

Жаргон MMORPG — Lurkmore

Всё написанное про [геймерский сленг](#) справедливо и для MMORPGшного.

Данный словарь является лишь попыткой собрать в одном месте общий жаргон из различных [MMORPG](#), тысячи их! Ни в одной из игр не употребляются одновременно сразу все приведенные термины. В каких-то играх отличаются нюансы, а в других может просто не существует некоторых описанных здесь явлений. В разных играх одно и то же может называться разными терминами.

[править]

A

Ability

англ. *способность, умение*. Умение персонажа совершать что-либо. Для развития персонажа ему требуется прививать и развивать различные навыки, то есть абилки. От любителей Фоллаута также известен вариант «перк».

Achievement

англ. *достижение, подвиг*. Достижения могут быть самого разного плана от «возьмите n-ый уровень» или «выполните n-дцать квестов» до задротских чуть менее, чем полностью «убейте злобного босса, не позволив ему нанести урон кому-либо из рейда». За некоторые ачивы дают много ништяков, кроме того невозбранно растёт ЧСВ задрота посредством [замеров](#) счетчика ачивок в ходе [теоретических дискуссий](#).

Add

англ. *add* — *прибавлять, добавлять*:

1. Дополнительные мобы, внепланово присоединяющиеся к бою. В [PvP](#) почти то же самое, см. [Assjam](#).
2. На рейдах — мобы из «свиты» босса. Он же «гварды», «миньоны» или даже «трэш».

AFK

англ. *away from keyboard* — *вдали от клавиатуры*, нем. *aufs Klo* — *в туалет (ушёл)*, более эмоциональный вариант — англ. *awaiting for kick* — *ожидающий кука*. Ровно то же самое, что аналогичный статус в этих ваших [ICQ](#)'шечках. АФКер является излюбленной целью ганка, а также вызывает живительные лучи любви, когда задерживает рейд от продвижения.

Aggro

Сокращение от англ. *aggression* — *агрессия, враждебность*. Концептуально это можно объяснить как «желание [моба](#) атаковать игрока» (в [WoW](#), например, за это отвечает скрытый параметр [Threat](#)).
Примеры употребления:

1. *Схватить/перехватить агро* или *сагрить* — добиться от моба чтобы он считал тебя приоритетной целью. Если подобное [привлечение внимания](#) не входит в обязанности игрока, считается нубством.
2. *Удерживать агро* на себе — основная задача [танка](#). Если в [рейде](#) у танков перехватывает агро кто-то другой, это свидетельствует о чьём-то нубстве (или танка, или этого кого-то). А если этот кто-то к тому же ещё из не особо живучих (например, [хилер](#)), то обычно [вайп](#) не за горами.

Alt

Сокращение от англ. *alternative* — *альтернативный*.

1. Альтернативным может быть что угодно, но в рунете обычно под альтом подразумевают второстепенного игрового персонажа. Несмотря на то, что все ММО так или иначе побуждают к достижению своим персонажем невероятных высот крутости, скорость раскачивания чара и поступление нового контента почти везде замедляется с каждым уровнем. Рано или поздно игрок решает попробовать поиграть другим классом или просто ощутить всю прелесть получения десяти левелов в час. Тогда он [роллит](#) нового чара другого класса, расы, а то и вовсе вражеской фракции и начинает всё с нуля. Иногда он вдруг понимает, что был [нубом](#), а новый класс интереснее старого, и происходит [реролл](#). Тогда альтом начинает считаться его первый чар. Впрочем, для [задрота мейнами](#) могут быть все его чары.
2. Экстренный выход из игры ([Alt+F4](#), например) непосредственно перед смертью персонажа с целью этой самой смерти избежать. Ранее было очень актуально, ныне в любой ММО есть механизмы, исключающие данное действие: от смерти по умолчанию в случае выхода во время боя до создания условий, делающих альт бессмысленным.

АоЕ

Сокращение от англ. *area of effect* — *область действия*, вариант англ. *attack on environment* — *атака по местности*. Заклинание/абилка с эффектом по площади. Ураган, град, граната, бешеное размахивание клинком во все стороны [etc](#).

AP

1. Сокр. от англ. *attack/ability power* — сила атаки/умения.
2. Сокр. от англ. *arena point* — очки арены. Очки, которые дают за победу на арене.
3. Сокр. от англ. *action points* — очки действия.
4. Сокр. от англ. *attribute points* — очки, используемые для поднятия навыков или характеристик.
5. Сокр. от англ. *abyss points* — аналог PvP очков в Aion.

ArP
Сокращение от англ. *armor penetration/piercing* — *пробивание брони*. Характеристика оружия/ заклинания, способность игнорировать броню.

ASPD
англ. **Attack Speed** — скорость обычной, базовой атаки, не использующей [абилки](#).

Assist
англ. *помогать, содействовать*. Любая помощь, осуществляемая, как правило, на взаимовыгодных условиях.

1. Одновременная атака одной общей цели несколькими игроками. Цель берется или по лидеру группы или по наименее [лагающему](#) игроку, с хорошими навыками прицеливания и переключения целей. Обычно применяется для выноса вражеских [хилеров](#), [танков](#) и [фарма](#) боссов со свитой.
2. Некоторые заклинания, требующие участия нескольких игроков помимо самого использующего [абилку](#).
3. Помощник рейд/гилд/партии/какого-нибудь ещё лидера с получением официальных™ прав управлять подвластным формированием любым удобным способом.

Assjam
англ. букв. «сжатая жюпа». Ситуация когда к драке двух групп добавляется третья (*спойлер*: и всех убивает).

Attack Speed
ВНЕЗАПНО скорость атаки. Для некоторых классов в некоторых играх (например, для сина в Perfect World) является архиважной характеристикой.

В

Badge run
англ. *badge* — *эмблема, знак* и англ. *run* — *бежать*. Разновидность [fast run'a](#) — забег в [инстанс](#) за эмблемками-баджами, которые падают с боссов. Накопленные баджи служат для обмена их на определенные вещи.

BG

1. англ. **Battleground** — *поле сражений*. Изолированная PvP-локация, в которой две команды играют в различные варианты того же что и в многопользовательских [шутерах](#): захват флага, осада и тому подобное.
2. англ. *bad game* — *плохая игра, плохо сыграно*.

Bind
англ. *привязывать*:

1. Вещь к её владельцу, после чего вещь нельзя, например, продать или, чаще, передать другому персонажу. Введено во избежание прокачки твинков и продажи б/у задешево. Есть разные варианты, после чего это может произойти (после [лута](#): после первого одевания, использования или после энчанта), но результат общий. В том или ином виде есть почти во всех играх.
2. Выбор домашней локации ([забиндиться](#)), в которую можно относительно быстро телепортироваться какой-нибудь абилкой или вещью.
3. В Lineage 2 означает умение танков лишать цель возможности передвижения.
4. В более широком смысле обозначает просто закрепление за клавишей клавиатуры или мышки какого-либо предмета или действия.

Boost
Повышение статов персонажа или моба в результате доработки. Противоположность [нерфу](#). Моба бустанули — повысили характеристики так, что убивать его стало на порядок проблематичнее, вплоть до вайпа. Буст какого-либо класса автоматически повышает ЧСВ у игроков этого класса и вызывает баттхерт у классов, которые раньше исправно выписывали ему пиздюлей.

Boss
англ. *хозяин, босс*. Уникальный [монстр](#) в [локации](#). Обычно имеет собственное имя, свиту и в несколько десятков, а то и сотен, раз сильнее обычного [моба](#) и, в некоторых случаях, в десятки тысяч раз живучее. С боссов можно выбить [хорошие шмотки](#), но [репопятся](#) они заметно реже обычных мобов. Особо эпичные боссы репопятся раз в неделю (а то и месяц!) Название может немного отличаться: рейдбосс (ArcheAge), питбосс (RF online), MvP (Ragnarok), ласт (WoW).

Bot

Сокращение от англ. *robot* — *автомат, автопилот*. Программа, имитирующая действия игрока. Используется для **фарминга** и **гринда**, прокачки персонажей или в качестве самоходной аптечки для прокачки другого чара. Запрещены во всех адекватных играх, но отловить их обычно непросто, что порождает такие ужасы киберпанка, как **пати** ботов, целенаправленно чистящая **данжен**.

Build

англ. *сборка, стиль*. Комбинация параметров **чара** под конкретный стиль игры или для определенной цели. **PvP** и **PvE** билды обычно кардинально отличаются. В подавляющем большинстве популярных ММО, билд ограничен сочетанием набора навыков/абилки и определенного шмота, так как сами по себе характеристики «голового» персонажа играют лишь базовую роль.

Buff

Неологизм, специально придуманный разработчиками игр. В первом приближении переводится как «**накачать**». Общее название эффектов, действующих в течение некоторого времени (от нескольких минут до, реже, нескольких часов, либо до снятия его кем-то/чем-то), улучшающих характеристики персонажа. Также баффом называют улучшения характеристик какого-либо игрового предмета, умения, явления, персонажа и т. п. разработчиками. Антонимом Buff'a в этом значении является **Nerf** или **Debuff**.

Buffer

Персонаж, способный накладывать баффы. Зачастую является **хилером**. В **Eve Online** buffer или buffer tank — способ танковки (улучшения выживаемости под обстрелом) корабля с упором на увеличение количества хитпойнтов вместо регенерации, используемый в основном в **PvP**, где входящий **DPS** выше любой разумной скорости починки и надо выиграть больше времени для убиения как можно большего числа вражеских кораблей.

Burst

англ. *взрыв, вспышка, короткая очередь*. Нанесение большого количества урона за малое время. Применяется в **PvP** или для добивания босса в **PvE**. Типичная реализация — использование кратковременных баффов на усиление урона и/или сильных боевых скилов. Эти баффы и абилки, как правило, имеют долгий откат, поэтому пользоваться ими чаще нерационально.

С

Carebear

От англ. *carebears* — *заботливые мишки (букв.)*, так называются добрые и полные любви медвежата с поздравительных открыток. Английское произношение приблизительно «кэарбэр», русское многообразно. Игрок, никогда не атакующий других игроков первым вне зависимости от их и своей собственной фракций. Объясняется это приоритетом взаимодействия с миром™, что есть охота на монстров, выполнение квестов, крафт, майн, транспортные перевозки и тому подобная «мирная» деятельность в зависимости от игры. **PvP** каребиры не любят, заявляя, что оно портит им удовольствие от игры, **ня**. Обычные игроки не любят каребирив. Те, несмотря на зачастую высокий уровень и огромное количество надроченных в **PvE** денег, отказываются помогать родной фракции/гильдии в **PvP**. Выявленных в **пати** каребирив, как правило, исключают или, в особо тяжелых случаях, заносят в **KoS**. Каребирными играми называются MMORPG без возможности **PvP**.

Caster

От англ. *cast* — *кидать, бросать, накладывать [заклинание]*. Персонаж, способный использовать заклинания. **Их много**.

