

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа «Образовательный
центр «Южный город» пос. Придорожный муниципального района
Волжский Самарской области

Индивидуальный проект
«Язык геймеров и хакеров»

Выполнил:
Чумаченко Дмитрий
ученик 9 Е класса

Руководитель проекта:
Чумаченко Е.К.
учитель английского языка

Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	Error! Bookmark not defined.-3
ГЛАВА I. КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ	4-9
1.1. Определения сленга	4-5
1.2. Причины образования компьютерного сленга и его место в английском языке	5-9
ГЛАВА II КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ КАК СОЦИАЛЬНО - ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ОБУСЛОВЛЕННЫЕ ЛЕКСИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ	10-15
2.1. Классификация лексических единиц в игровом компьютерном сленге	10-12
2.2. Способы образования игрового компьютерного сленга	12-15
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	16
СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ	17-18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	19- 26

ВВЕДЕНИЕ

Язык и общество, культура и язык - связь между этими понятиями очевидна для каждого, кто интересуется вопросами языкознания. Еще более очевидной эта связь становится в последнее время в современном бурно развивающемся обществе. Одним из величайших изобретений XX в., по праву, считается компьютер. Естественно, что, как и любое изобретение, компьютер породил новый мощный пласт терминологии, которая развивается по общим семантическим законам и в тоже время обладает рядом специфических черт. Одной из таких черт является установка на юмор. Это связано с тем, что формирование терминологической системы несколько отстает от развития теории и практики этой науки, поэтому свободное лексическое пространство заполняется шутливыми и ироничными терминами. Кроме того, хакеры, работающие в области программирования, отличаются высоким интеллектом, что, как правило, сопровождается наличием чувства юмора. Таким образом, компьютерный жаргон - особый лингвокультурный феномен, который заслуживает пристального внимания и изучения.

Данная работа посвящена исследованию использования единиц компьютерного и игрового сленга и функциональной направленности каждого из ее классов в современном английском языке.

Актуальность работы заключается в отслеживании современных истоков формирования единиц компьютерного сленга и прослеживание изменений словарного состава в компьютерном сленге английского языка геймеров и хакеров за последние годы.

Научная новизна работы заключается в выявлении новых лексических единиц, которыми пользуются геймеры и хакеры в современном английском языке.

Цель заключается в создании словаря игрового компьютерного сленга, который поможет улучшить знания английского языка учащимся, а также сможет

послужить материалом для проведения уроков учителями. Достижение поставленной цели определило постановку следующих задач:

- определить содержание понятия " компьютерный сленг";
- определить функциональные направления сленга;
- раскрыть словообразовательный потенциал единиц игрового компьютерного сленга;

Предметом исследования является пути формирования и способы функционирования игрового компьютерного сленга в словарном составе английского языка. Объектом исследования является формирование и функционирование метаязыковой области, игрового компьютерного сленга, в словарном составе английского языка.

Практическая значимость данной работы заключается в последующем использовании накопленного материала в практических целях для ученика и учителя.

Теоретическая значимость работы заключается в более точном осмыслении лексики игрового компьютерного сленга, что дает теоретическую базу для дальнейшего, более глубокого, изучения данной отрасли языка.

ГЛАВА I КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

1.1 Определения понятия «сленг»

В настоящее время существует достаточно большое количество определений сленга, нередко противоречащих друг другу. Противоречия эти касаются, прежде всего, объема понятия «сленг»

Вот некоторые определения, которые дают авторы разных учебных пособий по лексикологии и лингвистике. Сленг - не вредное образование языка, которое вульгаризирует устный язык, а органическая и в некоторой мере необходимая часть этой системы. Сленг развивается, меняется очень быстро, он может, как легко образовываться, так и исчезать. Эти все изменения происходят для упрощения устной речи и ее понимания [3, с.24].

Сленг - очень живое и динамическое образование. Его используют в разных сферах общественной жизни. Об объеме самого концепта «сленг» говорят появившиеся позже его описательные определения вроде «нецензурная разговорная речь» или поэтические «дифирамбы» описания сленга как «монетного двора языка» (Д. Голсуорси); или «сленг - это язык, который закатывает рукава, плюет на ладони и приступает к работе», (К. Сэндберг), это «поэзия простого человека» и т.п. Понятно, что в научном смысле ценность таких определений невелика, хотя из них все же видно, что сленг считается языком простонародья и основой для производства национального словаря[4].

