

Геймерский сленг — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше **косплееров-лесбиянок**.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.

Тут у нас расположился небольшой англо-русский словарик, ибо большинство геймерских терминов в силу обстоятельств и уровня интеллекта игроков есть ни что иное как **транслит** с английского.

Если вы играете в **MMORPG** или просто хотите расширить свой кругозор, также рекомендуем ознакомиться со статьями **Жаргон MMORPG** и **Жаргон MUDаков**, которые по **некоторым причинам** написаны куда подробнее и пространнее.

А

Abuse

англ. *злоупотребление*, на которое обычно можно пожаловаться админам. Также см. **Exploit**.

Aimbot

Aimbot

читорская утилитка, предоставляющая автонаведение в сетевых шутерах (где оно по понятным причинам запрещено). Самые наглые аймботы производят наводку на голову врага, позволяя давить исключительно **хэдшотами**, другие, поумнее, дают некоторую вариабельность и даже симулируют неравномерность движения человека, ибо всякие мерзенькие **PunkBuster**'ы и подобные противочитерские системы уже давно отлавливают таких ботоводов.

В

ВВ

англ. *bye-bye* — *пока-пока*. Прощание. Также есть те, кто вместо ББ(бб) пишет бб(цифры), что является не совсем удобным и понятным в некоторых играх и при общении.
Пример из **чятика**:

1 - Лан, я спать
2 - Пока
3 - бб

ВG

англ. *bad game* — *плохая игра*. антоним **GG**

Blindshot

англ. *слепой выстрел*. Дается за уничтожение противника выстрелом, произведенным наобум. Пошло из **WoT**, где значило подбить танк, выпавший из наблюдения, исключительно по прикидке его месторасположения. Является детектором везунчика и Ъ-папика в одном флаконе.

Bonus

англ. *награда, приз*. Какая-нибудь плюшка, как в виде предмета, так и в виде дополнительных очков. Дается за умелую игру или за убийство противника.

Buff

англ. *прилагательное, означающее "быть в хорошей физической форме"*. Временное улучшение каких-нибудь характеристик персонажа. См. также **Power-up**.

С

Candyland

надм. *карамельная страна*. Название одной настольной игры для детей. Слово стало нарицательным для слишком простых (читай недостаточно хардкорных) игр, в которые могут играть даже маленькие дети и их нежные чувства никак не пострадают от малейших неудач в игре. То есть теоретически это ругательство, НО, что характерно, ругательство у хардкорщиков (читай: задротов). Ведь **вы** не собираетесь рвать волосы на волосатой груди и сесть раньше времени из-за какой-то там игрушки, пусть даже она и будет уберхардкорной мегаскиллловой жостью, дающей после прохождения овер **9000 понт-поинтов**? Или собираетесь?

Cast

Непосредственно само *наложение, заклинание* (в смысле глагола (прим. заклинание чего(кого)-либо, какого-то объекта)) («to cast a spell» — «*накладывать* заклинание»). Соответственно — «обкаст», «кастуй», «накастовать» и тому подобное. Орать "заклинай" как-то не прижилось, так что используется пенд. вариант.

CRPG

Computer **Role-Playing Game**. Компьютерная игра, где *можно* отыграть (а можно и не) какую-либо роль, обычно при этом проходя квесты и убивая врагов. Примеры: [Fallout](#), [Baldur's Gate](#), [Arcanum](#).

Cheat

Дословно — «жульничать». Про фанатов метода есть [отдельная статья](#).

Combo

Непрерывная связка удачных попаданий. Пошло из файтингов при наречении цепочек пиздюлей (см. [Hit](#)). В настоящее время используется чуть ли не везде, где есть намёк на связку. В некоторых игрушках предусмотрены [спецприёмы для прерывания комбо](#) вконец охуевшего оппонента.

D

DD

Double Damage англ. *двойной урон*.

Damage Dealer персонаж наносящий урон.

Damage

англ. *урон, повреждения*.

Defence

англ. *защита, оборона*.

Donate

См. [отдельную статью](#).

E

Exp, experience

Опыт собственной персоной, такой параметр игрового персонажа. Чем больше, тем лучше. Экспа прямой путь к следующему повышению уровня персонажа, а также путь к бесконечному задротству в немалоизвестных MMORPG и прочих играх с NeverEnd содержанием.