CC

В разных играх обозначает разные вещи:

- англ. *Corpse camp* — *подкарауливание трупов*. Метод **гриферства** в играх, где место воскрешения находится в немирной зоне. Поскольку в таких играх после очередной смерти игрок вынужден возвращаться к своему хладному трупу, то вылавливание его в таком беззащитном состоянии доставляет. Особо впечатлительные после десятка смертей могут навсегда покинуть **PvP** сервера или даже вообще игру. Особенно доставляют забеги нагишом после **вайпов**, когда этим самым подкарауливанием занимаются большие **боссы NPC**. Другое название — «рескил» (англ. *ressurrect* - *воскрешение* и англ. *kill* - *убивать*) — убийство только что оживившегося игрока пока он ещё ослаблен. В результате негативного влияния на клиентскую базу, последнее время это явление в чистом виде почти нигде не встречается.
- англ. *command channel* — *командный канал*. В **Lineage 2** — объединение нескольких групп в единую систему с единым начальником — **СС-лидером**, являющимся **пати-лидером** группы-организатора **СС**. Необходим для координации действий больших скоплений игроков ака зерга на различных ответственных мероприятиях, а также для обозначения целей действия некоторых глобальных спеллов.
- англ. *crowd control* — *управление толпой*. Умения, позволяющие на какое-то время остановить или замедлить противника или их группу, а то и вовсе вывести на какое-то время из боя. Используется повсеместно в **PvP**, в **PvE** для разбора связанных паков и вообще облегчения жизни **пати**.

- англ. *miss* -> *мисс* -> *СС*. Отсутствие противника на линии в DotA и подобных играх.
- англ. *change char* - *сменить персонаж*. Перелогиниться на своего твинка, то есть включиться в игру одним из своих персонажей вместо текущего.
- англ. *Cartel Coins* - *монеты картеля*. Внутриигровые деньги из игры SWTOR, которые приобретаются за внеигровые.

Character

англ. *игровой персонаж*. Также в ходу название перс. В общем — чар.

CL

англ. *clan leader* — *глава клана*. Индивидуум, который для поднятия своего ЧСВ просто до заоблачных высот создает Клан и, набрав в него нубов/школьников/задротов/реальщиков, популярно разъясняет им, что, оказывается, в этой игре только Клан™ может устроить клан-вар/грабить корованы/фармить эпика, что очень интересно и занимательно, в отличие от тупого гринда. Так же *Класс Лидер* который объясняет новичкам что и как делать своим классом или онально карает их какими — либо мерами за невыполнение своих обязанностей.

Clan Hall (CH)

англ. *clan hall* — *зал клана*. База клана, его дом, крепость. Часто приносит различные ништяки (ивенты с наградами, НПС-торговцы и др.) владающему ей клану. Есть в Perfect World, Neverwinter Online, ещё где-нибудь.

Clan war

англ. *война кланов*. Война с другим кланом в ориентированных на PvP играх.

Cooldown

англ. *охлаждение*.

- Время, которое должно пройти перед повторным использованием умения/заклинания/предмета, а то и целой их группы.
- Кулдаунами называются и сами такие умения, имеющие относительно долгий кулдаун, как правило — боевые. «Прожимать кулдауны» — использовать всю пачку своих самых лучших умений/заклинаний с длинными кд, чтобы выдать за раз много дамага или хила, или дать себе защиты.
- Также существует кулдаун для [инстов](#), чтобы задроты не выгриндили весь дроп из них слишком быстро.

D

Damage

англ. *урон, повреждения*.

DD

- сокр. от англ. *damage dealer* — *наносящий урон*. Архетип персонажа, ориентированный на раздачу пиздюлей. Англоговорящими в этом значении используется редко.
- сокр. от англ. *direct damage* — *прямой урон*. Используется редко, применяется как противовес DoT'у.
- сокр. от англ. *damage decrease* - *уменьшение получаемого урона*. В Mu-online опция некоторых вещей, уменьшающая получаемый урон.
- В EVE-Online иногда так называют doom's day — выстрел из самой большой в игровом мире пушки.

Debuff

Заклинание с обратным эффектом по отношению к [баффу](#). Негативное заклинание, накладываемое на врага. Также см. [Овербафф](#).

Ding

англ. *дзынь*

- Звукоимитация того дивного сигнала, с которым персонаж получал новый уровень. Если ты говоришь соратникам «Динг», это значит, что в ходе боя тебе дали левел. Отвечать положено «[Гратс!](#)» Также применяется после эпических фэйлов или [вайпов](#), например: «NPC boss XXX said DING 1001!!!»
- Сокращение от downloading — способ инкрементировать счетчик сообщений в теме с мувиком.

DKP

Сокращение от *dragon kill points*. Система неравной дележки лута, придуманная в EverQuest, после чего она была адаптирована под многие другие ММО, где существует понятие рейтинга и боссов. Суть такова: допустим, босс в неравном бою дропает 1 меч, а убивать его пришел рейд из 25 рыл. Что делать? Вводятся те самые ДКП, по сути являющиеся неким аналогом денег. Зарабатываются они всякими заслугами перед гильдой (обычно простой явкой в рейды, или убийством боссов). Заработав достаточно количество, их можно потратить для того, чтобы взять этот меч. Система имеет целую гору минусов, например, одевание новичков или оценка реальной полезности какого-нибудь [слакера](#), от которого пользы как с козла молока. Но из-за простоты и прозрачности применяется весьма часто. Используется во всех играх, где существует понятие бинда итемов.

Donate

англ. *дарить, жертвовать*. Сбор реальных денег с задротов за циферки в компьютере на пиво одминам. Или просто покупка/продажа игрового шмота, валюты и прочих пикселей за живые деньги.

DoT

Сокращение от англ. **damage over time** — *урон во времени*. Вид *дебаффа*, наносящий определенное количество урона в течение какого-то времени. Например, яды.

DPS

Сокращение от англ. **damage per second** — *урон в секунду*. Количество повреждений, наносимых игроком в секунду. Реже обозначает самого персонажа, заточенного под нанесение этих ваших повреждений. У американцев является стандартным термином вместо DD.

DPSC

Сокращение от англ. **damage per second casting** — *урон за секунду кастования* aka Channelling spell. Тоже что и ДПС, но расчет идет не от времени действия заклинания, а от времени его каста. Используется теорикрафтерами в лютом матане.

Drop

англ. *ронять, бросать, падать*. Предметы, которые могут упасть с определенного моба, а в некоторых играх и с игрока. За ценными вещами последовательно ходят к одному и тому же **боссу** в надежде, что в этот раз выпадет именно то, что нужно. См. также [Did he drop any good loot?](#)

Dungeon

англ. *подземелье*. Локация с **мобами** и **боссами**, с которых падает весьма ценный **лут**. Зачастую предназначена для прохождения более чем одним игроком. Чаще всего является **инстом**. Вся игровая жизнь **DnD'**шера состоит из подземелий чуть более, чем полностью.

Е

Elite

англ. *элитный, отборный*. Редкий, зачастую, именной моб, отличающийся от своих собратьев улучшенными характеристиками и, соответственно, трудноубиваемостью и, как правило, хорошим дропом.

Enchant

англ. *заколдовывать*. Заклинание или предмет, улучшающие вещь, их эффект, а также сам процесс улучшения. Английское слово в жаргоне ММО может быть как глаголом, так и существительным: ENchant (с ударением на первый слог) — существительное, en-CHANT (с ударением на второй слог) — глагол. Enchant как существительное в большинстве словарей английского языка не содержится, ибо нелитературно; те настаивают на enchantment. В русском языке обыкновенно говорят «энчáнт», «инчáнт», но изредка от слишком хорошо знающих английский таки можно услышать «э́нчант».

Enrage

англ. *впадать в ярость*. Способность босса, наступающая по таймеру или при (не)соблюдении некоторых условий. Выражается обычно в увеличении урона/скорости атаки/того и другого в **несколько** раз.

Еpic

англ. *эпический, грандиозный*. **Винрап**, который сыпется из боссов high-end контента. В WoW название такой вещи пишется фиолетовым цветом и список **статов** на ней занимает чуть менее, чем всю высоту экрана. Один из основных типов предметов, на которые фапают задроты. В Lineage 2 этим словом обычно обозначается разновидность бижутерии, которая падает только из самых крутых боссов и дает солидные бонусы.

Event

англ. *событие, мероприятие*. Событие, нетипичное для обычного игрового процесса. Например, конкурс, ярмарка, появление мобов в неожиданных местах и т. д. Ивенты могут устраиваться администрацией, а могут и самими игроками. Например, неофициальный турнир или массированная атака на вражеский город. Русскоговорящими игроками в **95%** случаев произносится с ударением на первый слог, что вызывает панику у владеющих английским **Grammar-Nazi**, поскольку оригинальное слово имеет ударение как раз на последнем.

F

Face roll

Термин, пришедший из WoW, означающий сравнительную простоту и тупость игры за какой-либо класс или специализацию. Первоначально пришло от arcane-магов, у которых весь процесс нанесения урона состоит из каста одного-единственного заклинания Arcane Blast, и при этом наносящих этой одной кнопкой урон выше среднего. Отсутствие надобности соблюдения какой-никакой очерёдности абилкок сопровождается обильным соплепусканием «остальной» игровой публики, жалобами админам и ежедневным форумным мозгоебаловом компании-разработчика. Фейсроллом в рейдинге называется

непосредственно процесс управления таким персонажем. Подразумевается, что фейсроллеру достаточно просто бессмысленно кататься мордой по клавиатуре, при этом получая желаемый результат.

Farm

англ. *возделывать землю*. Занудное многочасовое вырезание локации/подземелья/мобов/игроков с целью добычи ресурсов. Это занятие настолько известно даже за пределами MMORPG, что удостоено своей [отдельной статьи](#) на уютненьком.

Fast run

англ. *быстрый бег*. Зачистка [данжа](#) «по малой программе». Применительно к особо длинным подземельям. Означает, что игрок не собирается проходить его полностью, а лишь до нужного ему места или по типовому «малому маршруту».

FFM (Free For Mix)

англ. *Свободен для микса*. Использовалось в MIRC игроками для поиска команды из таких-же не сыгранных игроков.

Focus

англ. *фокус, центр*. Тактика согласованного уничтожения группой игроков наиболее приоритетной цели в группе мобов (PvE) или враждебных игроков (PvP) с целью максимально облегчить себе дальнейший бой. Например, моба, который вешает на игроков какой-либо особо неприятный эффект, или враждебного игрока-хилера.

Friendly fire

англ. *дружественный огонь*. Обозначает ситуацию, когда союзник случайно [или специально](#) стреляет по союзнику и наносит ему урон.

G

Gank, gang

Производное от англ. *gang kill — завалить толпой*. В ранних MMOG (вроде Ultima Online), ганк обозначал именно убийство группой, позже термин упростился и теперь имеется ввиду просто убийство заведомо беспомощных игроков (низкого уровня или занятого боем с [мобами](#)) ради [лулзов](#), [самоутверждения](#) или откровенного [профита](#).

GG

англ. *good game — хорошая игра*. А-ля «спасибо за игру».

Gimp

англ. *калека*. Беспольный класс или, что вероятнее, просто неправильно раскачанный персонаж. В играх с [патентованной системой корейского крафта](#) обычно является крафтером. Беспольный предмет в тех играх, где беспольность является следствием тупизны или незнания нуба, его создавшего. Также процесс создания такого предмета.

Girl

сокр. от англ. *guy in real life — мужик в реальной жизни*. Часто онлайн-игры дают персонажам женского пола [некоторые преимущества](#) перед персонажами мужского. В связи с этим парни часто регистрируются, указывая в качестве своего пола женский. Отсюда и пошла фраза:

— I am girl!