Хомяков В.А. в одной из своих книг указал, что впервые термин сленг со значением «язык низкого вульгарного типа» (language of low or vulgar type) был использован в 1756 году; с 1802 года этот термин понимают как «жаргон определенного класса или периода» (The cant or jargon of a certain class or period), а с 1818 года под сленгом стали понимать «язык высокого

разговорного типа, низшего за уровень стандартного просвещенного языка, с новых слов, или слов, которые употреблены в определенном смысле» [3].

И.Р. Гальперин предлагает понимать под сленгом - тот пласт лексики и фразеологии, который проявляется в сфере живого разговорного языка в качестве разговорных неологизмов, которые легко переходят в слой общепринятой разговорной литературной лексики [3, с.21].

Таким образом, существующие трактовки сленга можно обозначить следующим образом: сленг - слова и фразеологизмы, противопоставленные стандартному языку и генетически принадлежащие какой-либо изолированной социальной группе, но с точки зрения лингвиста, сленг — это стиль языка, который занимает место, антитетическое слишком формальному, официальному языку. Сленг находится в самом конце возможных средств языкового общения и включает разные формы речи, с помощью которых люди могут отождествлять себя с определенными социальными группировками, начиная с детей, молодых бизнесменов и хакеров и заканчивая разными молодежными движениями, группами и т.д. [17]. потребляющиеся повсеместно широким кругом людей.

1.2 Причины образования компьютерного сленга и его место в английском языке

Первой причиной столь быстрого появления новых слов в компьютерном сленге является, конечно же, стремительное развитие самих компьютерных технологий. «Если заглянуть в многочисленные журналы, освещающие новинки рынка компьютерных технологий, то можно заметить, что практически каждую неделю появляются более или менее значимые разработки. И в условиях такой технологической революции каждое новое явление в этой области должно получить свое словесное обозначение, свое название. А так как почти все они

(за редким исключением) появляются в Америке, то, естественно получают его на английском языке.

Многие из существующих профессиональных терминов достаточно громоздки и неудобны в ежедневном использовании. Возникает тенденция к сокращению, упрощению этих слов. Например, один из самых часто употребляемых терминов - 'motherboard', он имеет такое соответствие в русском языке как “материнская плата”. В сленге же этому слову соответствует “мамка” или “матрешка”.

Или другой пример: 'CD-ROM Drive' переводится на русский как “накопитель на лазерных дисках”, в сленге имеет эквиваленты “сидюк”, “сидюшник”. Следующее предложение содержит слова, иллюстрирующие тенденцию к сокращению: “Компы бывают двух видов - бимы и маки” (Персональные компьютеры бывают двух видов - IBM-совместимые и Macintosh)

Люди, работающие с вычислительной техникой достаточно молодые, преимущественно до сорока лет. В связи с этим опять же появляется желание разбавить эти термины юмором, добавить собственную эмоциональную окраску, элемент непринужденности. Например, “батоны” (кнопки, клавиши) или “дрова” (драйвера).

Вследствие всего этого, пользователи компьютеров заговорили на придуманном ими же самими языке.

Вся лексика того или иного языка делится на литературную и нелитературную. К литературной относятся:

книжные слова

стандартные разговорные слова

нейтральные слова

Все это лексика, употребляемая либо в литературе, либо в устной речи в официальной обстановке. Существует также нелитературная лексика, ее делят на:

профессионализмы

вульгаризмы

жаргонизмы

сленг

Эта часть лексики отличается своим разговорным и неофициальным характером. Профессионализмы - слова, используемые небольшими группами людей, объединенных определенной профессией.

Вульгаризмы - грубые слова, обычно не употребляемые образованными людьми в обществе, специальный лексикон, используемый людьми низшего социального статуса: заключенными, торговцами наркотиками, бездомными и т.п.

Жаргонизмы - слова, используемые определенными социальными или объединенными общими интересами группами, которые несут тайный, непонятный для всех смысл.

Сленг - слова, которые часто рассматриваются как нарушение норм стандартного языка. Это очень выразительные, ироничные слова, служащие для обозначения предметов, о которых говорят в повседневной жизни.