Exploit

[надм.](#) *эксплуатировать*. Полезный [баг](#), пригодный для извлечения пользы игроками. Использование эксплойтов в зависимости от их специфики может варьироваться от наказуемого жульничества до [общепринятой практики](#).

F

FPS

1. First-Person Shooter — шутер от первого лица. Например, Doom, Quake. Подробнее смотри [отдельную статью](#). Также к некоторым шутерам ([Крутой Сэм](#), например) можно применить расшифровку [Frag-Per-Second](#).
2. Frames Per Second — количество кадров в секунду на мониторе, выдаваемых видеокарткой. Критический параметр для игр, где необходима быстрая реакция игрока на события. Как всем известно из кинематографической теории, минимальный параметр составляет 24 кадра в секунду. При падении этого параметра ниже данного значения мы начинаем наблюдать слайд-шоу. Для FPS в значении first person shooter это значение геймеры держат на уровне не меньше 50. Впрочем, олдскульные геймеры проходили экшены и при частоте кадров порядка 5-15 FPS, ибо железо было ещё не то, что нонеча, а поиграть в различные [квейки](#) и прочие [анриалы](#) хотелось. Является объектом [фаллометрии](#) среди обладателей крутых «тачек».
3. First Person Strategy — стратегия с видом от первого лица. Достаточно экзотический [поджанр RTS](#), в большинстве игр представлен лишь возможностью просто порулить отдельным юнитом.

Frag

Труп, уже убитый или ещё живой (но ненадолго) противник, а также очко, начисленное за убийство противника. В компьютерных играх этот термин впервые использовала компания id Software в игре [Doom](#).

Произошёл от англоязычного глагола «to frag», означающего «поражать осколками». Во время [военных действий](#) нередко случается, что солдаты попадают [под огонь своих](#) — особенно под огонь артиллерии. В [военных сводках](#) для обозначения погибших под огнём своих же войск использовали термин «fragged» — «попавшие под осколки».

Во времена [войны во Вьетнаме](#) на сленге американских военных «to frag» обозначало весьма замечательное явление, когда солдаты подрывали гранатой особо ретивых офицеров или сержантов. Способ хорош тем, что разорвавшуюся гранату невозможно идентифицировать, а все произошедшее

легко списать на несчастный случай, так как никакая баллистическая экспертиза не поможет. Так вот, согласно сюжету игры Doom, главный герой — бывший морской пехотинец (по некоторым предположениям — даже инвалид войны, вынужденный передвигаться при помощи инвалидной коляски, поскольку прыгать в Doom нельзя, но небольшие провалы можно перескакивать с разгона), сражающийся с толпой монстров. В сетевом же режиме противниками являются такие же пехотинцы (кроме некоторых патчей, меняющих облик «героя» [на монстра](#), но это детали) — видимо, поэтому очки, начисляемые за убийство противников было решено назвать фрагами. «Был враг — стал фраг».

FB, First Blood

англ. *первая кровь*. Награда за взятие первого фрага в раунде. Алсо, под **FB**, могут иметь в виду и [flashbang](#), светошумовую гранату, также [олдфлаг](#) и могут подразумевать винрарную игру [Flashback](#)

G

GF

Good fight — хорошая схватка. Аналог GG.

GG

Good Game (Хорошая игра). Похвала за приятное партнёрство своим [хомячкам](#) если пишется в командный чат. Если же так пишет проигравший, значит ему таки тоже понравилась [процедура](#), что он и [признаёт](#). В случае если так пишет победитель обращаясь к проигравшему эту в общем-то нейтральную фразу можно считать если не оскорблением, то несколько невежливой. Хотя, возможно, отпавнивший вас [няшка](#) просто хочет немного ободрить вас (например в [StarCraft](#) другого значения и не имеет). В некоторых играх ([LoL](#)) пишется в общий чат в конце игры просто как проявление хорошего тона (без особой взаимосвязи с тем, насколько хорошо была игра). Нередко используется вместе с сокращением «WP» (well played — хорошо сыграно) — GG WP. Также в последнее время утрачивает изначальное значение и становится просто фразой, сообщающей о конце игры или о неизбежности скорого конца игры в чью-то пользу (например, слова «ну это GG», означающие, что исход уже известен).