— GIRL? Guy In Real Life?? (как вариант: **G**ay In Real Life?)

GM

- англ. *game master — хозяин игры*. Карающая длань господня, призванная покарать всех нарушителей и донести [Самому](#) о багах игры! На ГФШ роль *ГМа* обычно выполняет тот самый криворукий админ с [синдромом вахтера](#), который этот ГФШ и поднял. Оперативно достучаться его нереально, поэтому любой баг ГФШ или поведение местных [гопников](#) легко может превратиться в [драму](#). Название взято по аналогии с настолками, где местное олицетворение б-га называют DM (англ. *dungeon master — хозяин подземелья*), что полностью соответствует его роли там и несколько отличается от роли GM'a в MMORPG, которая во многом сходна с обычным [модератором](#).
- англ. *guild master — хозяин гильдии*. Управляющий гильдии, её вдохновитель и, как правило, создатель. Употребляется существенно реже.

Grats, gratz, grach, gz

сокр. от англ. *congratulations — поздравления*. Универсальное поздравление с любым достижением, будь то получение уровня, победа в чем-либо или первый [секс](#). На **gz** принято отвечать **ty** или **thx** (сокр. англ. *thank you, thanks — спасибо*).

Griever

англ. *причиняющий страдания*. Разновидность игрового [тролля](#)-вандала, который мешает играть

другим, получая от этого лулзы.

Grind

англ. *молоть, измельчать, шлифовать*; произносится в английском языке /'ɡraɪnd/ («грайнд»), в русском обычно «гринд». Равнозначные понятия на сленге — зубрить, задрачивать, занимается нудной работой. Монотонное повторение однообразных действий, в основном уничтожения мобов в одной и той же локации с целью получения экспы и побочного продукта в виде ценного лута. В корейских патентованных играх гринд, как правило, единственный способ прокачать перса для всех классов без исключений. Отсюда проистекает трепетная любовь [тру](#) ногебаторов к разного рода ботам и автоматизации.

Grinder

англ. *молотилка*. Построенное в игровом мире устройство либо сооружение, позволяющее автоматически, но без ботоводства, при помощи одной игровой механики, собрать >9000 мобов в одну надёжно зафиксированную кучу. После чего игроку для извлечения из этой кучи >9000 экспы и лута остаётся только ударить по ней каким-нибудь средством массового поражения: бьющим по площадям заклинанием, броском гранаты и т. п.

Guard zone

англ. *охраняемая зона*. Территория, охраняемая NPC, которые с разной степенью успеха препятствуют ганку/пвп внутри оной и автоматически агрятся на зачинщика.

Guild

англ. *гильдия, союз*. Долговременное объединение игроков с целью решения долгоиграющих и крайне важных задач, таких как: «отпавнить всех [нубов](#) на сервере», «дрочить [боссов](#) на [рары](#) и [эпики](#)», «грабить [корованы](#)». Впрочем, иногда мотивация объединения может быть другой, например, объединение игроков по языковому или географическому принципу, ну или просто: «У нас есть крутая картинка на табарде! Вступайте в „Аццкие Полодины Тьмы“!». В разных играх название может различаться: корпа (корпорация в Eve Online), клан (в Lineage 2) и т. д. Алсо, в игре Aion гильдии называются ласковым для всякого анонимуса словом *легион*, во главе которого восседает *легат*.

Н

Healer

англ. *целитель*. Персонаж, в обязанности которого входит лечение других игроков. Чаще всего прист или клерик. В [Еве](#) называется *логистом*. Обычно совмещен с [баффером](#).



Когда хил неочень

High level

англ. *высокий уровень*. Персонаж высокого уровня, обычно максимального или близкого к максимальному.

HoT

Сокращение от англ. *heal over time* - *исцеление за время*. Аналог [DoT](#)'а для хилеров. Бафф, который постепенно лечит игрока.

Hot bar

англ. «горячая» панель. Назначение горячих клавиш для использования нужных скиллов. Используется для увеличения собственного КПД игрока. Обычно помогает.

HPS

Сокращение от англ. *healing per second* — *исцеление в секунду*. Аналог [DPS](#) для хилеров. Количество вылеченного здоровья в секунду с учетом избытка (оверхила).

EHPS

Сокращение от англ. *effective healing per second* — *эффективное исцеление в секунду*. Среднее количество здоровья, которое было восстановлено за секунду боя, то есть только полезное лечение без «избыточного». Если HPS показывает лишь «продуктивность» самого персонажа-хилера, то EHPS — «эффективность» игрока за клавиатурой: чем EHPS ближе к HPS, тем прямее руки и лучше реакция. Часто с действительной пряморукостью хилера соотносится никак, ибо в большинстве случаев ограничена получаемым дамагом.

I

Imba

англ. *imbalance* — *дисбаланс, диспропорция*, как вариант аббревиатура от «*I'm Best of All*», как вариант «*I'm Bad Against*». Нечто очевидно чрезмерно крутое, нарушающее игровой баланс. Часто упоминается про какие-то просто хорошие предметы в играх или удачные способности персонажей. Также см. [Overpower](#). Imbalance от этого слова происходит ИМБА. Некоторые школьники считают, что правильно писать «имбо». [Grammar nazi](#) негодуэ.

Instance

Усечение от англ. *instance zone* — *зона по требованию*. Изолированная локация, которая создается

отдельно для каждой заходящей в неё группы. Существуют игры, где инстансами является абсолютное большинство обычных локаций.

Instkill, Instakill

Сокращение от англ. *instant kill* — *мгновенное убийство*. Также см. [One shoot](#).

Item level

англ. *уровень предмета*. Цифра, выражающая уровень крутизны шмотки по сравнению с другими шмотками того же уровня редкости и персонажа, на которого они рассчитаны. [На самом деле](#), как и любой подобный параметр, ничего фактически не отображает, и шмотка с большим уровнем, зачастую, может быть хуже, чем с меньшим. Используется в основном в BoB, пошло из [Diablo](#).

ILR

англ. *Item Level Restriction* - *ограничение на уровень предмета*. Ограничение, не дающее персонажу слишком низкого уровня надевать слишком сильные предметы. Пошло из DnD, используется в MMOG повсеместно. Не путать с **Item Level**.

J

K

Kite

англ. *kite* — *воздушный змей*. Метод дистанционной атаки, когда атакующий игрок всегда находится вне зоны атаки противника. Кайтер должен уметь далеко стрелять и удерживать приличную дистанцию. В PvE используется для охоты на сильных мобов, которым перс слил бы в обычном бою, а также для временного выведения их из боя или перетаскивания на нужную позицию. В PvP часто используется для выноса определенных классов, уязвимых для этой тактики. Кайтинг может быть использован для паровоза пассивных монстров.

КК

1. сокр. от двойного англ. *kilo* - *тысяча*. То есть тысяча тысяч, миллион. Например, 1k = 1000, 1kk = 1000000 и так далее.
2. сокр. от англ. *ok ok* — *да-да*. Используется для того, чтобы показать одновременно согласие с вопрошающим и желание прекратить дальнейшие расспросы. За употребление тройного kkk на англоязычных серверах к анону приходит [GM](#) и просит не заниматься пропагандой [Ку-Клукс-Клана](#).

KoS

англ. *kill on sight* — *убить при встрече*. Список [смертельных врагов](#) гильдии, фракции или, реже, отдельного игрока.

KS

англ. *kill steal* — *дословно «воровство убийства»*. Метод получения экспы, шмота и иного профита в играх, где распределение вышеперечисленных ништяков зависит от того, кто нанесёт больше повреждений или последний удар по цели. Таким образом киллстилер выжидает момент для решающего удара, наносит его, и отчаливает с плюшками.

L

LFG

англ. *looking for group* — *ищу группу*. Абстрактный пример: mage LFG = «mage looking for group», то есть «маг ищет группу». [Означает, что ты маг, и что ты ищешь группу](#). Олсо есть [веб-комикс с таким названием](#).

LFP

англ. *looking for party*. В общей сложности то же, что и LFG, но зависит от того, какими значениями наделены group и party в жаргоне конкретной игры.

LFM

англ. *looking for more*, также англ. *looking for members*. Поиск игроков, главным образом для пати. В английском языке аббревиатура LFM обычно соответствует синтаксису остальной фразы, буквально расшифровываясь в «looking for more», при том внутри сокращения может помещаться число того, сколько еще игроков надо. Абстрактный пример: «Group LF3M DPS» = «Group looking for three more DPS», то есть ищутся еще три [DD](#) в некую пати.

LF

англ. *looking for*. Когда «more» или «members» или еще что от верхних аббревиатур не в тему, используется это сокращение. LF mage — «ищем/ищу мага». Имеет в основном англоязычное применение, поскольку русские игроки, не зная английского, смысла в применении различных аббревиатур тоже не могут прочувствовать.

Leech

англ. *пиявка*. Личером называют персонажей, которые вступают в партнерство с другими персонажами для получения выгоды для себя, при этом не совершая никаких действий для того, чтобы помочь в получении этой самой выгоды. Стоит заметить, что в некоторых случаях, например, при [паверлевелинге](#), получение выгоды личером происходит по обоюдному согласию. В данном случае уместен политкорректный синоним «[вагон](#)». На личеров можно пожаловаться, тогда есть вероятность, что их выкинет. Алсо, в некоторых играх leech — способность игрока лечиться за счет наносимого врагу урона.

Level cap

англ. *верхнее ограничение ("cap") по уровням*. Максимально достижимый левел. Может быть как фактическим потолком развития персонажа в игре ([Ragnarok Online](#)), так и некоей проходной стадией, после которой, по мнению хардкорщиков, и начинается сама игра ([WoW](#), [Guild Wars](#)), так как только на левелкапе открываются такие аспекты игры, как [рейды](#) или брутальное масс-пвп, а дальнейшее развитие персонажа идет за счет шмоток, которые влияют на персонажа даже больше, чем какой-нибудь левел. В крупных расширениях левелкап может быть поднят ([WoW](#)) или игрока могут заставить обнулить уровень и достигнуть левелкапа заново ([RO](#)), либо в особо ударенных на всю голову случаях, и то и другое вместе ([Lineage 2](#)). Иногда так случается, что левелкап как таковой отсутствует ([EVE Online](#), правда там и уровень персонажа отсутствует), в связи с чем персы у старых игроков прокачаны разносторонне, а новичкам приходится узко специализироваться чтобы сравняться по эффективности. Применимо не только к EVE но и к большинству безлевельных систем с любым типом прокачки.

Location

англ. *место, местоположение*. Часть игрового мира, как-либо отделённая от других частей мира. Отличаются расположением, уровнем [мобов](#) и доступными квестами.

Loot

англ. *добыча*. Предметы, подбираемые с [мобов](#) и, иногда, убитых игроков.

M

Main

Сокр. от англ. *main character* — *основной персонаж*. Персонаж, в развитие которого вкладывается больше всего времени и сил.

Main assist, MA

англ. *основной ассистент*. Персонаж, который выбирает цель для атаки или дебаффа для других игроков, обычно сопартийцев.