Необходимо отметить, что некоторые ученые жаргонизмы относят к сленгу, таким образом, не выделяя их как самостоятельную группу, и сленг определяют как особую лексику, используемую для общения группы людей с общими интересами.

Компьютерный сленг отличается от всех этих групп тем, так как представляет собой их синтез:

«Во-первых, эти слова служат для общения людей одной профессии - программистов, или просто людей, использующих компьютер для каких-то целей. При этом они используются в качестве синонимов к английским профессиональным терминам, отличаясь от них эмоциональной окраской.

Во-вторых, компьютерный сленг отличается “зацикленностью” на реалиях мира компьютеров. Рассматриваемые сленговые названия относятся только к этому миру, таким образом, отделяя его от всего остального, и зачастую непонятны людям несведущим. Например, ни каждому человеку станет понятно выражение «трехпальцевый салют», которое обозначает сброс компьютера нажатием клавиш Ctrl-Alt-Del. Благодаря знанию такого специального языка компьютерщики чувствуют себя членами некой замкнутой общности.

Таким образом, эти наблюдения не позволяют причислить компьютерный сленг ни к одной отдельно взятой группе нелитературных слов и заставляют рассматривать его как явление, которому присущи черты каждой из них.» Это и позволяет определить термин «компьютерный сленг», как слова, употребляемые только людьми, имеющими непосредственное отношение к компьютерам в повседневной жизни, заменяющие профессиональную лексику и отличающиеся разговорной, а иногда и грубо-фамильярной окраской. Кроме того, нельзя забывать, что большинство слов, относящихся к компьютерному сленгу, являются производными от профессиональных терминов, практически все из которых заимствованы из английского языка.

В последнее время произошло также повальное увлечение молодежи компьютерными играми. Это опять же послужило мощным источником

новых слов. Появились различные слова для тех или иных понятий, к ним относятся “боты”, “хэдшот”, “перс”, “димер”, “квакать” и т.п.

Вследствие всего этого, пользователи компьютеров заговорили на придуманном ими же самими языке.

ГЛАВА II КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ КАК СОЦИАЛЬНО - ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ОБУСЛОВЛЕННЫЕ ЛЕКСИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ

2.1. Классификация лексических единиц в игровом компьютерном сленге

Геймеры – это сообщество людей, объединенных общим увлечением. Они любят играть в компьютерные игры. Трудно сказать, сколько их насчитывается по всей земле

Существуют 4 класса основных терминов:

- наименования игровых специализаций персонажей,
- наименования различных типов существ в игре,
- наименование предметов и их видов,
- класс терминов, связанных с игровой техникой.

Лексика компьютерных игр имеет более узкую социальную базу, так как не играющие в компьютерные игры носители жаргона не владеют большей ее частью. Общеизвестны лишь жаргонные названия видов компьютерных игр: *Dungeon-and - Dragons-like*, где суффикс - *like* представляет собой пример использования нелитературных словообразовательных элементов - продуктивного способа образования компьютерных жаргонов. На пересечении множества слов третьей и четвертой тематических групп находятся различные жаргонные названия компьютера, который, как известно, включает в себя как аппаратное, так и программное обеспечение. Жаргонизмы данного ряда дают оценку (*confuser*) или предлагают более экспрессивный (*fuzzbal*), образный (*beige toaster*) вариант обозначения этого ключевого профессионального понятия. В частности, для этого привлекаются лексические ресурсы других языковых подсистем, когда у слова в дополнение к уже имеющимся развивается

ещё одно значение.[13]

Бафер- тот персонаж, что накладывает положительные заклинания, тем самым усиливая уже существующие качества.

Берс- изначально мужская профессия Камаэлей. Персонаж бежит с тяжёлым громоздким мечом.

Арба- женская профессия Камаэлей. Персонаж бежит с арбалетом, который может трансформироваться в лук.

СБ- женская профессия Камаэлей. Персонаж бежит с мечом, который трансформируется в рапиру.

БД- женская профессия тёмных эльфов. Персонаж бежит с парными мечами и может накладывать положительные эффекты(баффы) на себя и группу(пати).

Дагер- мужская профессия тёмных эльфов. Персонаж бежит с кинжалом, нападает со спины, и иногда очень бесит всех игроков.