GJ

Good job — хорошая работа. GJ пишется при удачной кооперации, но только в командном чате.

GL

1. **Good luck** (пожелание удачи). Пожелание удачи в начале игры можно понимать по-разному. Это зависит от ряда факторов. Если пожелание относится профи к нубу/ламеру, значит это скорее всего издёвка, которую следует понимать так: «Удачи тебе, засранец ты малолетний. Попробуй сразиться с папочкой!». Если же два равносильных геймера желают друг другу «GL», то это скорее простой элемент вежливости. Часто используется в сочетании «GL HF» — «Good luck, have fun». Малолетние ламеры, в силу вселенского ЧСВ обычно используют сей термин, чтобы банально выебнуться перед заведомо более сильным соперником или себе подобными, но...
2. **Grenade launcher** — гранатомет.

GLA

Good luck to all — желаю удачи всем. То же самое, что и предыдущее.

Go

(англ. *пошли!*, *вперед!*) Чаще всего используется в Counter-Strike и прочих командных шутерах.

Gosu

(*кор.* — *мастерство, превосходство в [навыке]*) Является прямым антиподом [нуба](#), мегазадрот. Ё-госу почти всегда являются профессиональными киберспортсменами, зарабатывающими деньги на соревнованиях по компьютерным играм. Слово происходит из комьюнити [StarCraft](#)'а, а точнее из корейского языка, и обозначает мастера [боевых искусств](#) или го. Те же кому на языки наплевать зачастую расшифровывают его как *God of StarCraft Units* (англ. *б-г старкрафтовских юнитов*), ну, или *God of StarCraft Universe* (англ. *б-г вселенной старкрафта*).

GR

Good race — хорошая гонка. Аналог GG в гонках.

Н

Handicap

англ. *гандикап, препятствие*. Ручное понижение/повышение параметров одного из игроков с целью дать другому фору. Выполняется с обоюдного согласия. Также см. [Imba](#)

Headshot

Попадание в голову чем-либо, обычно из огнестрельного оружия и насмерть. Особо популярно в [Counter-Strike](#) и других командных сетевых шутерах. И если обычный хэдшот считается просто

признаком хорошего игрока, то хэдшот рукопашным оружием, гранатой по лбу или чем-то другим **не предназначенным для этого** ещё и **позор** для несчастного **фрага**. В играх не про людей, а про технику, хэдшот менее распространен, но имеет место быть, например, в **WoT** хэдшот - подрыв боеукладки. Что символизирует, потому что в 95% случаев надо попасть в **банку** башню танка. Олсо см. **Unreal**.

Heal

англ. *Лечение*, восполнение health-point'ов. Также хилами (или хилерами) зовут медиков, которые этим самым лечением занимаются. Образует такие жизненно важные производные как «хилать(ся)», «отхилать», «недохил» и «оверхил».

HF

Have fun — «развлекайся». Приветственное пожелание в начале игры. Употребляется вместе с Good Luck в форме «gl hf».

Hit

англ. *ударять, попадать*. Собственно, получение (или выдача) пиздюля. Иногда, особенно в множественном числе, сокращение от «hit point».

Health Points, Hit point, HP

надм. единицы жизни. При достижении нулевого значения юнит/игрок/персонаж (нужное подчеркнуть) «умирает», «уничтожается», «становится фрагом», или с ним происходит что-то столь же неприятное, но неумолимое.

I

Imba

(от англ. *imbalance - дисбаланс, диспропорция*) то, что нарушает относительное равенство шансов на победу или эффективность использования игровых приемов. Имбой может быть игрок/скилл/шмотка/моб/босс и все что угодно.

1. **особенность** соревновательной игры — выбор определенной стратегии (расы, персонажа) даёт заведомо больше шансов на победу. Как правило приводит к вырождению геймплея при игре на высоком уровне и потере интереса к игре, особенно сетевой. Соответственно является проколом разработчиков.
2. Сильный игрок, хорошо знающий нюансы игры или владеющий иным преимуществом при равных условиях в начале игры.
3. Со временем термин, потеряв изначальный смысл, стал изредка употребляться для указания на сложность прохождения какого-либо эпизода игры (имбовый босс и в подобном духе).

