

A-M — Lurkmore

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 кика*. 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.

АгР

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

ASPD

англ. **Attack *SP*eed** — 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 жопа». 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 улучшение 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 хитпоинтов 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 корабликов.

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**.

СС

В разных играх обозначает разные вещи:

1. 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. *ressurect - 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.
2. 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.
3. 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**.
4. англ. *miss* -> *мисс* -> **СС**. Отсутствие противника на линии в **DotA** и подобных играх.
5. англ. *change char* - *сменить персонаж*. Перелогиниться на своего твинка, то есть включиться в игру одним из своих персонажей вместо текущего.
6. 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*.

1. Время, которое должно пройти перед повторным использованием умения/заклинания/предмета, а то и целой их группы.
2. 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.
3. Также существует кулдаун для [инстов](#), чтобы задроты не выгриндили весь дроп из них слишком быстро.

D

Damage

англ. *урон, повреждение*.

DD

1. сокр. от англ. *damage dealer* — *наносящий урон*. Архетип персонажа, ориентированный на раздачу пиздюлей. Англоговорящими в этом значении используется редко.
2. сокр. от англ. *direct damage* — *прямой урон*. Используется редко, применяется как противовес DoT'у.
3. сокр. от англ. *damage decrease* - *уменьшение получаемого урона*. В Mu-online опция некоторых вещей, уменьшающая получаемый урон.
4. 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*

1. 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!!!»
2. 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 Chanelling 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 «энчэнт», «инчэнт», но изредка от слишком хорошо знающих английский таки можно услышать «энчант».

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.

Epic

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.

Ф

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 мозгобаловом компании-разработчика. Фейсролл 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: **Gay** 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 одмин 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 /'graɪnd/ («грайнд»), в русском обычно «гринд». Равнозначные понятия на сленге — зубрить, задрочивать, заниматься 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 grind, 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**.

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'a** для *хилеров*. Бафф, который постепенно лечит игрока.



Когда хил неочень

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 прямоурукость 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 WoW, 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.

KK

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 внутрь 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 brutальное 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, МА

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.