Антарес, Баюм и Валакес- рейдовые боссы, сильные монстры.

Рейд босс- сильный монстр, которого одолеть можно только в группе, обладая при этом определёнными способностями, зависящими от уровня персонажа.

Агр- агрессивный монстр, который нападает первый, стоит только появиться в поле его зрения или просто потревожить.

Адены-деньги.

Бижа-бижутерия.

Шмот-одежда персонажа.

Дроп-полезные штуки, выпадающие при убийстве монстра.

Ресы-свитки для воскрешения убитого персонажа, его питомцев и других персонажей.

Дули-парные мечи, необходимые для персонажей некоторых профессий.

Гуль-посох, необходимый для определённых профессий.

Бафать- накладывать положительные заклинания.

Дебафать- накладывать отрицательные заклинания.

Ресать- воскрешать.

Хилить- лечить.

Кастить- колдовать, делать заклинания.

Слить- убить.

2.2. Способы образования игрового компьютерного сленга

Геймеры очень часто используют жаргон, возможно, они хотят скрыть от посторонних своё занятие. В языке геймеров слова образуются теми же способами, что и в литературном языке, но особенно они любят сокращать.

Сокращения:

Заблочить – заблокировать.

Зачаренный – зачарованный.

Сёга – сёгун, персонаж игры.

Сюрик – сюрикен.

Чарить – зачаровывать.

Шмот – одежда, облачение, экипировка, сокращенное от «шмотки».

Экипа – экипировка.

Кв – клановая война, соревнование, проводимое между кланами.

Основа – основная группа игроков; основной аккаунт участника игры.

Фикснуть – фиксировать.

Зачаровалка, зачаровашка – зачаровка – зачарка – зачар.

Аффиксация (использование суффиксов и приставок):

Бронька – броня.

Взломка – взламывание программы игры в собственных целях.

Жизька – жизнь.

Оружка, оруженция – оружие.

Затемнюха – затмение, площадка для боя с затемнением.

Игруха – игра.

Комбуха (англ. combo, сокр. от combination – «комбинация») – совокупность быстрых действий игрока для получения максимума очков.

Пуха – оружие, от слова «пушка».

Катка – сам процесс игры, первоисточник – игра Dota-2, производное от слова «раскатать».

Квшечка – клановая война, соревнование, проводимое между кланами.

Тренька – тренировка.

Тупиша – слабый игрок, тугодум.

Универбация (образование слова от словосочетания):

Антиметалка – противодействие метательному оружию.

Зачаровалка – предмет, изменяющий боеспособность противника и свойства оружия под действием чар.

Исцелялка – предмет, дающий возможность восстанавливать силы персонажа.

Крит – критический удар, при таких ударах наносится намного больше урона, чем обычно.

Металка, металовка – метательное оружие.

Снайпа, снайперка, снаипа – снайперская винтовка.

Метафоризация (использование слова на основе его переносного значения):

Вагон – слабый игрок, объединившийся с сильным для получения опыта.

Выносить – убивать, побеждать.

Дно – плохой игрок (рак), ведущий себя вызывающе.

Крыса – убийца, нападающий сзади или из укрытия.

Огонь тип – очень сильный игрок.

Опрокинуть – победить.

Рак – плохой игрок.

Слить – убить.

Снимать – убивать.

Чушка – крайне слабый игрок.

Народная этимология – искажение слова в поиске созвучия с русским:

Глюк, глючить (англ. эквив. glitch) – временное нарушение в работе игры.

Гренка (от англ. hand grenade) – граната.

Кряк (от англ. crack – «ломать») – программа для запуска нелегальных игр.

Рогалик (от англ. roguelike – «плутовской») – жанр компьютерных игр, связанный с преодолением уровней и лабиринтов.

Транслитерация (буквенное копирование) с английского языка:

Ваншот (от англ. one shot – «один выстрел») – убить кого-либо одним ударом или выстрелом.

Дефматч (от англ. deathmatch – «смертельный бой») – режим игры, при котором игровой задачей является простое убийство противников.

Кик, кикнуть (от англ. kick – «выкинуть») – выкинуть участника из игры.

Килл (англ. kill – «убить») – убийство.