Miner

англ. *горняк, шахтер*. В EVE online игрок, более чем полностью занятый копанием руды. Их ненавидят PvP'шники за каребирство, а также просто завидуют неплохой прибыли. Являются источником чуть менее чем всех минералов. Убить опытного майнера сложно — сбежит, предварительно укусив за жопу. Ах да, большинство нубов как раз майнят. **KILL THEM WITH FIRE!** Имеют повышенный ЧСВ и ФГМ, но являются меньшими приверженцами фаллометрии, нежели PvP игроки. Применение — все игры с системой крафта, подразумевающей добычу ресурсов непосредственно без фарминга мобов. То есть применимо везде, где можно «весело копать».

Mob

сокр. от англ. *mobile object* — *подвижный объект*, вариант: англ. *mob* — *толпа, сброд, стадо и т.п.*. Несчастный статист-NPC, предназначение которого быть убитым за [экспу](#). Бывают:

1. Пассивные, которых иногда называют кабанчиками. Никогда первыми не атакуют игрока.
2. Агрессивные, кодовое название — [агромобы](#). Первыми атакуют игрока при его появлении в их поле видимости. Если уровень игрока намного выше или ниже уровня агромоба, последние могут становиться пассивными в отношении такого игрока.
3. Социальные. Весело сбегаются на помощь, если в некотором радиусе от них атакован другой социальный моб. Чаще всего социальность бывает внутри одного вида мобов, но существует и межвидовая. Также см. [пак](#).

Mount

англ. *садиться на лошадь, в машину и т.п.*. Это — животное, механизм или что-то еще. Оседлав оное, ты начинаешь перемещаться быстрее или вовсе летать, но при этом обычно накладываются ограничения на возможности персонажа. Наиболее распространенным является запрет пользования скиллами или вообще драться. К превеликому сожалению орков, будучи покрашенным в красный цвет, быстрее бегать не начинает.

MT

1. англ. *main tank* — главный [танкующий](#).
2. Смотри следующий пункт.

Miss, misstell, misschat

от англ. *missed target* — *промашка*. Если Вы написали что-то не в тот чат (канал, пм), то эта аббревиатура, быстро набранная там же, разъясняет ваш несвязный текст присутствующим, указывая на то, что вы ошиблись чатом. Также, в этой вашей DotA значит, что противник покинул ваше поле зрения.

N

Nerf

жарг. англ. *ухудшать, ослаблять*. Ухудшение данных чего-либо в новой ревизии игры. Например, *понерфить* босса — сделать его слабее в очередном патче. Иногда нерф есть очень даже вин. К примеру, нерф для восстановления исторической справедливости в балансе классов в PvP. В этом случае нерф вызывает **потоки говн** со стороны представителей понерфленных классов и доставляет много лулзов на ветках форумов, предназначенных для обсуждения игровой механики и общения с разработчиками. Нерф — основной способ борьбы с **имбой**.

Ninjalooter, Needja, Ninja

англ. *ninja* + *looter*, англ. *needja*: *need* + *ninja*

1. Игрок, который пролезает в гущу событий и, пока другие заняты боем с мобами-охраной, вскрывают сундуки, забирает квестовые вещи, убивает ключевого моба или ворует лут.
2. Игрок, который при распределении лута берет ненужные ему для личного использования вещи (на продажу-то сгодятся) или даже не соответствующие классовым требованиям, но нужные кому-то другому.
3. Ниндзя — одна из самых сомнительных профессий в Ragnarok Online.

Ввиду широкого распространения хитрожопых сволочей среди человеческой популяции термин имеет давнюю историю и даже эволюцию. Ещё в *Everquest'e*, где лут с убитого игроком моба мог забрать кто угодно, процветали *ninjalooter'ы*, — ребята которые этот самый лут тягали у зазевавшихся, — что вызывало потоки говн и срач с привлечением GM и поднятием логов, если лут был винрарным... Вторую инкарнацию и широкое распространение термин получил в «World of Warcraft», где просто так забрать вещь было уже невозможно, но тем не менее **буржуйское** школиё с радостными воплями умудрялось и тут спереть нужные другим шмотки нажимая «need» (на использование) вместо «greed» (на продажу), таких стали называть LootWhore. Сейчас уже в WoW сделали систему, которая не позволяет нидить вещи которые тебе не подходят, однако оставшееся...

В *Eve Online* существует метод заработка, называемый ниндзя-сальважинг. Суть — выковыривание всего ценного из вреков (обломков) кораблей убитых каребиром мобов прямо под носом у этого каребира. Некогда был хорошим, годным способом накопить денег на плекс(игровой предмет, продлевающий подписку) за время бесплатного триала и **не платить денег вообще**. Увы, с некоторых пор лутание чужих контейнеров и вреков дает каждому право безнаказанно убить спиздившего, а сальваг (второй тип добычи) изрядно подешевел, так что метод уже не торт.

Nonfactor

англ. *не играющий роли*. Персонаж, клан, альянс и т. п., не относящийся ни к одной из влиятельных сторон сервера.

Новичок в компании геймеров (Переозвучка)

Noob

Тупой и неумелый игрок. См. также **нуб**. Иногда применяется к начинающему и потому неопытному игроку, хотя за рубежом данное понятие выделяют в отдельный немного отличающийся в произношении термин — «нюб» (*newb*, от англ. *newbie* — *новичок*). Подробнее разница между терминами наглядно показана **здесь** (**русский перевод**).

Noob hunting

англ. *охота на нубов*.

NP

англ. *no problem* — «нет проблем». Наиболее частый ответ на фразу «спасибо», аналог нашего «не за что».

NPC

англ. *non-player character* - *неигровой персонаж* (буквально - *неиграбельный*). То есть мобы, торговцы, питомцы и т. д. Любой объект, не управляемый самим игроком непосредственно.

Nuke

англ. *nuclear weapon* — *ядерное оружие*, *nuke* — *применение ядерного оружия* («с» замещается на «k», чтобы сохранить произношение).

1. Выдача ураганного дамага за короткое время самыми сильными скилами, зачастую со сливом всей



Суть Нерфа™

маны и кулдаунов. Применяется в PvE для добивания босса и в PvP для **ганка** слабо затанкованными классами.

2. В этой вашей Lineage 2 вообще любой каст с мгновенной выдачей дамага в одни руки.
3. Иногда используется в качестве синонима **АоЕ**, если оно выполняется магами. Пошло из Anarchy Online с приснопамятных времен, когда самую мощную АоЕ-атаку выдавали нанотехники этими ихними ядерными взрывами, сейчас понерфлено.

Nuker

То же, что и кастер. Распространено главным образом в Lineage 2.

N

NBSI

(Not blue — shoot it; англ. *не синий — стреляй в него*). В EVE — политика большинства корпораций и альянсов, направленная на уничтожение всех целей в системе, каковые в овервью не подсвечены синими плюсиками, то есть не дружественны пилоту. Политика направлена на удовлетворение ЧСВ лидеров и обеспечение безопасности систем.

NRDS

(Not red — don't shoot; англ. *не красный — не стреляй*). Менее кровожадная политика — стрелять первым можно только в тех, кто отмечен в овервью красным, то есть состоит с твоей корпорацией/альянсом в состоянии войны, либо просто был за какие-либо заслуги награждён отрицательным стендингом. Нейтралов можно атаковать только после того, как они атаковали тебя или союзника. Воистину рыцарская политика, только рыцарей мало, ибо нейтралы часто высокими моральными принципами не страдают.

O

One shot

англ. *один выстрел*.

1. Крайне неприятное событие, когда кого-то убивает с одного выстрела, скилла, удара, плевка и т. д. Как правило, свидетельствует о вагонизме в инсте. Также *ваншотер* — класс, способный одним ударом **ВНЕЗАПНО** убить противника. Например, разбойник из скрытности или снайпер.
2. Исторически в **World of Warcraft** времен, самое раннее, Burning Crusade — прохождение босса в рейде с первого раза (необязательно в первый раз, но с первого раза); радостное событие для всех участников рейда.

ООМ

Сокр. от англ. *out of mana - кончилась мана*. В виде сокращения созвучно буддистскому мычанию. Обычно употребляется **хилерами**, чтобы заблаговременно известить пати о приближении маны к нулевой отметке. Мана заканчивается либо от жадности (желание сэкономить пару склянок, восстанавливающих ману, помедитировав пока пати ждёт), либо из-за отката аптеки, либо от природной криворукости игрока, обычно сочетающимся с недостаточно хорошей для боя экипировкой. Алсо, существует понятие mana management, рекомендуемое действия в тех или иных ситуациях для каждого класса с целью экономии маны, но **кому это надо**.

Overbuff

англ. букв. *«перебафать»*. В некоторых играх кол-во баффов, наложенных на игрока, ограничено, и, если кидать на противника нахуй ненужные бафы поверх нужных, то нужные сносятся в небытие. Например, бафф на физическую силу успешно сбивает мага бафф на силу заклинаний, от чего некоторые могут впадать в неподдельный **FUUUU~ эффект**, на чем смысленные игроки могут строить тактику боя. Также см. **Дебафф**.

Overheal

англ. букв. *«перелечить»*. Количество очков исцеления, пропавших впустую. В обычных обстоятельствах считается нубством, хотя в некоторых случаях без оверхила никуда. **НоТ** при полном здоровье на боссе, например, оверхилом не считается.

Overhit

англ. *«сверх-удар»*. Ситуация при добивании цели, когда урон значительно превосходит количество оставшихся очков здоровья у жертвы. В одних играх считается нубством, так как неоправданно используются затратные скиллов с большим откатом на цели, которая могла бы умереть и попроще. Но существует немало игр, где его использование вполне оправдано. Например, в Lineage 2 существует ряд скиллов с параметром overhit, добивание цели которыми дает дополнительную экспу.

Overpower, op

англ. *подавлять, вытеснять*. Достаточно редко употребляемый в отечественных интернетах термин, встречающийся на западе практически в любом обсуждении игрового баланса. В отличие от всеподавляющей **имбы** обозначает нечто (скилл, класс, расу и т. п.), обладающее несколько лучшими характеристиками относительно аналогов, дающее некоторое преимущество использующим его задротам. На этом небольшом различии не принято заикливаться в местном **фэндоме**: какая, нахрен,

разница — перс нагибает же. Также используется при поиске членов пати / рейда с очень хорошим шмотом (overgeared) или с хорошими навыками игры для быстрого прохождения инста или чтобы убить очень крутого босса, которого обычные группы пропускают. Используется в виде «LF 1 op DPS for XXX».