Instagib

англ. *Instant giblets - мгновенные потроха*. Режим в **Quake** и **Unreal Tournament**, когда игрока разрывает в клочья уже от одного выстрела. Оружия, здоровья и других вкусностей на карте не валяется. Обычно доступна только снайперская винтовка или аналог с бесконечным боезапасом. Может также выдаваться и оружие ближнего боя.

J

jj

Join Join - приглашение заходить в созданную руму, например, "jj ili zassal?"

JRPG

Japanese role-playing game — **японская** ролевая игра. От **CRPG** отличается обилием диалогов, главных персонажей и сильным «**социальным элементом**», тем не менее свободы действий™ почти нет. Фактически кино/сериал с возможностью немного порулить персонажами. Пример: Final Fantasy.

Jump

англ. *прыжок*. Элемент многих **trix'ов**. Бывают **splash-jump'ы** — когда тебя подбрасывает взрывной волной (в кваке особенно популярен **Rocket jump**); дабл-джампы — то есть двойные; wall-jump'ы — отскоки от стен.

L

L2p

англ. *learn to play* — учиcь играть. Чаще всего используется с обращением «**нуб**»

Lag

англ. *отставание, задержка*. Задержка между действием игрока и реакцией на это со стороны игры. Обусловлена географическим удалением от сервера, сетевой инфраструктурой («качеством интернета»), погодой на Марсе и кучей других причин. Во всех неудачах сетевых геймеров всегда виноваты лаги. В последнее время многими долбаебами под лагом подразумеваются так же и

"тормоза игры".

Leave

англ. *покинуть, покидать*. Выход из игры до завершения матча. В играх, особенно командных, где отсутствует возможность присоединиться к уже идущему матчу считается нубством и свинством, хотя часто так поступают и обычные игроки, когда исход боя уже ясен. Смотри также [Rage quit](#).

Level up

англ. *повышение уровня*. То, что происходит когда скапливается достаточно [экспы](#).

M

Mana, MP (Mana Points)

англ. *очки маны*. Единицы определяющие количество магической энергии, расходуемой на различные заклинания.

Map

англ. *Карта* — игровая область, как правило ограниченная, вне зависимости от жанра. Даже пустое космическое пространство с горсткой астероидов ([Homeworld](#)), считается картой. Короче, игровой полигон.

Maphack, MH

- мапхак, патч к игре, позволяющий видеть игровую область целиком, в т.ч. "неисследованные" фрагменты карты, а также месторасположение противников. Естественно, вряд ли может относиться к fair play. Правда, чаще существует только в воспаленном воображении только что выебанного соперника-нуба, изрыгающего тонны слез и говен (в недоумении, как так его увидели, он же так хорошо спрятался за вон тем кустом, идеально просматриваемым с горки, или ушел в инвиз - нубы часто забывают, что у других персонажей встречаются абилки, которым посрать на эти инвизы). Иногда мапхаком называют вполне легитимные, предусмотренные разработчиками способы получить подобные возможности, например, с помощью артефакта/заклинания/руны и т.д.

Minimap

Миникарта — в стратегиях — миниатюрная версия карты, вид сверху, где видно насколько разведана местность, где находятся свои юниты, куда ломятся чужие и т. п. Часто присутствуют в РПГ, гораздо реже в шутерах (но в них миникарту иногда можно вызвать отдельно).

ММО*G

Massively multiplayer online [название жанра] game — массовая многопользовательская [название жанра] игра. Отличается от мультиплеера сингловых игр наличием серверов, предоставляющих доступ к большому и единому для множества игроков игровому миру постоянно, а не только, когда создавший игру находится онлайн. То есть тем же, чем Лас-Вегас со всеми своими [блекджеком и шлюхами](#) отличается от суботней посылки корешей за [картишками](#) и [пивасиком](#) — Масштабом™. [MMORPG](#), например. Примеры: [Ультима Онлайн](#), [Eve](#), [WoW](#), [Травиан](#), [Счастливого фермер](#), [Апеха](#)... тысячи их. Также см. [жаргон MMORPG](#).

Munchkin

Сверхпрактичный [задрот](#). У нас даже есть [отдельная статья про них](#).

N

Noob

См. [отдельную статью](#).