Клан (англ. clan) – это группа людей, которые работают вместе или в качестве команды, чтобы конкурировать с другими кланами и участвовать в игровых событиях.

Скилл, скил, скиловый (от англ. skill – «навык, мастерство, умение») – мастерство игрока.

Скин (от англ. skin – «кожа») – внешний вид персонажа, облачение, экипировка.

Фразеологизмы (устойчивые выражения):

Упал руль – досталось руководство.

Дать минус – убить.

Вытащить катку – выиграть в сражении в одиночку.

Высокий крит – сильный критический удар.

Изи катка – легкая победа.

Снимать со снайпы – убивать из снайперского оружия.

Тащить раунд – играть в малом количестве или в одиночку.

Затащить игру – выиграть.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проделанная мною работа позволяют мне сделать следующие выводы:

1. Компьютерный сленг имеет огромное количество английских заимствований. И несмотря на то, что многие англицизмы адаптируются в русском языке с помощью средств русской грамматики, основы данных слов всё же английского происхождения.
2. Уровень владения компьютерным сленгом гораздо выше среди учащихся, чем среди учителей. Это объясняется в первую очередь тем, что приверженцами компьютерного сленга являются в основном молодые люди. Язык молодёжи всегда отличался непринуждённостью, дерзостью, стремлением изменить мир, вызовом всему, что существует в мире взрослых. Существование компьютерного сленга также даёт возможность подросткам не только почувствовать себя членами определённого общества, но и позволяет им понимать друг друга с полуслова.
3. Создание словаря игрового компьютерного сленга поможет улучшить знания английского языка учащимся, а также сможет послужить материалом для проведения уроков учителями.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. С.С. Дикарева, С.А. Дроздова «Лингвистика & Информатика»//
Электронная лаборатория филолога//Метаязык компьютерных технологий -
С.,2005 - 64 с.
2. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга - основного компонента
английского просторечия. - М., 2009. -20-50 с.
3. В.Н. Ярцева. БЭС Большой энциклопедический словарь. Языкознание. -
М.: Российская энциклопедия, 1988. - 687 с.
4. [Электронный ресурс] Режим доступа: [http://www.merriam-
webster.com/dictionary/](http://www.merriam-webster.com/dictionary/) - электронный словарь лингвистических терминов.
5. [Электронный ресурс] Режим доступа:
<http://www.peevish.co.uk/slang/index.htm> - электронный словарь англоязычного
сленга.
6. И.В. Забело Некоторые особенности тематической организации лексики
компьютерного жаргона//Библиотекаю-2001. - №6. - 100 с.
7. П.В. Лихолитов. Компьютерный жаргон: П.В. Лихолитов. Русская речь. -
М.,1997. - № 3. - 22 с.
8. Partridge E. Slang today and yesterday. London:Routledge and Kegan Paul, 10
- 75 p.
9. [Электронный ресурс] Режим доступа:

<http://onlineslangdictionary.com/thesaurus/words+meaning+computer+slang.html> - электронный словарь англоязычного сленга.

10. Антонова, С.Н. Функционально-игровой аспект становления компьютерного дискурса: автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата филологических наук. - Тюмень, 2004. 210 с.

11. Беликова, И.А. Особенности образования терминов-неологизмов в подъязыке компьютерной техники: автореферат диссертации на соискание ученой степени к.ф.н. - Омск, 2004- 147 с.

12. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://blog.hostbaby.com/2012/09/the-curious-vocabulary-of-computer-geeks/> - электронная статья на английском языке.

13. Бенвенист, Эмиль. Общая лингвистика: Пер. с фр. / Э. Бенвенист. - М.: РФ, 2002. - 448с

14. Галичкина, Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата филологических наук. - Волгоград, 2001. - 212 с.

15. Герд, А.С. Прикладная лингвистика. - Спб.: Изд-во СПбГУ, 2005. - 268 с.

16. Кармызова О.А. Компьютерная лексика (Структура и развитие): Диссертация на соискание учёной степени к. ф. н. - Воронеж, 2003. - 307 с.

17. Куликова, И.С., Салмина, Д.В. Введение в металингвистику. - СПб, 2002. - 352 с.

18. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=computer+slang&page=2> - электронный словарь англоязычного сленга.

19. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics2/erofeeva-02.htm> - Ерофеева Т.И. Понятие «социолект» в истории лингвистики XX века. Материалы конференции

«Изменяющийся языковой мир». - Пермь, 2001.

20. Michael McCarthy. English Vocabulary in Use/Michael Mc Carthy. - Cambridge University Press. - Cambridge, 2003. - 316 p.

21. Заботкина, В.И. Новая лексика современного английского языка/В.И. Заботкина. - М.: ВШ, 1999. - 126 с.

Приложение 1

Словарь

Игровой сленг, «лексика»

Абуз - abuse [ə'bjuz] - использование чего-либо периодически/постоянно.

Абуз, абузить - игровая ситуация, при которой игроки используют баги игры, или дисбаланс героев для собственной выгоды.

Абилка – ability [ə'bilɪti] способность, заклинание.

Альянс – alliance [ə'laɪəns] союз, объединение (например, государств, организаций, гильдий) на основе формальных либо неформальных договорных обязательств.

АП, апать, up - (от англ. Up) — повышать уровень или навык.

АОЕ - свойство умения, заклинания, предмета и т.д. воздействовать не на конкретную цель, а по определенной области, затрагивая всех (или определенное число) персонажей, находящихся в этой области.

Агрить - argue ['ɑ:gju:] совершить какое-либо действие, которое приведет к нападению моба на персонажа игрока.

Акк - account [ə'kaʊnt] игровая учетная запись, включающая в себя регистрационные данные игрока и данные о всех его персонажах.

Ассист – assist [ə'sist] любая помощь. Например: персонажу игрока с выполнением какого-либо действия.

АФК - (от англ. away from keyboard) - сокращение, с помощью которого вы даете понять другим игрокам, что на некоторое время отойдете от компьютера.

Ачивка- achieve [ə'tʃi:v] игровое достижение. **Бар** - полоса маны/здоровья и других показателей. (изменено)

Баг - глюк или ошибка в игре. Например, не прорисованы ноги у персонажа игрока, или можно пройти сквозь стену, или не работает какое-то заклинание и т.д. Т.е. абсолютно любая неисправность в игре.

Вагон (Балласт) - игрок, не умеющий играть своим персонажем, а потому бесполезный в рейде ввиду своей неопытности.

Бафф - тип заклинаний или умений персонажа игрока, увеличивающих его характеристики (или характеристики персонажей других игроков): защиту, урон, силу и т.д.

Билд - развитие персонажа (распределение характеристик и изучение умений), нацеленное на определенный стиль игры.

Блинк - способность персонажа мгновенно перемещаться на короткие расстояния.

Буст - игровая ситуация, при которой увеличиваются характеристики.

Бустер - бафф на повышение урона/скорости и т.п., зелья или иные игровые предметы.

Бурст - нанесение максимально возможного урона по противнику в короткий промежуток времени. **брб(brb)** - (от англ. be right back) - аналог АФК(АFK), только заранее непродолжительный (до 1-2 минут как правило).

Вайп - удаление персонажей из игры (например, на стадии ЗБТ игроки тестируют игру, создают персонажей, но после окончания ЗБТ происходит вайп), т.е. всех персонажей удаляют. - гибель группы игроков.

Ваншот - убийство персонажа игрока с помощью одного удара, выстрела или умения, или наоборот, когда кто-либо умирает от одного удара босса или обычного монстра.

Гайд - статья, описывающая одну из сторон игры.

Ги, Гильдия - объединение игроков для достижения общих целей, таких как: прокачка, прохождение подземелий, войны, общение и т.д. Гильдии имеют иерархическую структуру, отдельный чат, общий склад и другие особенности, зависящие от игры. ГМ,

Гринд - способ прокачки персонажа или получение денег и ресурсов, путем многократного убийства монстров(мобов).

Гриффер - игрок, который пытается навредить другим игрокам, или создать конфликтную ситуацию ради забавы. ГЦ,

Дамаг - количество очков здоровья, которое вы сможете отнять у противника, если нанесете ему удар, наложите заклинание или примените атакующее умение.

Данж, Инстанс - особая игровая зона с усиленными монстрами и боссами. Чаще всего, для похода в подземелья нужна группа игроков. Убивая монстров и боссов в подземельях, можно добыть хорошие ресурсы и редкие артефакты.