Р

- Rack**
англ. *стая*. Связанная группа *социальных мобов*, атака на любого из которых автоматом вызывает *агро* всех остальных, независимо от расстояния между ними.
- Party**
англ. *отряд, группа*. Группа игроков, объединившихся для достижения общей цели: более эффективное получение опыта, добыча ресурсов, прохождение квестов и подземелий, для получения фана [нужное подчеркнуть, недостающее вписать].
- Peace zone**
англ. *мирная зона*. Территория, в границах которой программно запрещено атаковать других игроков.
- Pet**
англ. *любимое домашнее животное*. Животное или другое существо, являющееся партнером игрока и поддающееся некоторому управлению.
- Pickup**
англ. *случайное знакомство*. Способ собрать группу из всех желающих и не желающих методом тыка. Пикапер — лидер такой группы, кидающий всем окрестным персам предложения в нее войти. Также см. [релевантную статью](#).
- PK**
англ. *player killer — убийца игроков*. Асоциальный тип, убивающий (как правило, исподтишка) других игроков. Практически всегда слабее равных ему по уровню, поэтому охотится на заметно более слабых игроков. В некоторых играх PK сильно штрафуют и наказывают. В других, наоборот, это считается одной из основ геймплея.
- PM**
англ. *private message — личное сообщение*. Личное сообщение игроку.
- Priest**
англ. *священник, жрец*. Типичный архетип в любой ММО. Чаще всего является помесью хилера и баффера в разных концентрациях. Довольно сильный противник, в WoW может принимать темную сторону Силы. Для многих является прямым антиклассом и очень полезен на арене, однако от некоторых классов и сам отхватывает тонны пиздюлей, отчего часто [страдает](#) на форумах.
- Proc**
Срабатывание какого-нибудь вероятностного умения или энчанта. «У миня мангуст прокнул» — любимая отмаза [рогов](#) на тему срыва [агры](#).
- PuG**
англ. *pickup group — группа случайных игроков*, рандомы (англ. *random — случайный*). Группа, набранная из случайных людей пикапером. Обычно отличается [умением](#) и [результативностью](#).
- Pull**
англ. *тянуть, вытягивать*. Нападение [танка](#) на группу [мобов](#) при помощи малоэффективного дистанционного оружия или специальной абилки с целью выманивания одного из них на не очень честный ближний бой. В некоторых ММО присутствуют классы дистанционных [DD](#), которые в рейде играют роль пуллера, атакуя моба своим обычным дистанционным оружием и используя специальные заклинания для перенаправления агро на танка. При умелом использовании таких заклинаний не заставляет себя ждать и годный результат: моб успешно выбегает на подоспевшего танка и готовится получить пиздюль от всего рейда, а пуллер остается в безопасности и присоединяется к массовому избиению моба толпой жаждущих эквипа игроков. В Guild Wars, помимо Pull и Puller, также используется термин Draw и Drawer: так обычно называют бойцов с дистанционной атакой (например, рейнджеров) которые отвлекают одного толстого моба от основной группы, таким образом убивая их по очереди. Это особенно полезно, когда мобы вместе могут быстро и со вкусом нагнуть партию. Также см. [kite](#)
- PvE**
англ. *player versus environment — игрок против окружения*. Стиль игры, в котором преобладает прохождение [инстансов](#), уничтожение мобов, выполнение квестов. Без намеренных стычек с другими игроками.
- PvP**
англ. *player versus player — игрок против игрока*. Стиль игры, в котором преобладают стычки между



игроками, дуэли, арены, БГ, **ПК** и **ганк**. Некоторые игры, например Guild Wars, очень сильно ориентированы на PvP.

PvA

англ. *player versus anything* — *игрок против всего (что угодно)*. Изредка применяемое сокращение, выражающее одновременную направленность как на PvE, так и на PvP, а также на какое угодно могущее в игре присутствовать промежуточное кариберство. В большинстве случаев концепт двойной направленности формулируют перечислением вышестоящих PvE/PvP, поэтому применение собственно PvA может характеризовать ситуации, в которых подобная дихотомия отвергается вовсе.

Q

Q

1. сокр. от англ. *quest* — *квест*.
2. Форма приветствия во многих играх. Используется сей вариант из-за его краткости и удобства — кнопка «Q», алсо «к» и «у» расположены в непосредственной близости от широко используемых WASD. Кроме того имеет свое **глубинное** значение.

R

Raid

англ. *налет*, *набег*. Большая группа игроков (больше стандартной **пати**), сосредоточенно проходящая специальный рейдовый *инстанс* или конкретного *босса*. Прохождение некоторых рейдовых инстов занимает в сумме десятки часов. При успешном выполнении участникам достаётся неплохой уникальный стаф. Также рейдом считается большая группа людей, участвующих в массовом PvP.

Raid boss

англ. *raid boss*. Рейдовый **босс**, для убийства которого необходима особо крупная орава игроков.

Random

Элемент случайности в любых его проявлениях. Корея отличается **самым самобытным, и специально обученным рендомом**. В Star Wars: the old republic рендомом называют случайно собравшуюся рейд-группу, в противовес заранее готовящимся клановым рейдам. Как и всё остальное, имеет свои плюсы и минусы. Плюс в том, что на популярные/выгодные локации можно собрать быстро. Или не собрать. На то он и рендом. Минус в том, что на рендом идут, как правило, всего два типа игроков: первые — это игроки настолько плотно упакованные уберкрутыми артефактами, что им становится с большой колокольни на всё, а вторая и самая многочисленная — это долбоёбы, которых просто отовсюду забанили и при виде их ника все впадают в ужас и уныние. К основным качествам, отличающим годного рейд-лидера от всех остальных в SWTOR, относится, прежде всего, оперативное распознавание и меткий бан вторых до того как они нанесут урон и уныние всей группе.

Rare

англ. *редкий*. Редкий лут, обычно с вероятностью выпадения много ниже 1%. В случае боссов и мини-боссов рар может падать с большой вероятностью, однако считается раром из-за того, что из обычных мобов он падает редко, а (мини-)боссы на карте сами по себе редки, да и убивать их сложнее. В Lineage 2 — редкие вещи, изредка получающиеся при крафте обычных предметов, отличающиеся повышенными или дополнительными характеристиками.

Rate

англ. *коэффициент*. Множитель дропа, опыта и денег, даваемых при убийстве монстров и прохождении квестов. За основу берётся официальный сервер, стандартные параметры которого принимаются в качестве x1. На пиратских серверах местными админами данные параметры могут в разы увеличиваться. Соответственно появляются множители, например, x2 — в два раза выше чем на официальном, x10 — в десять раз и т. п. Они могут достигать невиданных высот вплоть до мгновенного зарабатывания левелкапа после убийства слабенького первоуровневого монстра. Обычно на пиратских серверах существует минимум два шарда — один со стандартными или слегка повышенными рейтами для непосредственно игры. Другой — подобие арены со взвинченными до небес рейтами для быстрого набора уровня и последующего невозбранного PvP.

Repop

Сокр. от англ. *repopulation* - букв. «перезаселение». Автоматическое восстановление ранее убитых мобов. Рядовой моб репопится раз 2-5 минут. **Боссы** заметно реже.

Res

1. Сокращение от англ. *resource* — *ресурсы*. Любые материалы, ресурсы, шарды, баджи и прочая **HEX**, используемая при крафте, тысячи их!
2. Сокращение от англ. *resilience* — *устойчивость, ударная прочность*. Применяется в WoW и обозначает параметр, отвечающий за уменьшение PvP-урона.
3. Сокращение от англ. *resurrect* — *воскрешать, возродить*; см. **rez**.

Rez

От англ. *resurrect* — *воскрешать, возрождать*; «z» от произношения «резурéкт». Экстренное оживление (обычно другим игроком) погибшего персонажа на месте непосредственной гибели. В играх, где при смерти режутся статы или снимается опыт, годный рес почти полностью восстановит изначальные статы и снятый при смерти опыт.

Respawn

англ. *массовое «перерождение»*

1. Синоним *репопа*.
2. Обыкновенное оживление персонажа после гибели (без реса). Респавнится персонаж обычно в ближайшем городе, кладбище, замке или куда там ещё назначили разработчики игры.

Rest

англ. *отдых*. Прерывание игрового процесса на отдых для пополнения здоровья и маны.

Rogue

англ. *бродяга, мошенник*. Персонаж, специализирующийся на скрытых передвижениях и внезапных нападениях из ниоткуда. Доставляет немало неприятностей в PvP, являясь идеальным классом для [ганка](#).

Roll

англ. *бросать кости*. Термин, своими корнями уходящий в дремучие дебри настолок типа [ДнД](#), где все случайные события и величины (например, урон по монстру, шанс получения той или иной шмотки, срабатывания скилла и даже начальные статы персонажей) определялись выбрасыванием кубиков — собственно роллом. От чего и получилось:

1. *рольнуть паладина* — создать нового персонажа класса паладин.
2. *реролл* — забивание на текущего прокачанного персонажа и создание для прокачки с нуля нового с целью использования его в перспективе вместо своего основного персонажа. Как вариант — сброс параметров персонажа и их перераспределение заново.
3. *лут по роллу* — случайное распределение выпавшего лута в группе. В WoW и ЛОТРО имеется даже команда `/roll` выводящая в чат случайную величину от 1 до 100, позволяющая разроллить спорные ситуации.

Rotation

англ. *чередование, следование*, aka ротация заклинаний. Оптимальная последовательность или приоритет использования заклинаний для того, чтобы выжать из своего персонажа все соки. Ибо, чтобы грамотно нагибать нужно не просто нажимать на кнопки как б-г на душу положет, а делать это строго вовремя и в правильном порядке. Кроме того, обсуждения сложности и длинны ротейтов у разных классов зачастую порождают дивные срачи вида «играть на пианино vs однокнопочный класс».

RvR

англ. *realm vs realm* — *королевство против королевства*. Совокупность процессов, стимулирующих игроков к противостоянию на уровне фракций (Орда vs Альянс, Кейнос vs Фрипорт etc). Таких как захват замков, массовые побоища, доминирование на вражеской территории и другие деяния подобного рода. В Aion пошли еще дальше, там ввели «революционную систему» RvRvE, то есть когда игроки двух разных фракций дружно метелят друг друга, могут прийти NPC и навалить обеим фракциям.

S

Set

англ. *комплект, набор*. Набор шмота, в сборе дающий всякие бонусы. К примеру, повышение характеристик. Или просто полный комплект чего-либо (брони, оружия, колец/амулетов).

Silence

англ. *безмолвие, тишина*. [Дебаффы](#), которые не дают противнику «разговаривать», то есть применять заклинания, лечить и прочее. Термин родом из [ДнД](#), где сотворение магических заклинаний и жреческих молитв обычно требует произнесения вслух неких слов — «вербального компонента». Используется кастерами против кастеров в PvP.

Slacker

англ. *лентяй, лодырь*. Сачок, очень любящий заниматься своими делами во время какого-нибудь чрезвычайно важного группового события, как-то осада замка, рейдование боссов и т. д. Ненадежный участник пати, само формальное присутствие которого скорее мешает, чем приносит пользу. Личинка [личера](#).

Spawn

англ. *плодиться, размножаться*. То же, что [Respawn](#) или [Repop](#).

Spec

сокр. от англ. *specialization* - *специализация*. Специализация класса. В WoW, унаследовавшем многое от Diablo 2, каждый класс обладает тремя ветками талантов, существенно влияющими на стиль игры. Например, можно спекнуть фрост-мага в файер-мага и получить массу новых ощущений. После второго аддона стало возможным иметь одновременно два спека и невозбранно переключаться между ними в любое время, кроме непосредственно боя.

Spot

англ. *точка на местности*. Точка в локации, куда игрок перемещается с помощью методов быстрой доставки (гейткиперы, порталы, etc.). В Lineage 2 это — портспоты (англ. *port* — *порт, гавань* и *spot*), а просто споты — очевидно выделенные куски локации, удобные для гринда.

Stack

англ. *пачка, стопка, кupa*:

1. Полностью забитый слот однотипных предметов в инвентаре, например, 20 шкур или 5 драгоценных камней.
2. Возможность одновременно наложить два и более однотипных баффа или дебаффа.
3. В La2 — (не)правильно поставленный [паровоз](#) для последующего убийства массовыми мили-атаками.

Stacking

англ. *пакетирование*. В EVE — уменьшение эффективности для каждого последующего однотипного модуля, вставляемого в корабль.