NPC

Non playable character. Также можно столкнуться с терминами «энписишник», «непись», «Н.И.П.», «НПЦ», тысячи их — неиграбельный персонаж, управляемый программой. Чаще всего используется в (ММО)RPG. В отличии от простых мобов в [экспу](#) перерабатывается редко и порой неубиваем в принципе. Раздаёт квесты, покупает/продаёт/~~еёет хуй~~ за деньги, учит профессиям, делится инфой и т. п. Эдакий внутриигровой автомат по продаже минеральной воды и утилизации ненужного хлама (а [иногда](#) и целая википедия в придачу). Либо просто заполняет собой пространство очередной комнаты, не неся при этом никаких значительных функций кроме чисто декоративной.

Nightmare

англ. *ночной кошмар*. Нихтмар, найтмэр - суперкрутой и гиперсложный режим игры для тех мегазадротов, кто прошёл всю игру на «казуальных» режимах целиком - а то и не один раз - и потому возжелали [новых острых ощущений](#). Понятие стало нарицательным после выхода [отца всех шутанов](#); в играх, имеющих подобный режим, может называться по-другому (естественно, и сам режим может отличаться в деталях), но суть от этого не меняется, так как основы были заложены именно в прародителе. Основное отличие от просто «самого сложного режима» не в том, что мобов становится всего лишь [over 9000](#), и даже не в их увеличенной силе и скорости, а в бесконечном [респауне](#) уже убитых супостатов. Почему, собс-но, и является самым настоящим «кошмаром наяву», когда

многочисленные орды бешеных и возрождающихся врагов всё время лезут на игрока, а даже удвоенные патроны рано или поздно, но заканчиваются, и **тогда...** Данный режим самым тесным образом переплетается со **спидраном** – а **кое-кто** подозревает, что этот метод прохождения игры и появился впервые именно из-за Doom'ца, так как единственный способ прохождения сей замечательной игры в хардкор-режиме заключается в быстром беге до кнопки выхода на следующий левел и отстреле мешающих или стоящих на пути монстров. Естественно, ни о каком задротстве либо «ачивках», кроме «самого быстрого прохода уровня» и «без единого выстрела», здесь и речи не идёт – ибо бесполезно. Однако, даже на основе этого довольно однообразного режима сформировалось немало групп и сообществ, где различные задроты упражнялись в **скорости и меткости**, а также хвастались своими **демками**. Также, режим поощрял нестандартные методы прохождения уровней с помощью **splash-** или **rocket-jump'ов** для более быстрого достижения конца уровня или прохода части карты одним махом, что косвенно способствовало их распространению в остальные игры, поддерживающие подобные трюки. И ещё к слову о «нестандартных методах прохождения» – если нуб, желая приобщиться к «папкиному» режиму, после первых 200 попыток пройти 1-ый уровень решал сфилонить и набрать свои любимые **чит-коды**, то... его ждал облом – ни один чит в данном режиме НЕ РАБОТАЕТ (иногда, впрочем, разрешается поменять музыку или выбрать уровень), какбе намекая на **истинный уровень любителя схалювить**. Кому-то этот режим не нравится именно из-за этого, кому-то из-за небольшого разнообразия игрового процесса (особенно тем, кто любит, попивая пивко, медленно и не спеша «выносить» всю карту, находить все секреты и получать ачивменты), а кому-то из-за нежелания тратить своё время на постоянные увёртывания и перебежки, делать бесконечные сохранения и перезагрузки, а в итоге получать за все перенесённые мучения и страдания лишь нихуя или **надпишчь «Вы победили»**.

В игровой среде непосредственно само слово широкого распространения не получило, но сам режим регулярно вспоминается, к примеру, при рассмотрении обзорщиком игры в контексте оценки «самого сложного режима» и его соответствии **сабжу**. Либо в любых других играх, даже не пересекающихся жанрами с **FPS**, когда игрок попадает в «котёл» и/или постоянно выполняет нудный **гринд** в виде убийства бесконечно возрождающихся набигающих мобов («Это прям Дум какой-то начался!»).

О

Oneshot

англ. *один выстрел*. Дается за уничтожение противника одним выстрелом. Чаще всего посредством Headshot'a (хедшота)

OP

англ. *overpowered* — *слишком сильный*. То же самое что и **имба**.

Owned

англ. *поимели*. См. **Pwned**.

Р

Permadeath

от англ. *Permanent death* — *необратимая смерть*. Суровая, хардкорная фишка, которая эмулирует поведение реальной смерти, — после достижения нуля хитов персонажем все его сейвки программно удаляются. Также смотри **save scumming**.

