до поля боя, это считай — 5 игроков в команде, а всех не перекикаешь.
- **Гражданский.** Раньше была возможность играть гражданскими (модели в нейтральной позиции, [с оттопыренными руками](#), без анимаций) скаутами, хевиками и прочими классами, однако вальв пофиксили все это. Но с вар-апдейтом такая возможность открылась для солдата. Выполняется следующим образом — с помощью бафф баннера накопите полную ярость, а затем в меню смены вооружения поменяйте эту [дудку](#) на ботинки, но не подходите к шкафу. После этого одновременно дунуть в неё и встаньте рядом со шкафом на респе, бафф баннер сменился на ботинки, а вы с определенной долей вероятности теперь — гражданский солд. Убедиться в этом легко — у вас исчезнет все ваше оружие на экране и вы не сможете выполнять таунты. Можно вертеться вокруг своих, мешать целиться, флудить голосовыми командами и т. п. Только берегитесь врагов — снова придется мучиться с дудкой. Если хотите стать нормальным — просто переключите оружие. Алсо, сейчас появилась возможность стать гражданским ещё и за демо и снайпера. Делается это так: берём, к примеру, снайпера. Берём в руки ППМ, затем заходим в «Доп. опции», находим пункт «Запоминать выбранное оружие после смерти» и ставим около него галку. Выходим из комнаты респа с ППМ'ом в руках и умираем ('kill' в консоль), и пока вас снова не зареспавнило быстро

меняем в инвентаре ППМ на Бронепанцирь. Результат таков: вы респитесь с бронепанцирем, при этом он выбран у вас как активное оружие (стандартно в руки его не возьмёшь). Для солдата и демо процесс такой же: у солда сначала берём дробовик, умираем, пока не зареспились меняем дроб на штурботинки. А у демо липучкомёт на щит.

- **Хреновый из тебя медик!** Берем солдата с киркой, наносим себе урон (можно просто несколько раз ебнуть ракетой себе под ноги), зовем медика. Как только медик прибегает, вытаскиваем уравниль. Ждем пару секунд, а затем начинаем возмущаться, почему, мол, медик нас не лечит. Если медик не нуб, он попросит вас убрать кирку, если же нуб — количество еды зависит лишь от вашей фантазии. Скилл Медика также может контр-троллить при наличии Арбалета Крестоносца, так как его стрелы лечат солдата, невзирая на весёлую надпись «Уравниль блокирует лечение» (баг), оставляя тролля-неудачника без пищи.
- **Камикадзе.** Для этого берем кирку и Тренировочный ракетомет. Пробираемся к врагам, берем кирку и начинаем мочить врагов таунтами, ведь тренировочный ракетомет не даст вам умереть от насмешки с гранатой. Весьма весело поджидать врага у двери респа. * **MVM** Основная задача помешать убивать роботов команде и приносить как можно меньше пользы. Телепорт лучше строить под мостом или ближе к своей базе в неудобных местах (Десоу под мостом, Coaltown сверху возле базы), куда будут попадать все желающие на халяву прокатиться. Раздатчик лучше строить ближе к респе роботов, если повезет, туда подойдёт Хевик или кто-нибудь другой и будет там стоять, то в начале раунда он быстро умрёт. (спойлер: Также, незаменимый атрибут оружейника, ведь мини турель круче смотрится.)

Конечно же вас захотят кикнуть, перед тем как поставить голосование об этом пишут в чат или говорят в микрофон, сразу же нужно начать голосование за кик негодя, иначе кикнут вас.



Эпичные примеры троллинга

YouTube

TEAM ROOMBA PRESENTS: More
Team Fortress 2 Griefing

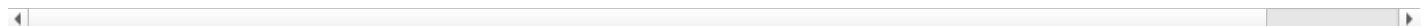
TEAM ROOMBA PRESENTS: Team
Fortress 2 Griefing

reverse engineering

[https://www.youtube.com/watch?
v=enW13G7Rbf8](https://www.youtube.com/watch?v=enW13G7Rbf8)

[https://www.youtube.com/watch?
v=8ooliRg1CCE](https://www.youtube.com/watch?v=8ooliRg1CCE)

Team fortress 2 griefing



Примечания

1. ↑ Рубится на корню одним пиром с сжатым воздухом
2. ↑ Это не баг, это консольная команда.
3. ↑ Лучше выполнять с Дэд Рингером, однако требует ловкости со стороны тролля так как после троллинга использование этих часиков сведет остаточный урон (пушка всетки в нас стреляет) к минимуму (яшень пень при прямых руках можно обойтись с обычными часиками и вообще не пораниться)
4. ↑ Включённый FF сводит быстрый спайчек почти к нулю
5. ↑ Даже сильнее — ганботы не помогают при убийстве об скота
6. ↑ Это сложно, надо максимально отвлекать его
7. ↑ Чаще всего эффект бонка заканчивается как раз под конец, пушка успевает сильно поранить скаута, а падение его добивает. На заметку: если при падении у самой земли использовать дополнительный прыжок (или отдачу Force-a-Nature), можно максимально уменьшить урон от падения или вообще избежать его.