Stamina

англ. *выносливость, стойкость*. Например, выражение «Камни всё так же на стамину» означает приобретение самоцветов для увеличения выносливости (обычно связанной с количеством здоровья).

Stats

Сокращение от англ. *statistics* — *статистические данные*. Основные характеристики персонажей и предметов в RPG, влияющие на эффективность чара. Например, на наносимый урон или способность уворачиваться от ударов. Задрот, посидевший над калькулятором и просчитавший, какие статсы его чар будет иметь к 999 левелу, достигает высшей степени просветления и приближается к [дао](#).

Subclass

англ. *подкласс*. В Lineage 2 — несколько классов в одном персонаже, каждый со своим уровнем и скиллами. Переключаются специальным скиллом, и к мультиклассу не приводят.

Summon

англ. *вызывать, созывать*. Уже страшно...

1. Призыв инфернального покемона в качестве [пета](#) или [маунта](#).
2. Телепортация игрока к группе с помощью соответствующего заклинания или вещи.

Summoner

от англ. *summon* — класс или персонаж, который вместо того, чтобы нагибать самому, призывает разных чучелок. В зависимости от игры либо только управляет и баффает своего покемона, либо, наоборот, использует его как баффера и нагибает сам.

Support

англ. *поддержка*.

1. Персонаж, призвание которого лечить и бафать других персонажей, что не мешает ему выступать ДД в некоторых случаях.
2. На [Официальных Серверах™](#) — специальная служба компании-владельца сервера, в которую может обратиться игрок для разъяснений или пожаловаться на других игроков.

T

Tank

англ. *танк*, собственно. Специально заточенный крепкий и выносливый персонаж, способный принять основную часть урона от моба или босса, а также удерживать его [агро](#) на себе, пока остальные игроки этого босса бьют. Также см. [Затанковывать](#) и [Танковать](#).

[своя игра танк](#)

Она не знала, что такое «танк».

Threat

англ. *угроза, опасность*; произносится в английском языке /θræt/ (сиречь через «э»), но в русском распространена адаптация «трит». В WoW — параметр, определяющий на кого [агрится](#) моб. Рассчитывается для каждой пары игрок-моб отдельно. Обычно моб бьёт того, на кого у него накопилось больше очков угрозы, что не мешает ему мимоходом раздавать пинки остальным. Трит увеличивается пропорционально очкам нанесённого урона, причем очки лечения дают в два раза меньше угрозы, а так же увеличивается специальными абилками. Абилками же и снижается. Как правило, танку нужно не просто изначально «повесить» мобов на себя, а постоянно добиваться, чтобы агро мобов было максимальными именно для него, иначе мобы «срываются» на переагрившего.

TPS
сокр. от англ. *threat per second* — *угроза в секунду*. Скорость, с которой персонаж генерирует НЕНАВИСТЬ у мобов. Если TPS хила или DD превосходит TPS танка, то **вайп** не за горами.

Train
англ. *поезд*. Исторически сложилось, что на рунете используют термин паровоз. Способ прокачки, бегая и собирая за собой большую толпу мобов, чтобы затем уничтожить их абилками массового поражения. Кроме того, паровозом иногда называют тандем из прокачанного игрока и **нуба**, когда первый быстро проводит второго по опасным местам, выпиливая за него всех мобов и игроков враждебной фракции. Также метод убийства игроков, путем сбрасывания на них вышеупомянутой толпы мобов.

Trap
англ. *ловушка*. Разнообразные типы капканов, устанавливаемые обычно охотниками для обездвиживания и/или накладывания статусов. Трапить — так называется сам процесс.

Trash
англ. *отбросы, мусор*. Жаргонное наименование обычных мобов, обитающих в групповых и рейдовых инстансах. В отличие от боссов, вероятность дропа ценного лута с них **крайне мала** и подчиняется корейскому рандому, поэтому их уничтожение в большей степени является докучливой обязателькой. Также лут, не пригодный ни для чего иного чем продажа NPC-торговцу.

Tunnel Damage
Большой урон, наносимый в течение длительного времени. Ср. **Burst**.

Twink
Разновидность **альта**. Твинков заводят игроки, у которых основной персонаж давно прокачан, одет и имеет много денег. Твинков часто прокачивают не до предела, но всегда максимально хорошо одевают, не размениваясь на мелочи, например, покупают у кого-нибудь паровоз в инстанс ради одной единственной шмотки и используют все возможные баги и фишки игры, например, наложение непомерно сильных энчантов на эквип. Полностью экипированный твинк, как правило, в 2-3 раза сильнее обычного игрока того же уровня. Происхождение слова: молодой гей, которого снимает более старый.

Ty
Обычное сокращение для Thank you.

U

Untag
Персонаж без значка (tag), обозначающего принадлежность к клану. В Lineage 2 обозначает игроков, которые вышли из клана на время выполнения особо задротского квеста с целью избежания постоянных стычек с членами враждебных кланов, что не мешает членам враждебных кланов сливать такого игрока в ПК для повышения своего ЧСВ. В большинстве кланов антаг запрещен. В Star Wars: The Old Republic, к примеру, игрок формально выходит из клана перед тем как сделать кому-то какую-то гадость или просто когда плачевный исход начинания очевиден ещё до его начала. Как правило делается для предотвращения рафинированных пиздюлей (или других последствий) всему остальному клану. Причём совершение гадостей с тагом родного клана на знамёнах может означать пиздюли как со стороны фракции кому нагадили, так и со стороны своего собственного клана, что может быть в сравнении намного ощутимее.

Up
англ. *вверх, наверх*. Взятие персонажем нового уровня и сообщение об этом всем в области 9000 метров на что обычно отвечают **gratz**.

V

W

War
англ. *war* — *война*; произносится в английском языке /wɔː/ (через «о»), но в русском сленге закрепилось по принципу «читаем как пишется» как «вАр», включая все производные.

1. Собственно, война. Сфера применения — игры, где можно объявить войну между кланами/гильдиями и т. п. Более специфично называется «кланвар», «гильдвар», «КВ», «ГВ», еще как-нибудь.
2. Сокращение от **war tag**, неразрывно связано с предыдущим пунктом. В этом случае «вары» — отдельные игроки из клана, с которым объявлен кланвар. Примеры употребления: «там вары качаются», «сливать варов». Применяется (возможно, что ограничено) и в английском языке: «drop the wars» на жаргоне аналогично русскому «слить варов»; сиречь пойти на «спот» или «поляну», то есть место, где игроки из враждебного клана занимаются какого-либо рода гриндингом, и поубивать их — с тем, чтобы занять этот спот уже для своего клана, не дав врагу качаться.
3. Вар: русское сокращение от англ. *warrior* — воин. Один из самых распространенных архетипов —

damage dealer рукопашного боя в тяжелой броне. В английском языке слово «warrior» не сокращают, поэтому этого значения у «war» в нем нет.

War band, WB

англ. *военный отряд*. Используется для обозначения объединения четырёх партий в Warhammer Online. Аналог понятия рейд в других играх.

Warlock

англ. *чернокнижник*. Игровой класс, специализирующийся на всякого рода оккультизме и ереси. Врагов уничтожает насыланием разной проказы, порчи, резкого поноса, а также натравливанием [фамилиаров](#), демонов и прочих миньонов. Любим разного рода школотой, ибо быть темным магом это круто. В BOVe ВНЕЗАПНО на последнем месте по выбираемости. В простонародье называется «лок», ибо «вар» занято воинами, а «чер-но-книж-ник» писать очень долго. «Лок» аналогично английскому сокращению «lock», обычно применяемому в словосочетаниях — по одиночке преобладает несокращенное «warlock».

War tag

англ. *метка войны*. Вартаг: член враждебной гильдии/клана. Название связано с тем фактом, что члены воюющих гильдий для удобства опознавания обычно помечаются игровым интерфейсом специальным значком рядом с их ником, цветом ника и т. п.

Wipe

англ. *стирать, уничтожать*.

1. На [фришардах](#) означает полное удаление базы персонажей. Обычно проводится криворукими одними при переходе на очередную версию игры из-за неумения или нежелания возиться с конвертацией.
2. В играх вроде WoW означает [неудачное стечение обстоятельств во время рейда, когда большая часть игроков умирает](#). Обычно вайпом считается ситуация, когда рейд/пати теряет всех хиллов/ресов и не может продолжать движение по данжу до подхода их с кладбища. Применительно к боссу, вайп — смерть всех персонажей, не успевших съебаться в невидимость, после чего босс полностью отлечивается и выходит из боя, принуждая реснувшихся задротов начинать все сначала.

WTB

сокр. от англ. *want to buy* — *хочу купить*. Объявление в чате о желании купить что-либо. Например: «wtb мозгослизневский москопожиратель +10».

WTF

сокр. от англ. *What The Fuck?*, букв. «*Чё за хуйня?*». Объявление в чате (как правило, групповом или рейдовом) о неприемлемости поведения кого-либо с требованием объяснений. Алсо, близзард расшифровывают это как **W**arcraft **T**ext **F**ile.

WTS

сокр. от англ. *want to sell* — *хочу продать*. Объявление в чате о желании продать что-либо. Например: «wts сотонинский жопоразрыватель из inferнального ащцкого ада +5».

WTT

сокр. от англ. *want to trade* - *хочу обменять*. Объявление в чате о желании обменять что-либо бесполезное на что-то полезное. Например: «WTT куча всякого А и S на ваш Баюм/Тарас/Закен».

X

Y

Z

Zerg

большое количество народу, часто находящегося в одной гильдии (альянсе, клане, союзе и т.д). Происходит от названия расы в [Starcraft](#).

Zerg rush

слабо организованная атака большой толпой.

A

Абилка

см. [Ability](#)

Агро

см. [Aggro](#)

Агронубы

Aggro + **noob**. Игроки, помешанные на **PvP**, но при этом мало разбирающиеся в игровой механике. Как правило, пришли с **ГФШ** и не отличаются умом. Чаще всего школота, то есть ведут себя почти как бешеные мобы.

Адд
см. **Add**

Альт
см. **Alt**

Анон
В некоторых играх режим принудительной анонимизации, скрывающий гильдию, уровень, класс персонажа. Весьма удобно для отстрела школоты на PvP-серверах и избегания оной баферами.

Антаг
см. **Untag**

АоЕ
см. **AoE**

Ап
см. **AP** или **Up**

Аспид
см. **Attack Speed**

Ассджам
см. **Assjam**

Ассист
см. **Assist**

АФК, АФКать, АФКер
см. **AFK**

Ачивка, Ачивмент
см. **Achievement**

Б

Баджран
см. **Badge run**

Бафф
см. **Buff**

Баффер
см. **Buffer**

БГ
см. **BG**

Бижа
сокращение от рус. *бижутерия*, означает, собственно, кольца, серьги и иже с ними.