Power-up

англ. *усиление*. Различные бонусы, усилители, ускорители и тому подобное.

Push

англ. *толкать, пихать*.

1. В RTS — более медленный, но и более мощный вариант **раша**.
2. В шутерах — возможность подтолкнуть игрока из своей команды, стреляя по нему. Помогает ускорить попадание *человека с флагом* на свою базу. Как вариант, если кто-то тебя конкретно достал, то можно запустить его в открытый космос или в лаву, от этого запущенный потеряет один фраз.

Pwned

Искажённое «**Owned**». Предположительно происходит от англ. *rawn* — *нешка*. То есть опустить кого-то до уровня подданого или раба. Про этот эпичный пример **leet-speak'a** у нас **отдельная статья**. Алсо, возможна обычная опечатка, т. к. в английской раскладке буквы "O" и "P" стоят непростоительно близко.

R

Rage quit

Выход из игры в неудержимом приступе **бешенства** или **досады**. Учащается при проигрышах. Чаще всего "RQ" употребляется, как ни странно, самим обладателем этого самого rage - из-за того, что осознавший бесполезность дальнейшего сопротивления противник спокойно покидает игру.

Respawn

Производное от [spawn](#), обозначает возрождение объекта после его убийства. Respawn Point, оно же "точка респа" — место на карте где происходит означенное возрождение. Обычно — база игрока. "Отправиться на респ" — умереть.

Rocket jump

Прыжок с одновременной стрельбой из ракетницы (или иного фугасного оружия) себе под ноги, используется для усиления прыжка.

[The Rocket Jump](#)

Teh invention of Rocket jump™

RTS

Real-time strategy — стратегия в реальном времени. Подробнее смотри [отдельную статью](#).

Run

англ. *бежать*. Техника прохождения ряда игр, когда игрок(и) бегут на заранее известный уровень, богатый [экспириенсным](#) мясом (скажем, боссовый), подчищает его, затем выходят/перезаходят в игру (уровень заново заполняется монстрами), повторяют процедуру, затем снова выходят/перезаходят... и т. д. Таким образом, достигается прокачка и выцганиваются редковыпадающие артефакты. Широко практикуется в современных «экшен-RPG» типа Diablo 2. Ряд игроков считает это [читерством](#). Алсо, на похожем механизме построена прокачка большинства MMORPG (см. [Гринд](#) и [Фарминг](#)).

Rush

Молниеносная атака в начале матча. Смотри также [Zerg rush](#).

S

Sandbox

англ. *песочница*. Понятие песочницы в идеале — весь игровой мир или его отдельная локация, где игрок может творить (и, по началу, когда игра ещё не изучена и может преподнести сюрпризы) делать в ней что душе угодно, не связанный по рукам (опционально) сюжетными скриптами, и имеющий собственно, средства для творчества. Плюс в качестве бонуса иногда творчество и есть цель игры. Не факт правда, что конечная. И, разумеется, либо открытый мир, либо *Свобода Действий*™ ©

Save scumming

Термин из сообщества [рогаликов](#), изначально способ избежать [пермасмерти](#) методом занывкивания профиля персонажа или нужных сохранёнок подальше от жестокой игры. Формально считается [читерством](#), но делал подобное каждый (особенно на нубских стадиях, чтобы быстрее вкурить в игру и начать честно хардкорить). Изначально происходит из квестов, ибо расшифровывается как *Script Creation Utility for Maniac Mansion* — основной движок для практически всех квестов LucasArts, от собственно Maniac Mansion до Monkey Island и The Dig, и который едва ли не первым позволял сохранять и загружаться в произвольном месте игры. В более широком смысле — практика «сохранения перед важным моментом», чтобы потом в случае [отказа](#) загрузиться и попробовать опять, и опять, и опять, и опять. В большинстве современных игр не считается чем-то необычным, но является явным признаком ущербности игровой механики, когда случайные или полуслучайные события возможно перебирать до получения желаемого игроком результата. Например, Космические Рейнджеры, при всей их винрарности, состоят из этого трефного процесса чуть более, чем полностью. В некоторых играх, вроде новых [XCOM](#), фиксится заранее прописанными true/false, из-за чего сколько ни загружай сохранку, результат будет тот же.