ДД - обобщенное название классов персонажей, специализирующихся на нанесении большого урона по цели.

ДеБафф - тип заклинаний или умений персонажа игрока, снижающих характеристики противника: защиту, урон, силу и т.д.

Деф - Защита. Одна из основных характеристик персонажа игрока. Чем больше защита у персонажа, тем меньше урона он получает в бою. Также термин может использоваться в качестве слова “защищать” (что-либо, кого-либо).

Донат - реальные деньги, вкладываемые игроками в игру. Эти деньги возмещаются какими-либо игровыми бонусами.

ДПС, DPS - (от англ. damage per second) - урон, наносимый в секунду. Чем больше наносится урона, тем выше показатель ДПС.

Дроп, Лут – любые предметы, ресурсы или деньги, достающиеся игроку после победы над НПС. – упасть (вылезть, выйти(куда-либо)), совершить действие, при котором, вы войдете/выйдете куда-либо.

Ивент (Евент, Эвент) - какое-либо нестандартное мероприятие в игре, проводимое администрацией или самими игроками.

Имба - недоработка игры, при которой один аспект игры существенно сильнее другого. Будь то класс игрока или босс/моб, что угодно.

Инвиз - способность персонажа игрока становиться невидимым (на время или до совершения какого-либо действия) для других игроков или НПС.

Кач - (сокращение от «качаться») - процесс получения опыта персонажем игрока, который дается за выполнение различных квестов и убийство НПС. Каждый раз, при получении определенного количества опыта повышается уровень персонажа. На каждый следующий уровень требуется большее количество опыта.

Каст - использование заклинаний/удара персонажем.

Квест - задание(приключение).

Крафт - процесс создания игровых предметов с помощью способностей персонажа, либо особых НПС.

Ласт - последний, конечный(кто-либо).

Левел (Level, lvl, лвл) - уровень игрока/монстра.

Лоулвл (Low-level) — это понятие означает низкий уровень (Персонаж, Локация, Босс, Интанс). lol, лол - от англ. “laughing out loud” — громко, вслух смеясь. Применяется не только в играх. ЛС (ЛМ, РМ) - (сокращение от «личное сообщение») - отправка сообщения конкретному игроку, которое не сможет увидеть никто кроме него.

Массхил - лечение игроков по области.

Маунт - ездовые животные, на которых может передвигаться персонаж игрока.

Моб - любой не статичный объект в компьютерной игре. Частными случаями мобов являются игровые персонажи, неигровые персонажи (NPC), монстры (агрессивные мобы), т.е. враждебно настроенный NPC.

Нерф - ослабление персонажа, НПС или какого-либо умения. НПС(NPC, НПЦ, НИП, Непись) - игровые персонажи, не управляемые игроком, например торговцы.

Откат (КД, Кулдаун) - время, которое должно пройти перед повторным использованием какого-либо заклинания или умения персонажа игрока.

Пати - несколько игроков, которые объединились для совместного достижения поставленной цели.

ПвЕ (PvE) - (от англ. player vs environment – «игрок против окружающего мира») - стиль игры, при котором основной целью является выполнение квестов, убийство НПС, прохождение подземелий и т.д.

ПвП (PvP) - (от англ. player vs player – «игрок против игрока») - бой между персонажами игроков или массового

ПвП. ПЛ - (сокращение от «пати лидер») - лидер (хост) группы.

Перк - какая-либо способность (активная или пассивная) персонажа, выбираемая игроком или получаемая персонажем при выполнении каких-либо особых условий.

ПК - игрок, целенаправленно убивающий персонажей других игроков. Как правило, целью ПК становятся персонажи, чьи уровни намного ниже чем их собственный.

Профа - (сокращение от «профессия») - класс персонажа в игре, например Лучник, или Разбойник. - (сокращение от «профессия») - профессия персонажа в игре, например: алхимик, кузнец.

Рак - очень плохой/неумелый/ленивый игрок, допускающий много ошибок.

Раш - быстрое массовое нападение на врага.

Рандом - случайный фактор, на который нет возможности повлиять.

Реген - (сокращение от «регенерация») - скорость восстановления здоровья (маны, энергии и т.д.) персонажа игрока. Как правило, за основу берется количество единиц, восстанавливаемых за 1 секунду.