Билд
см. **Build**

Бинд
см. **Bind**

Босс
см. **Boss**

Бот
см. **Bot**

Бурст
см. **Burst**

В

Вагон
(Балласт) Игрок, не умеющий играть своим персонажем, а потому бесполезный в рейде ввиду своей неопытности или исключительной тупости. Те, кого везет за собой **Паровоз**. Вагон иногда приносит даже вред группе, ибо приходится лечить и расходовать иные ресурсы на игрока, от которого пользы как с козла молока. Ещё вариант, когда персонаж куплен за деньги — это вообще караул. Вагоном также может быть игрок хорошо владеющий своим персонажем, но не достаточно одетый/прокачанный для данного данжа. Вагонизм поциентов также может проявляться при недостаточно качественной связи игрока и сервера (в таком случае может употребляться выражение «заебал со своими оффлайнами, вагон, кик его нах»)

Вайп
см. **Wipe**

Ваншот
см. **One shot**

Вар
см. **War**

Варбанд, ВБ
см. [War band](#)

Вартаг
см. [War tag](#)

Второе окно

Ещё одна открытая копия игры, свёрнутая. Обычно вторым окном держат [баффера](#) для личного пользования. Как правило, вторые окна запрещены, и, если вы обойдете защиту, то рискуете получить [бан](#). Но это справедливо в основном для игр с системой оплаты [F2P](#), в играх с абонентской платой обычно это абсолютно легально, см. [мультибоксинг](#).

ВТБ
см. [WTV](#)

ВТС
см. [WTS](#)

ВТТ
см. [WTT](#)

ВТФ
см. [WTF](#)

Г

Ганк, ганг
см. [Gank](#)

ГГФШ

(рус. *главный говнофришард*). Официальный русский сервер™. Отличается от [оригинала](#) в сторону полнейшего пиздеца. Как правило, в список пиздеца входят: [стабильность серверов](#), [анальный донат](#), [адекватность техподдержки](#), [отношение к пользователям](#), [качество перевода](#), собственные [новаторские разработки](#) и многое, многое другое. ГГФШ чуть более, чем полностью являются [руоффы](#) таких игр как Lineage 2, AION, Perfect World и ВНЕЗАПНО Аллоды Онлайн. Однако, ГГФШ — клеймо конкретных [локализаторов](#), остальные 95% русских серверов ничем не примечательны. Но есть и хорошие, годные руоффы, например, у World of Warcraft. И то потребовалось несколько лет, чтобы потерялись такие вещи типа «Приветсвую тебя %%UserName%%» или «... спасибо что выручил/а меня, храбрая героиня» в тексте квестов.

ГГ

(англ. **Good Game**), дословно означает «Хорошая игра». Часто употребляется в конце [эпических](#) замесов/битв.

ГЗ

см. [Guard zone](#), [Grats](#).

Гибрид

персонаж (или класс) который может выполнять больше одной роли (танк/хил/дд). См. [Мультикласс](#)

Гилда, гильдия, ги
см. [Guild](#).

Гимп
см. [Gimp](#)

ГМ, Гейммастер
см. [GM](#)

Гратц, Грац, гц, гз
см. [Grats](#)

Гринд, Грайнд
см. [Grind](#)

Грифер
см. [Griever](#)

ГФШ

(рус. *говнофришард*) — пиратский бесплатный сервер, отличающийся от оригинала в сторону [полнейшего пиздеца](#). Все [фришарды](#) чуть менее, чем полностью являются ГФШ.

Д

Дамаг
см. [Damage](#)

Дамагер, ДД
см. [DD](#)

Данж
см. [Dungeon](#)

Дебафф
см. [Debuff](#)

Дейлик
Ежедневное задание (*ежа*).

Динг
см. [Ding](#).

ДКП
см. [DKP](#)

Донат
см. [Donate](#)

ДОТ
см. [DoT](#)

ДПС
см. [DPS](#)

ДПСник, ДПСер
косноязычный синоним *ДД*.

ДПСЦ
см. [DPSC](#)

Драма
Она, родимая.

Дроп
см. [Drop](#)

Дру, друль, дурид
(а так же *лось, медведь, дуб, сава* и много других милых слов) — друид. Является абсолютным [мультиклассом](#) в WoW. Является абсолютным [мультиклассом](#), то есть ему в разных спеках могут быть доступны все роли в группе, но обычно принято считать, что ни одну из них он не может выполнять лучше более узких классов, в связи с чем является частым предметом насмешек и черной зависти. На самом же деле друиды действительно лучшие хилеры, танки и дд, но только при *полной узкоспециальной заточке* в конкретную специализацию, что рушит их мультиклассовую тактическую ценность. Отдельную тему представляет друль в ПвП, в котором он имеет, пожалуй, наиболее широкий спектр тактических возможностей.

В Perfect World — некогда читерский класс персонажей чисто женского пола, отчего периодически называется дрелью или друлькой. Читерность была из-за пета, который мог танчить многих боссов. Но сейчас почти не в одном нормальном данже это не канает.

Е

Ежа
Ежедневное задание. В некоторых играх называется дейликом.

Ж

З

Затанковывание
Экипировка чара с целью повышения его защиты от определенного урона. Обычно затанковывают, собственно, танков и персонажей для сражений в PvP (хотя там имеет значение не защита, а выживаемость) или в определенных схватках с боссами. Часто служит для уточнения, как именно повышается защита: «Скорпион танкуется армором», «Затанковаться на шадоурезист», «БШ, танкующий в шилд» и т. п.

Зерг
см. [Zerg](#)

Зерг раш
см. [Zerg rush](#)

Зона
См. [Location](#)

Зонер
Задрот, который занимается зонингом.

Зонить
Два значения. Первое — фарминг, зачистка зоны (сиречь локации), см. [Farming](#). Второй вариант — висеть в ожидании загрузки зоны. Последнее было актуально например для EverQuest — «Ты где? Я зону».

И

Ивент
см. [Event](#)

ИЛВЛ
см. [Item level](#)

Имба
см. [Imba](#), [Overpower](#)

Инст, Инстанс
см. [Instance](#)

Инстскилл
см. [Instkill](#)

Й

К

Кайтинг
см. [Kite](#)

Калькулятор
Основной инструмент задрота. Программа или заскриптованный сайт, позволяющая просчитать какие статсы и скиллы будет иметь твой чар на определенном уровне, и какой урон он при этом сможет наносить. В играх с [патентованной системой корейского крафта](#) является вообще первым, что надо взять в руки ещё до создания нового персонажа. Однако, учитывая корейский рандом, его тут же можно и отложить.

Каребир, кэбир, карибер, каребер, карибас
см. [Carebear](#)

Кастер
см. [Caster](#)

КВ
см. [Clan war](#), [Q](#)

КК
см. [CC](#), [KK](#)

Кланлидер, КЛ
см. [CL](#)

КХ
см. [Clan Hall](#)

Контроль, КК
см. [CC](#)

Кос-лист, кос
см. [KoS](#)

Краб
Разновидность нуба. Не имеет ни малейшего понятия о действии своих скиллов и их сочетании друг с другом, которое позволяет их наиболее рационально использовать. Вместо этого тупо забивает первыми попавшимися (обычно самыми дамажными без учета времени каста) скиллами все горячие клавиши и во время рейда/ПвП лупит по ним всеми десятью пальцами ака краб клешнями (отсюда и название) в расчете, что кого-нибудь, да убьет. Лакомая цель для ПвПшника, перед которым сливается с пары тычек, а также самая частая причина слива рейда. В обоих случаях генерирует тонны говна в адрес противника или сопартийцев. Иногда также крабами называют задротов-фермеров.

Крепа (крепость)
Аналог КХ в некоторых играх.

КС
см. [KS](#)

Ку
см. [Q](#)

Кулдаун, КД
см. [Cooldown](#)

Л

ЛВ
личный [War](#)

Левелкап
см. [Level cap](#)

Личер
см. [Leech](#)

Лок
см. [Warlock](#)

Локация, лóка
см. [Location](#)

Лу́карь
Лучник. В первую очередь — общее название для классов или профессий, пользующихся луком как основным оружием. Несмотря на полноценно славянский облик, является именно игровым термином, так как ни в словарях русского языка, ни в словарях украинского его не найти.

Лут
см. [Loot](#)

Л2П

М

Майнер

см. [Miner](#)

Маунт

см. [Mount](#)

Мейн, мейнчар

см. [Main](#)

Моб

см. [Mob](#)

Монетка

Она же «спичка». **Обычная монетка или спичка**. Используется геймерами (в основном ДД), которым лень 9000 раз юзать один и тот же скилл (например во время рейда), а использовать бота боязно из-за возможности спалиться. Вместо этого на горячую клавишу сажается какой-нибудь ударный скилл с малым временем отката и быстрым кастом, затем в цель берется босс, зажимается эта клавиша и фиксируется монеткой либо спичкой, после чего прокладка между монитором и креслом может уйти попить чаю или покурить — персонаж, повинаясь зажатой клавише, будет кастовать выбранный скилл по цели, пока не убьет ее или не умрет сам, ну или пока не сольется мана. Отличить игрока «с монеткой» в пати очень легко — достаточно задать ему в чате любой самый невинный вопрос. Если в течение минуты/получаса/часа/рейда ответа не последует — значит вы имеет дело со спичечных дел мастером. Также спичечников легко вычисляют хилы-батарейки: если видно, что у персонажа мана на исходе, а он не просит в чате ее залить — значит он тоже сидит на спичке. Алсо, сами хилы тоже любят зажимать спичками массовый отхил и уходить в афк. Поэтому когда ВНЕЗАПНО начинаютдохнуть сопартийцы, приходится долго вплоть до вылета с инста, орать хилу в чат или говорилку чтобы он разрезал павших. Двойной поток говна генерируется если падает сам хил, и, будучи на спичке, не реагирует на попытки сопартийца с ресом его поднять. Спичечников люто ненавидят все остальные игроки, честно насилующие свою клавиатуру. В Lineage 2 существует своеобразный игровой метод борьбы со спичечниками — при чрезвычайно длительном удержании одной кнопки игра вылетает на рабочий стол.

Мт, мисс, миссчат

см. [MT](#)

Мул

Персонаж, заведенный с целью хранения вещей. В некоторых играх количество виртуальных ценностей, которые может переносить один персонаж, ограничены. И, в случае несбалансированной торговой политики на сервере, игроки могут часть редкого шмота не подходящего класса или «на вырост» хранить на специально заведенных персонажах.

Мульти

То же, что и [твинк](#), но в более запущенной стадии. **Тысячи их!!!**

Мультибоксинг

Частный случай мультиводства на официальных платных серверах, когда заводится (а, следовательно, и проплачивается) более одного аккаунта с целью игры на них одновременно. В зависимости от правил сервера может быть как запрещенным приемом, так и нормальным явлением (фигли, если бабки-то идут!).

Мультикласс

Любой класс, который, не перекачиваясь с нуля, может эффективно выполнять более одной роли в игре. При этом в каждой из этих ролей он несколько ограничен в сравнении с чистыми классами, но при этом обычно обладает какими-то своими уникальными фишками. [Друль](#) в WoW, к примеру, в качестве хилера эффективно может использовать только [HoT](#)'ы, но зато уж хотами он может обвесить полсервера, не особо боясь о том, что может кончиться мана. В некоторых играх само понятие мультикласса является читом и присутствует лишь на особенно отможенных ГФШ.



Мультиводство

Постоянная игра большим количеством мультивов. Может быть как чем-то адекватным (в играх с [системой корейского крафта](#), например, иметь отдельно крафтера и вендора), так и злонамеренным. Стандарт такого мультиводства — [бафер](#) во втором окне для облегчения прокачки основного персонажа. Вершиной мультиводства является ботоводство, когда пачки ботов фармят ресурсы, квеститемы и боссов, в то время как хозяин ~~енит~~ afk.