Smurf Account

Аккаунт, созданный для того, чтобы обойти систему автоматического выбора соперника. Во многих играх с автоподбором соперников существуют механизмы оценки способностей игроков, которая присваивается аккаунту, и при подборе соперника будет производиться поиск соперников с похожими способностями. У нового аккаунта эта оценка равна нулю, из-за чего владельца такого аккаунта будет бросать сначала к полным новичкам. В бесплатных играх с такой системой довольно обычная ситуация, когда высокоуровневые игроки создают смурф-аккаунты чтобы поногепать нубов, что, безусловно, вызывает неудержимую ярость у последних. Игроков, пользующихся таким трюком, соответственно, называют смурфами.

Spawn

англ. *рождаться*. Процесс когда в игру вводится [вновь] какой-то объект. Коренное слово для таких терминов как «[respawn](#)» и «заспавниться».

Speedrun

англ. *быстрый бег*. Скоростное и оптимальное или тематическое прохождение (часто и не предназначенных для этого игр).

Splash

англ. *брызгать*. «[Splash damage](#)»

1. Обычно обозначает побочный, помимо точки применения, не прямой урон в радиусе. Например, взрывной волной или цепной молнией.
2. Всплывающее сообщение в главном меню игры, например, Minecraft

Т

TBS

Turn-based strategy — **пошаговая стратегия**. В данном виде стратегий действия совершаются игроками по очереди. Для TBS характерен упор не на микроконтроль и тактику, а на более долгосрочную стратегию, экономику и прочее (см. также [en.w:4X](#)). Примерами пошаговых стратегий являются [Civilization](#), [Master of Orion](#), [Heroes of Might & Magic](#).

Telefrag

Метод получения **фрага** через телепортацию на место жертвы, которую от этого разрывает в клочья. Родом из [Doom](#). В [Quake](#) таким образом можно (*спойлер*: убить финального босса), лол.

TPS

Third-person shooter — шутер от третьего лица. Имеется вяленький холивор «TPS vs. FPS», а потому наиболее разумные игры дают возможность выбирать вид от первого или третьего лица. Примеры: [Max Payne](#) (чистый TPS), [Fallout 3](#) (как опция).

Trix

Искажённое англ. *trick* — *уловка, ловкий приём*. В FPS так называют трюки ускоряющие передвижение, облегчающие его или позволяющие пробраться в труднодоступные места. Ну и **попонтоваться**.

Twink

В отличие от MMORPG, откуда термин, собственно, и пошел, в других играх (чаще всего, в **ММО-сессиях**) означает просто второй (третий, четвертый, пятитысячный) аккаунт одного и того же игрока, чаще всего используемый для смурфинга (см. Smurf Account) или для игры на другом сервере.

U

Unit

англ. *единица, отделение, часть* и вообще очень универсальное слово. Очевидно является калькой от использования термина в стратегиях, где так обобщённо называют отряды.

A

Абилка

англ. *ability* — *способность*. См. также **скилл**.

Б

Батя

См. [Gosu](#)

Босс

Противник немного сильнее обычных, истребляемых героем. Обычно встречается в конце уровня.

Г

ГГ

1. Если уверен, что это был не глумливый смех, см. [GG](#).
2. Может означать «Главный Герой», особенно в играх типа Готики, где анонимусы на главных ролях.

Госу

См. [Gosu](#).

ГФ

См. [GF](#).

Го

См. [Go](#).

Д

Демидж, дамаг

См. [Damage](#)

Джамп, джумп

См. [Jump](#)

Донат

См. [отдельную статью](#)

Дно, Днище ебаное

очень плохой игрок. Пошло из Доты.

К

Кабан, кабанчег

Зарезанный в мультиплеере игрок. Используется только в шутерах.

Каст

См. [Cast](#)

Кэндиленд

См. [Candyland](#)

Л

Ламер

См. [отдельную статью](#)

Левелап

См. [Level up](#)

М

Мана

См. [Mana](#)

Манчкин

См. [Munchkin](#)

Мап, мапа

См. [Map](#)

Н

НПС, НПЦ, Непись

См. [NPC](#)

Нуб

См. [отдельную статью](#)

О

Отец

См. [Gosu](#)

П

Паверап

См. [Power-up](#)

Папка

См. [Gosu](#)

Пермасмерть, пермадез

См. [Permadeath](#)

Песочница

См. [Sandbox](#)

Р

Ран

См. [Run](#)

Респ, Респавн

См. [Respawn](#)

Рес, Ресни

глагол в повелительном наклонении, сокр. от "ресуректни" от англ. *resurrect* — *воскрешение*. Иначе говоря "воскреси". Призыв обычно обращен к *хилеру*.