Резист - одна из характеристик персонажа игрока, уменьшающая урон от заклинаний. - характеристика персонажа, уменьшающая урон. В зависимости какой резист (физ. или маг. (крит.)), чем выше резист, тем меньше урона вы получаете. Другими словами, это любая защита игрока.

Рейд - большое количество игроков (слияние нескольких групп, до 20 игроков), которые объединились для совместного достижения поставленной цели.

Рес - воскрешение убитого персонажа игрока.

Респ - время, через которое в игре снова появляется какой-либо предмет после того как его заберут/используют, или НПС после того как его убьют. - определенное место, в котором появляется какой-либо предмет, или НПС. А также сами игроки, после своей смерти.

Реп - (сокращение от «репутация») - одна из характеристик персонажа игрока, отражающая отношение какой-либо игровой фракции к персонажу. - (сокращение от «репутация») - репутация персонажа игрока в игровом мире.

Ресы - всевозможные игровые предметы, которые можно использовать для крафта.

Сапорт - группа персонажей, умения и заклинания которых предназначены для помощи другим персонажам (союзникам). К этой группе относятся персонажи с умениями лечить, повышать характеристики персонажей или их защиту.

Сет - комплект предметов экипировки персонажа. Как правило, в сет может входить от двух до шести предметов обмундирования, при одновременном экипировании которых персонаж получает какой-либо дополнительный бонус.

Скилл - активное (применяется по желанию игрока) или пассивное (действует постоянно) умение или способность персонажа игрока.

Слип - негативный эффект, полностью устраняющий контроль игрока над персонажем помимо специальных предметов и умений, нейтрализующих сон и прекращающийся при получении жертвой какого-либо урона.

Спелл - магические действия, которые может выполнять персонаж (лечение, нанесение урона, защита и т.д.).

Стан, якорь - оглушение, которое запрещает вашему аватару совершать любые действия на некоторое время.

Скип - пропустить что-либо (ролик, бой).

Стат - основные параметры персонажа игрока.

Танк - обобщенное название классов персонажей, обладающих большим количеством хп(НР), высоким показателем защиты и слабой атакой, способных принять на себя большой урон. Кроме того, у танка должны быть умения, с помощью которых он сможет “держат монстров на себе(агрить)”.

ТП - (сокращение от «телепорт») - строение или НПС, с помощью которого можно перенестись в какую-либо другую игровую зону. - (сокращение от «телепорт») - процесс перемещения персонажа игрока из одной игровой зоны в другую.

Топ - (топовость, топовый) - лучший, или один из лучших (в чем-либо). Применяется также к вещам (“топовая пушка” - оружие, которое является лучшим, или одним из лучших, из имеющихся на данный момент в игре). - топ - список лучших игроков (лучших в разных аспектах и направлениях игры).
Топор,

Фраг - очко, получаемое игроком за убийство противника в игре. - персонаж, убитый другим игроком, или сам факт убийства противника в игре.

Фул - например: “фул пати/рейд”, значит пати/рейд уже полные, т.е мест нет. Это полный состав чего-либо.

Флуд - несколько бессмысленных (не несущих никакой полезной информации) сообщений в чат или форум подряд.

Фарм - долгое и занудное убийство НПС с определенной целью (получение опыта, добыча ресурсов и др.).

Хил, Хилер - обобщенное название классов персонажей, специализирующихся на лечении союзников. **Хитбокс** (от англ. “зона поражения”) - обычно прямоугольный участок спрайта персонажа, попадание в который игра засчитывает как успешное столкновение персонажа с объектом - оружием, врагом, или элементом обстановки уровня.

Перс – персонаж игрового мира, находящийся под управлением игрока и имеющий ряд уникальных характеристик.

Эвейд - дословно, “уклонение, уклоняться”. Используя скиллы, предназначенные для отступления, вроде прыжков/телепортов, уходить из-под атаки босса или игрока.

Эквип - экипировка персонажа (сапоги, наручи, броня и т.д).

Экспа - числовое выражение опыта персонажа в игре. Персонаж получает опыт за убийство НПС и выполнение заданий. При накоплении определенного количества опыта, персонаж получает новый уровень.

Юзать - использовать персонажем какой-либо игровой предмет.