Н

Нерф

см. [Nerf](#)

Ниндзя/Нидзя

см. [Ninjalooter](#)

Ноклан

(англ. *no clan* - без клана) см. [Untag](#).

Нонфактор

см. [Nonfactor](#)

Нп

см. [NP](#)

НПЦ, НИП, Непись, НПС

см. [NPC](#)

Нуб

см. [Noob](#)

Нуб-зона, нубятня, нублока, нубленд

Локация для игроков низких уровней. Хорошее, годное место для локального экстерминатуса методом [ганка](#).

Нюк

см. [Nuke](#)

Нюкер

см. [Nuker](#)

О

Овербафф

см. [Overbuff](#)

Оверхил

см. [Overheal](#)

Оверхит

см. [Overhit](#)

Откат

1. Загрузка последнего глобального сейва после падения сервера. Откатывает игроков на какое-то время назад, что нередко вызывает бурление говн среди получивших новый левел, рар-шмот, кучу голда/адены и т. д.
2. Аналогично понятию [cooldown](#), хотя педантично следует заметить, что полным его синонимом не является. Про абилку в этом случае говорится, что она *откатывается*; когда что-то не готово — «не откатилось», «в откате». Словоупотребление типично для игр, где игровой жаргон сложился без употребления слова «кулдаун»; исторически такой является [Lineage II](#).

Очередь

Система автоматического сбора пати (например, в [Neverwinter Online](#) и [Tera](#)). См. также [PuG](#).

П

Пак

см. [Pack](#)

Парик, паровоз, паровозить

см. [Train](#)

Пати

см. [Party](#)

ПвЕ

см. [PvE](#)

ПвП

см. [PvP](#)

Перс

см. [Character](#)

Пет, покемон

см. [Pet](#)

Пикапер

см. [Pickup](#)

Пис-зона

см. [Peace zone](#)

ПК

см. [PK](#)

ПМ

см. [PM](#)

Прайм

От англ. *prime time* — лучшее время. Определенное время для игры в чем-либо, обычно выражение используется при наборе в клан. Примерное содержание: «Для вступления в наш охуительных клан

нужен шмот точеный на +9000, пуха также, 100500-ый уровень, прайм 23:00-04:00.» То есть для принятия в клан игроку нужно всегда быть в игре с 23:00 по 04:00.

Прист

см. [Priest](#)

Прок

см. [Proc](#)

Профа́, Профессия

1. Синоним класса в некоторых играх.
2. Опциональные не боевые возможности, которые игрок может получать дополнительно. Например плотничество, кожевничество, добыча руды и прочие полезные и не очень навыки, которые призваны разнообразить игровой процесс. Впрочем, та же инженерия в WoW дает собирать и использовать инженерные девайсы, что очень помогает в PvP.

ПуГ

см. [PuG](#)

Пуллить, напуллить

см. [Pull](#)

Пуха

Оружие. Грубо говоря — то что идет в слот weapon (англ. *оружие*); может быть как хилерским посохом, которым принципиально не дерутся и который для наносящей урон магии не применяется, так и классическим оружием навроде воинского меча. Образовано от рус. *пушка*. Менее распространенный синоним — «вольна». Алсо: в олдскульном [WoW](#) (времен The Burning Crusade и ранее), где предпочтение было образовывать жаргон от английского языка, говорили не иначе как «вепон».

Р

Рар

см. [Rare](#)

РвР

см. [RvR](#)

Реальщик

Синоним *донатора*, подразумевается, что игрок использует реальные деньги, чтобы ногебать в игре. См. [релевантную статью](#).

Рейд

см. [Raid](#)

Рейты

см. [Rate](#)

Репоп

см. [Repop](#)

Рес, ресы

см. [Res](#)

Респавн

см. [Respawn](#)

Рест

см. [Rest](#)

Реюз

англ. *reuse* — *повторное использование*. См. [Cooldown](#).

Рога

см. [Rogue](#)

Ролл, реролл

см. [Roll](#)

Ротация

см. [Rotation](#)

Руофф

от англ. *russian* — *русский*, англ. *official* — *официальный*. Жаргонное обозначение сервера или группы серверов той или иной MMORPG, специально отведенных официальным издателем под русскоязычный сегмент игроков. Часто противопоставляется своим официальным статусом нелегальным пиратским серверам, созданным энтузиастами. Также зачастую противопоставлен [английской/корейской/японской/etc](#) версии, причем предполагается, что хуже руоффа могут быть только ГФШ, и те не все. А разгадка одна — [духовность](#)[™].

С

Сало

1. от англ. *salvage* – детали, извлеченные из сломанного устройства. В EVE тип ресурсов, добываемых специальными модулями из обломков кораблей.
2. см. [Silence](#)

Сабкласс, саб
см. [Subclass](#)

Саппорт
см. [Support](#)

Сет
см. [Set](#)

Син
от англ. *assassin* — тайный убийца. См. [Rogue](#)

Слакер
см. [Slacker](#)

Соски, сосы
От англ. *Soul Shots* — заряды души. В Lineage 2 — особые расходники, при активации которых увеличивается атака и скорость каста. Являются необходимой составляющей при охоте на монстров, вследствие чего, многие игроки заводят твинков-гномов, заучивают рецепты этих расходников и затем садятся на попу в мирной зоне и открывают личную мастерскую, воспользовавшись которой игрок может из своих ресурсов скрафтить необходимый расходник, уплатив карлику денежку. Израсходование сосок в процессе рейда в ряде случаев предшествует сливу, так как ДПС серьезно падает. Также есть в Perfect World (на атаку и на защиту, расходуются при нанесении или получении урона, важны в PvP).

Спавн, спаун
см. [Spawn](#)

Спек
см. [Spec](#)

Спот
см. [Spot](#)

СС
см. [CC](#), [SS](#)

Стак, стек
см. [Stack](#)

Стакинг, стекинг
см. [Stacking](#)

Стамина
см. [Stamina](#)

Статы, статсы
см. [Stats](#)

Стилер
англ. *stealer* — вор. См. [Ninja looter](#), п. 1.

Суммон, саммон
см. [Summon](#)

Суммонер, саммонер, самундер
см. [Summoner](#)

Т

Танк
см. [Tank](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=GMCHbJwScPw>

ДД-танк IRL

Танковать

1. Удерживать на персонаже агро монстров. Как легко заметить, считается, что танковать должны танки, но во многих играх часто бывает так, что танкует монстров DD из-за генерации слишком большого агро. Это исправляется внесением изменений в игровой баланс и приданием танкам возможности генерить больше агро, даже не нанося существенного урона монстрам.
2. В EVE Online «танковать» — улучшать защиту корабля ускорением регенерации хитпоинтов и/или увеличением их эффективного количества с учетом показателей защиты (резистов), в том числе увеличение показателей защиты против определенного типа повреждений
3. В [World of Tanks](#) — действовать в атакующем порядке вместе с другими танками или самостоятельно на ПТ-САУ вместо более традиционной для данного вида техники стрельбы из засады. Применяется, как правило, на переломных и заключительных этапах боя. Еще более обобщенное значение — идти в авангарде (на любой хорошо бронированной технике), принимая основной удар противника на себя.

Твинк
см. [Twink](#)

Точилка
Предмет, перманентно улучшающий характеристики других предметов, например, оружия и брони. Чаще всего улучшаемый предмет можно «наточить» несколько раз, постепенно улучшая характеристики. Однако сей процесс может происходить и с отрицательным результатом,

отменяющим предыдущее улучшение. В Lineage 2 точилки также могут привести к разрушению предмета, оное, в свою очередь вызывает разрыв шаблона у задрота, особенно при попытке заточить предмет на +6 и выше. Известны случаи, когда после разрушения старательно заточенной вещи, несчастный задрот продавал все остальное снаряжение по дешевке и уходил с игры. Является неотъемлемой частью ММО-игр с так называемым «корейским рандомом». Точилки помогают эффективно уменьшать количество игровой валюты (и снаряжения) у персонажа.

Точка

Улучшение характеристик предмета, есть во многих восточных ММОРПГ.

ТПС

см. [TPS](#)

Трит/Трет/Трэт

1. см. [Threat](#)
2. В [Eve online](#) трит — металл «Tritanium», получаемый из руды «Veldspar», особо любимой нубо- и соломайнерами (хотя он также содержится и в более редких рудах, зачастую в больших количествах).

Трэйн

см. [Train](#).

Трэш

см. [Trash](#).

У

Ф

Фарминг

см. [Farm](#)

Фаст

Быстрое прохождение (например, данжа). Возможно в прямой, одетой и заточенной пати.

Фастран

см. [Fast run](#)

Фейсролл

см. [Face roll](#)

Фокус

см. [Focus](#)

Фришард, фришка

от англ. *free shard* - *свободный/бесплатный осколок*. Пиратский бесплатный сервер. ВТW, в буржуйляндии в том же нейтральном значении употребляется термин англ. *private server* — *приватный сервер*. Тут будет уместно пояснить слово «бесплатный» для **неофитов**: во времена начала проникновения MMORPG-движения в [народ](#) (03-04 годы) акулы капитализма рубили деньги с ММО исключительно посредством взимания каждый месяц абонентской платы с каждого аккаунта. В случае, если таковой не приходило, аккаунт [суспендился](#) до момента внесения оплаты. Таким образом ФШ — это сервер, который, во-первых, [не связан](#) с официальными издателями/разработчиками и, во-вторых, для доступа на сервера не надо платить никакую абонентку. Естественно, ФШ может существенно отличаться от оригинала в сторону полнейшего пиздеца, такие серверы называются [ГФШ](#). Впрочем, для некоторых игр (Рагнарек, [Aion](#), [Lineage II](#) и особенно [Perfect World](#)) существуют официальные русские сервера, которые еще страшнее фришардов (подробнее см. [ГГФШ](#)).

Х

Хай, хайлев, хайлелел

см. [High level](#)

Хилер

см. [Healer](#)

ХОТ

см. [HoT](#)

Хотбар

см. [Hot bar](#)

ХПС

см. [HPS](#)

Хрон

(ака *Хронизма*, отсюда и *Хроничить* — от рус. *хронический*) — заядлый ММОРПГшник, который днями и ночами стучит по клавиатуре.

Ц

ЦЦ

см. [CC](#)

Ч

Чар

см. [Character](#).

ЧС

сокр. от рус. *чёрный список*.

Ш

Шард

от англ. *shard* — *осколок*. То же, что и [фришард](#). Термин пошел из [Ultima Online](#), где, в соответствии с сюжетом, серверы назывались shards, то есть осколки мира. Применение — все MMORPG. Также в [WoW](#) — некий итем у локов (игровой класс, Warlock) который нужен для определенных спелов и которых у них всегда нет. Также в WoW набор определенных итемов, необходимых для профессии энчанта (англ. Enchanting). Обычно (еще старый добрый трейд) шарды получают из разбора шмоток при помощи умения «дизинчанта» (англ. Disenchant).

Щ

Э

Эвент

см. [Event](#).

Элита

см. [Elite](#)

Энчант

см. [Enchant](#)

Эпик

см. [Epic](#)

Ю

Я

См. также



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 язык Булшит Былинно Быстро, решительно! В/на
Вонни Вуглускр Геймерский сленг Герцог мира Глокая куздра Градус неадекват
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 инглиш 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 мудоёбище 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