Рокет-джамп

См. [Rocket jump](#)

Рак

См. [нуб](#)

С

Сандбокс

См. [Sandbox](#)

Скилл

англ. *skill*

1. Способность игрового персонажа. Бывают "активными" и "пассивными". Активные игрок применяет сам, пассивные срабатывают без его участия (иногда действуют постоянно). Активные скиллы также зовут абилками.
2. Мастерство игрока. Высокий/хороший скилл, скилловый игрок - все это признаки [папки](#).

Спавн

См. [Spawn](#)

Спидран

См. [Speedrun](#)

Сплэш, сплеш

См. [Splash](#)

Статá, стáтка, стáты

англ. *statistics*

1. Основные характеристики игрового персонажа: сила, ловкость, умище.
2. Статистика самого игрока: процент побед, соотношение убил/умер, сколько часов своей жизни он бездарно потратил на эту игру. "мёряться стáткой" — любимое времяпрепровождение игроков всяких [дот](#) и [WoTов](#).

Сэйвскаминг

См. [Same scumming](#)

Супербосс

Босс, бить которого по сюжету игры необязательно, но очень полезно. Водится чаще всего в классических JRPG в далёких гребнях куда без трактора не проникнешь, и обладает параметрами намного превосходящими всех боссов вместе взятых. Он же по совместительству «опциональный босс» и иногда «секретный босс». Эпичные примеры — Gabriel Celesta (серия Star Ocean), Metatron (SMT Nocturne), Sephiroth (Kingdom Hearts) и Emerald weapon (Final Fantasy 7).

Т

Телефраг

См. [Telefrag](#)

Трикс

См. [Trix](#)

Ф

Фраг

См. [Frag](#)

Х

Хил

См. [Heal](#)

Хит

См. [Hit](#)

ХП, Хэлсы

См. [Hit-point](#)

Ч

Чит, Читер

См. [Cheat](#)

Э

Экспа

См. [Exp](#)

Эксплойт
см. [Exploit](#)

Ю

Юнит
См. [Unit](#)

См. также

- [Жаргон MUDаков](#)
- [Жаргон MMORPG](#)
- [Жаргон Quake'ров](#)
- [Counter-Strike/Терминология](#)



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



Языки

All your base are belong to us Amirite Bayeux Tapestry
ENGLISH MOTHERFUCKER DO YOU SPEAK IT Esperanto Fl Grammar nazi Kekeke Leet
Lingua latina non penis canina Lolcat Lorem ipsum Misheard lyrics NO WAI O RLY? One-liner
P. S. Peacedoorball Pwned QWERTY Russian Reversal S — как доллар Sic Squirrel institute
T9 ТЕН Who are you to fucking lecture me? Ё А также линия Аваф Алсо Бармаглот
Батарея Блджад БНОПНЯ Боярский языкъ Буллшит Былинно Быстро, решительно! В/на
Вонни Вуглускр Геймерский сленг Герцог мира Глокая куздра Градус неадекватата
Грамматикалия ГСР Гы Двиньте вперед Ебал её рука Жаргон MMORPG Жаргон MUDаков
Же не манж па сис жур Иероглиф Извините мой французский Йожиный диалект КЛБ
Компьютерный сленг Косил косою косою косою Ку Кузинатра
Лец ми спик фром май харт ин англиш Макаку чешет Машинный перевод Многоточие Мну
Музыкальный сленг Мунспик Мурсики Н Надмозг Невыносимо отвратительные слова
Неприличный жест Нет пути Ногохуйц Ня Обапол Опечатка Офени Паук
Пиздоблядское мудоебище Пилить Позязя Покрытия Приставки Прокатчики
Расстрельный грамматический список Росатый Рукопись Войнича Рунглиш Русефекации
Русский мат Самка собаки Санскрипт иероглифами Сибирский язык Синдром Туретта
Система Поливанова Сленг Словесный понос